

Instituto Electoral del Distrito Federal

Educación cívica y personalidad democrática

Educar para la convivencia con vivencia

Manual para
educadores




Ludoteca Cívica Infantil


IEDF
INSTITUTO ELECTORAL
DEL DISTRITO FEDERAL



CONSEJO GENERAL DEL INSTITUTO ELECTORAL DEL DISTRITO FEDERAL

CONSEJERA PRESIDENTA: Beatriz Claudia Zavala Pérez
CONSEJEROS ELECTORALES: Gustavo Anzaldo Hernández
Fernando José Díaz Naranjo
Ángel Rafael Díaz Ortiz
Carla A. Humphrey Jordan
Yolanda C. León Manríquez
Néstor Vargas Solano

SECRETARIO EJECUTIVO: Sergio J. González Muñoz

REPRESENTANTES DE LOS PARTIDOS POLÍTICOS

PARTIDO ACCIÓN NACIONAL	Propietario: Juan Dueñas Morales Suplente: Elsy Lilian Romero Contreras
PARTIDO REVOLUCIONARIO INSTITUCIONAL	Propietario: Marco Antonio Michel Díaz Suplente: Enrique Álvarez Raya
PARTIDO DE LA REVOLUCIÓN DEMOCRÁTICA	Propietario: Miguel Ángel Vásquez Reyes Suplente: José Antonio Alemán García
PARTIDO DEL TRABAJO	Propietario: Ernesto Villarreal Cantú Suplente: Óscar Francisco Coronado Pastrana
PARTIDO VERDE ECOLOGISTA DE MÉXICO	Propietaria: Zuly Feria Valencia Suplente: Samuel Rodríguez Torres
CONVERGENCIA	Propietario: Óscar Octavio Moguel Ballado Suplente: Hugo Mauricio Calderón Arriaga
NUEVA ALIANZA	Propietaria: Herandeny Sánchez Saucedo Suplente: Jorge Hernández Morales

DIPUTADOS INTEGRANTES DE LOS GRUPOS PARLAMENTARIOS CON REPRESENTACIÓN EN LA ASAMBLEA LEGISLATIVA DEL DISTRITO FEDERAL

PARTIDO ACCIÓN NACIONAL	Propietario: Mauricio Tabe Echartea Suplente: Fernando Rodríguez Doval
PARTIDO REVOLUCIONARIO INSTITUCIONAL	Propietario: Emiliano Aguilar Esquivel Suplente: Alicia Virginia Téllez Sánchez
PARTIDO DE LA REVOLUCIÓN DEMOCRÁTICA	Propietario: Armando Jiménez Hernández Suplente: Víctor Hugo Romo Guerra
PARTIDO DEL TRABAJO	Propietario: José Alberto Benavides Castañeda Suplente: Juan Pablo Pérez Mejía
PARTIDO VERDE ECOLOGISTA DE MÉXICO	Propietario: Raúl Antonio Nava Vega Suplente: Norberto Ascencio Solís Cruz

INSTITUTO ELECTORAL DEL DISTRITO FEDERAL

Educación cívica y personalidad democrática

Educar para la convivencia con vivencia

COMISIÓN DE CAPACITACIÓN ELECTORAL Y EDUCACIÓN CÍVICA

DIRECTORIO

PRESIDENTA

Consejera electoral YOLANDA C. LEÓN MANRÍQUEZ

INTEGRANTES

Consejero electoral ÁNGEL RAFAEL DÍAZ ORTIZ

Consejero electoral NÉSTOR VARGAS SOLANO

Dirección Ejecutiva de Capacitación Electoral y Educación Cívica

Laura Rebeca Martínez Moya

Coordinación general: Guadalupe Polo Herrera, encargada del despacho de la Dirección de Educación Cívica

Elaboración de contenidos: Olaff Efrén Rico Galeana, subdirector de Contenidos Educativos y Cultura Democrática

Corrección de estilo: Nilda Iburguren, técnica especializada "A"

Diseño y formación: Susana Cabrera, jefa del Departamento de Diseño y Producción

D.R. © Instituto Electoral del Distrito Federal

Dirección Ejecutiva de Capacitación Electoral y Educación Cívica

Huizaches 25, colonia Rancho Los Colorines, delegación Tlalpan, 14386, México, D.F.

www.iedf.org.mx

1ra. edición, diciembre de 2007

Impreso y hecho en México

Ejemplar de distribución gratuita, prohibida su venta.

ISBN para versión electrónica: 978-607-7582-96-0

Instituto Electoral del Distrito Federal

Educación cívica y personalidad democrática

Educar para la convivencia con vivencia

Manual para
educadores



¿Cómo vamos a introducir al niño en el espíritu de participación ciudadana y de humanidad que postulan las sociedades democráticas? Mediante el ejercicio de la democracia en la escuela. Es increíble que, en una época en la cual las ideas democráticas se encuentran en todos los ámbitos de la vida, hayan sido utilizadas muy poco como instrumentos de la educación.

J. Piaget

La educación para la democracia, tomada en serio, es necesariamente una formación de la conciencia moral.

Pablo Latapí

Índice

PRESENTACIÓN	11
I. ACERCA DE LA LUCI	16
Actividades en el espacio escolar	19
Objetivos y contenidos	19
Nivel de desarrollo infantil	21
El carácter formativo de la Luci: del valor a la virtud	22
El papel de los alumnos	23
El papel de los educadores	24
Los talleres para el desarrollo de competencias didácticas	25
II. LA DEMOCRACIA Y SUS VALORES	27
La dimensión política de la democracia	29
La dimensión social de la democracia	30
Los valores de la democracia	31
III. EDUCACIÓN CÍVICA, FORMACIÓN EN VALORES Y PERSONALIDAD DEMOCRÁTICA	35
IV. LOS MEDIOS PARA LA FORMACIÓN CIUDADANA	41
Construcción de un ambiente educativo que garantice el ejercicio de los valores y las prácticas democráticas	43
El diálogo y la racionalización	45
Vinculación de los contenidos y valores de la democracia con el entorno y la vida cotidiana de los participantes	47
A través del juego	47
V. COMPETENCIAS CÍVICAS Y PERSONALIDAD DEMOCRÁTICA	49
VI. PROPUESTAS DE ACTIVIDADES Y JUEGOS DIDÁCTICOS	57
6.1 Actividades de integración	59
Patio de vecinos	59
Congelados	61
La roña cariñosa	62
Gente con gente	63
6.2 Respeto, participación y justicia	64
Espacio vacío	64
Sillas cooperativas	65

6.3	Elegir con responsabilidad66
	Tú eliges tu historia66
	Elige tu propia historia68
	Punteando69
6.4	Libertad, responsabilidad y legalidad71
	La célula de la responsabilidad y la legalidad71
	Construyendo libertad, responsabilidad, legalidad73
	El pañuelo de la legalidad74
	<i>Básquet</i> teja76
	Plato con agua77
	Engrane78
6.5	Pluralidad, tolerancia, diálogo e igualdad80
	El reto de la teja80
	Silueta de mí mismo y silueta de aprecio82
	Museo de la pluralidad85
	Globo cooperativo87
	El dibujo colectivo88
6.6	Actividades de cierre89
	Plasti-cierre89
	¿Te acuerdas cuando...?90
	Representaciones con valor91

BIBLIOGRAFÍA93
------------------------	-----

Presentación

El Instituto Electoral del Distrito Federal (IEDF) tiene dentro de sus principales funciones contribuir al desarrollo de la vida democrática y coadyuvar a la difusión de la cultura democrática, por lo que desde su creación en 1999 ha implementado acciones educativas con públicos diversos: en el espacio escolar ha trabajado con alumnos desde la educación básica hasta el nivel medio superior; en espacios alternativos lo ha hecho con mujeres, jóvenes y la población en general.

En este sentido, el proyecto decano en materia de educación cívica, de particular relevancia institucional y referente pedagógico para la construcción de los subsecuentes proyectos –por su carácter lúdico, dinámico y participativo–, ha sido la Ludoteca Cívica Infantil, mejor conocida como Luci.





La Luci ha sido también el punto de partida para la realización de proyectos y convenios de carácter interinstitucional, con instituciones federales –la Secretaría de Educación Pública (SEP) o el Instituto Federal Electoral (IFE)– y locales –la Asamblea Legislativa (ALDF), el Sistema para el Desarrollo Integral de la Familia (DIF-DF), la Comisión de Derechos Humanos (CDHDF), las delegaciones políticas y el Gobierno de la Ciudad; todas del Distrito Federal.

La fortaleza de su modelo pedagógico, su compromiso con aprendizajes de carácter formativo que confrontan la educación tradicional –de carácter fundamentalmente cognitivo y memorístico–, han demostrado en la práctica que sí es posible aspirar a formas alternativas de entender y ejercer la *paideia* cívica, lo que ha sido clave para ingresar en los planteles de educación básica de la Ciudad desde 2000.

A la fecha, la Luci no sólo promueve experiencias y reflexiones con la comunidad escolar, también imparte talleres para el desarrollo de competencias didácticas para la formación en valores, dirigidos a profesores de educación básica, docentes en formación, prestadores de servicio social y personal de distintas instituciones que realizan educación no formal en beneficio de niños y adultos de nuestra ciudad.

Por ello, este manual ha sido elaborado con una doble intencionalidad:

1. Recuperar la experiencia, los aprendizajes y los referentes teórico-pedagógicos que la Luci ha generado a lo largo de estos años, los cuales son resultado de entender el proyecto no únicamente como un medio para la formación de niños y adultos, sino como todo un “laboratorio” institucional que ofrece productos y resultados concretos en la materia.

2. Compartir con educadores de distintas instituciones y personal del propio IEDF este conjunto de saberes, estrategias y alternativas educativas de una manera organizada para actualizar los procesos de formación continua y trabajo interinstitucional.

Así, este material renueva el que en 2002 surgió como *Carpeta didáctica para la formación de valores en la democracia*, con el apoyo de la otrora Subsecretaría de Servicios Educativos para el Distrito Federal, el cual tuvo muy buena recepción tanto en el propio IEDF como entre educadores diversos, particularmente entre aquellos que participan en las actividades que el Instituto ha desarrollado en centros de maestros de la SEP, casas de cultura y distintos espacios de la infraestructura del DIF, DF y delegaciones políticas.

El Manual mantiene por lo tanto el espíritu de estar dirigido a profesionales de la educación y de ofrecer recursos teóricos para la educación cívica y la formación en valores de la democracia, junto con alternativas prácticas para desarrollar ejercicios y experiencias vivenciales que favorecen la formación ciudadana y la convivencia democrática.

En el contenido se abordan y describen las características generales de la Luci, se desarrolla un marco teórico de carácter disciplinario en términos de los conceptos fundamentales de democracia y ciudadanía y de la importancia de la educación cívica para ambos.

También se analiza la relación que existe entre la formación en valores y la educación moral, así como entre éstas y la educación para la democracia, en el contexto de lo que se propone como una de sus finalidades más relevantes: la construcción de la personalidad democrática como sustento del ejercicio de la ciudadanía y, en general, de una manera de ser e interactuar con *el otro*.



Se proponen y describen distintas actividades y juegos que ejemplifican la aplicación de los referentes disciplinarios y pedagógicos desarrollados en la propuesta, los cuales se han organizado fundamentalmente a partir de distintos grupos de valores de la democracia y podrán ser adaptados por el educador en función de las características particulares de sus espacios de actuación.

Vale la pena señalar que se hace énfasis en el tema de la formación en valores para la convivencia *a partir de la vivencia*, subrayando que únicamente se puede lograr un auténtico aprendizaje a partir de la práctica y el ejercicio de los valores, es decir, *a partir de la experiencia axiológica*. Esto implica, además de una consideración crítica de la importancia de la construcción de ambientes educativos de armonía, la discusión en particular de la relevancia del actuar consecuente por parte del educador, a fin de implementar con actitudes y conductas una forma de ejercer la práctica docente en congruencia con los valores de la democracia.

Ambos –construcción de ambientes y práctica docente a partir de valores– son, por lo tanto, desde nuestro enfoque metodológico, condición *sine qua non* para el impulso de una educación cívica de calidad. Schmelkes lo ha expresado de manera categórica al decir que “en el ámbito de los valores se educa a través de lo que se vive. Decir una cosa y vivir otra es educar para la inconsistencia y la simulación”.¹

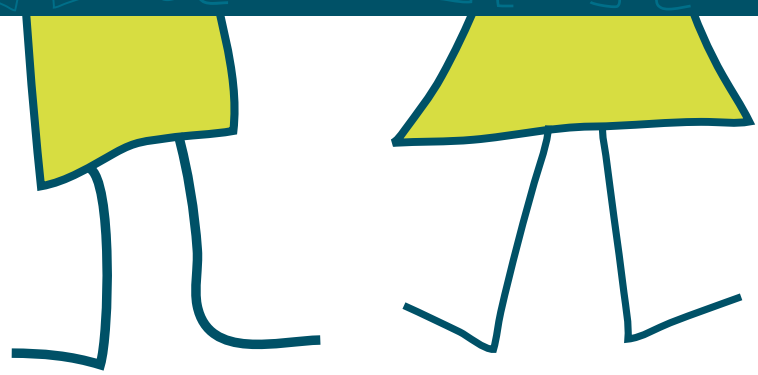
Del reconocimiento de que una auténtica educación para la democracia sólo es posible al vivirla y practicarla en los espacios de aprendizaje colectivo, surge un principio básico e irrenunciable del quehacer educativo del IEDF: el compromiso de educar en la democracia, para la democracia.

¹ Sylvia Schmelkes, *La formación de valores en la educación básica*, México, Secretaría de Educación Pública, 2004, p. 113.

Para expresar comentarios y sugerencias sobre el contenido y propuestas de este material, el lector puede dirigirse a la Dirección Ejecutiva de Capacitación Electoral y Educación Cívica, o bien a la dirección electrónica luci@iedf.org.mx



I. ACERCA DE LA LUCI





La Ludoteca Cívica Infantil inició sus actividades en 2000 como una estrategia de vanguardia dirigida a promover entre estudiantes de los tres últimos grados de educación primaria los valores de la democracia, y así coadyuvar a su formación cívica y ética. En su implementación ha sido fundamental el apoyo de las autoridades de la SEP, directores y maestros.

Desde hace varios años atiende también a profesores y padres de familia. Imparte, fuera del espacio escolar, talleres para educadores que promueven el desarrollo de competencias didácticas y realiza actividades con la población en general en diversos espacios públicos.

Esta diversidad ha permitido comprobar que la actividad lúdica es una opción didáctica que tiene sentido con cualquier tipo de público, no únicamente con niños y adolescentes, y demuestra que el compromiso institucional del IEDF no sólo se manifiesta en la legalidad, transparencia y confiabilidad generada en la organización de los procesos electorales locales, sino también en la promoción de la cultura democrática entre los habitantes de la Ciudad.

La Luci, conformada por un conjunto de profesionistas –desde pedagogos y normalistas, sociólogos y psicólogos, hasta comunicólogos y actores– y coordinada por personal del servicio profesional electoral adscrito al área de Educación Cívica, goza de una multidisciplinariedad fundamental para las tareas de planeación, operación y evaluación educativas.

Sobre la base de las premisas de generar en todo momento participaciones y experiencias que rompan con lo ordinario, de fomentar una comunicación cálida y cercana con quienes se trabaja y, sobre todo, de actuar de manera consistente con los valores y principios que se busca transmitir, la ludoteca impulsa un ambiente democrático de aprendizaje, pleno de mensajes (explícitos o subyacentes) que motivan y refuerzan la apropiación de los contenidos, al tiempo que los participantes identifican situaciones y opciones para la solución de conflictos.

Estas experiencias educativas permiten además clarificar los propios valores, reconceptuar ideas previas e incluso reconocer los retos individuales para mejorar las competencias que favorezcan una mejor convivencia con quienes se interactúa día tras día.

La Luci trabaja en la actualidad con diversos públicos: estudiantes, padres de familia, educadores y población abierta en general, siempre a partir de la premisa de generar un trabajo lúdico, dinámico y participativo, en el que tanto aprender y practicar la democracia como reconocer los retos personales que plantea la convivencia, se vuelven divertidos.

Actividades en el espacio escolar

La Luci visita los planteles escolares durante una semana y realiza actividades durante dos horas. Las 10 horas de actividades brindan un periodo de tiempo valioso que favorece una intervención con profundidad en la cantidad y calidad de los aprendizajes.

Las actividades se desarrollan con niños de distintos grupos y grados, de tal forma que desde el principio los participantes se encuentran al lado de compañeros con los que normalmente no interactúan, y esto genera necesidades de integración, comunicación y convivencia y favorece la resolución de problemas. Las reflexiones que se generan orientan de manera natural las actividades hacia el reto de convivir con inclusión, respeto y tolerancia.

Las actividades se desarrollan algunas veces en colectivo, con la participación simultánea de la totalidad de los alumnos, y otras en grupos de trabajo de alrededor de 20² integrantes. Juntos, desde el primer día de actividades, educadores y niños asumen el compromiso de dar lo mejor de sí para lograr el reto colectivo de la semana: jugar, aprender y convivir.

Objetivos y contenidos

Las experiencias a lo largo de la semana en los planteles se organizan a partir de contenidos axiológicos, para lo cual las acciones programadas responden a una estructura que comprende tres tipos generales de actividades: de apertura, desarrollo y cierre.

² Es recomendable que los equipos que se conforman sean de alrededor de 20 integrantes, a efecto de lograr los objetivos educativos y de comunicación antes planteados, ya que integrar equipos más grandes despersonaliza el trato y la participación.



a) Actividades de *apertura*, en las que se realizan acciones tendientes a presentar los objetivos educativos, a relacionar los contenidos con aprendizajes anteriores y a motivar a los participantes para las actividades subsecuentes.

b) Actividades de *desarrollo*, en las que se analizan y viven- cian de manera colectiva, lúdica y reflexiva los contenidos propuestos.

c) Actividades de *cierre*, en las que se sintetizan y refuerzan los aprendizajes y –de ser el caso– se aplican los conoci- mientos adquiridos. También, dentro de las actividades de cierre, es posible llevar a cabo evaluaciones finales sobre el ciclo en cuestión (que puede abarcar una o varias sesiones de trabajo, o bien un periodo más amplio).

Cabe señalar que estos tres tipos de actividades se pro- ponen en atención a los momentos de asimilación y aco- modación que para Piaget existen en el proceso cognitivo de los individuos.

Organizar los procesos educativos considerando activi- dades de apertura, desarrollo y cierre permite una organización sistemática de las tareas y favorece mejo- res aprendizajes en los participantes.

Investigadores educativos plantean la necesidad de pro- piciar en las experiencias de aprendizaje momentos de asi- milación de la información –en los que el estudiante se enfrenta a nuevos conceptos, nociones, etc.– y momentos de acomodación de la información –que posibiliten el aná- lisis, la organización y reorganización de los esquemas refe- renciales del sujeto, para la construcción de nuevas sínte- sis–. El aprendizaje es entonces un proceso de apropiación de la realidad que requiere que el sujeto construya sus pro- pios marcos referenciales.³

El cuadro 1 muestra este tipo de organización, así como los objetivos y contenidos de la semana encaminados al objetivo general de “coadyuvar a la formación cívica de la población infantil mediante la reflexión y ejercicio de valo- res esenciales de la cultura democrática, destacando entre éstos la participación, el diálogo, la responsabilidad y la legalidad”.

Cuadro 1. Contenidos y actividades que desarrolla la Luci en el espacio escolar

Sesión	Denominación	Temas	Objetivo (s)
1	Viviendo y conviviendo	1. Jugar, aprender y convivir: los retos de la Luci 2. Democracia: conjunto de valores que nos permiten convivir civilizadamente 3. Los antivalores: amenazas de la convivencia	Generar una reflexión general introductoria sobre la rele- vancia de la democracia y sus valores para la convivencia pacífica entre los integrantes de la sociedad.
2	Tú eliges...	1. Participación: decisión personal con visión colectiva 2. Las reglas: convivir con justicia y respeto 3. Capacidad de elegir: el reto humano de tomar las mejores decisiones valorando las posibles consecuencias	a) Que los alumnos valoren la importancia de la participación y el respeto para la generación de acuerdos con justicia y la consecución de objetivos colectivos. b) Que los participantes se reconozcan como sujetos con capacidad de elegir y comprendan las implicaciones personales y sociales de la misma

³ Ángel Díaz Barriga, *Didáctica y currículum*, México, Nuevo Mar, 1984, pp. 52-53.

Sesión	Denominación	Temas	Objetivo (s)
3	La pareja ideal	1. Libertad y responsabilidad: la pareja ideal 2. Legalidad: "escudo" contra las amenazas de la convivencia 3. Instituto Electoral del Distrito Federal: imparcialidad y legalidad	Que los alumnos comprendan la relevancia del uso responsable de nuestra libertad y derechos, tanto para la propia persona como para la convivencia colectiva, haciendo énfasis en la importancia del respeto a la ley.
4	Iguales y diferentes	1. ¿Iguales o diferentes? 2. Pluralidad y tolerancia 3. Diálogo vs. conflicto	Que los alumnos aprecien la importancia del diálogo como un medio de acuerdo indispensable para una sociedad tolerante y plural, respetuosa de las libertades de individuos y grupos que se reconocen iguales y diferentes entre sí.
5	"Democrando"	1. El arte de convivir 2. Valores de la democracia al alcance de los niños 3. Compromisos personales y perspectivas para la convivencia democrática	Que los participantes apliquen los valores desarrollados en la semana y realicen reflexiones finales que refuercen los aprendizajes grupales.

En esta organización se aprovecha la manera en que se vinculan y se condicionan mutuamente algunos valores para lograr una mejor comprensión y asimilación entre los mismos, el denominado "vínculo axiológico".⁴

En la formación en valores cívicos es deseable estudiar y promover este vínculo, en la perspectiva de que la mayoría de los valores están interrelacionados y son interdependientes. Es relevante entonces analizar, por ejemplo, dónde acaba cada uno e inician los otros, cuáles de ellos son la base para la existencia de los demás, cómo se complementan entre sí, etcétera.

En términos generales, el análisis de los vínculos y diferencias entre conceptos, principios y valores y su contraste con la realidad permite clarificarlos y revalorarlos, desarrollar habilidades intelectuales en el alumno y promover aprendizajes más integrales y significativos.

⁴ Olaff Rico Galeana, *De physis a ethos, Propuestas para una formación cívica y ética de calidad en México*. Tesis (Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Estudios Superiores "Acatlán", licenciatura en Ciencias Políticas y Administración Pública), México, 2007, p. 279.

Nivel de desarrollo infantil

En la definición de estrategias didácticas y actividades, es fundamental considerar el nivel de desarrollo cognoscitivo en que los niños se encuentran, para que las acciones educativas sean adecuadas a sus posibilidades y necesidades. Aquí se recupera el estudio de la psicología genética,⁵ para la cual existen cuatro estadios en el proceso de desarrollo cognitivo:

- ★ El sensorio-motor (de 0 a 2 años)
- ★ El preoperacional (de 2 a 7 años)
- ★ El de operaciones concretas (de 7 a 11-12 años)
- ★ El estadio de operaciones formales (de 11 a 12 años en adelante)

Entonces, es importante considerar que los niños que se atiende en las primarias se ubican en el periodo de las operaciones concretas. La idea de lo *concreto* surge del

⁵ Margarita Gómez Palacio, *El niño y sus primeros años en la escuela*, México, Secretaría de Educación Pública, 1995.



hecho de que, en este periodo, las operaciones infantiles versan fundamentalmente sobre los objetos que el niño manipula o ha manipulado, por lo que su actividad mental permanece todavía apegada a lo concreto, a lo inmediato.

De ahí que, en esta etapa, al niño no le sea fácil aprender y expresar conceptos de carácter abstracto, pues esta es una capacidad intelectual que madura en el periodo posterior, de operaciones formales.

Por otro lado, la teoría del desarrollo estudia, además de los elementos cognitivos, aquellos vinculados al *desarrollo del juicio moral*, es decir, la manera en que se valora y actúa de cara al entorno y los demás, y la influencia que en esto tienen tanto las normas del grupo como la capacidad individual para dilucidar entre lo justo y lo injusto, o bien, entre lo conveniente y lo inconveniente.

Al respecto, Piaget descubrió que en el estadio preoperacional, la moral es fundamentalmente egocéntrica, por lo que se basa en el temor al regaño o a la represalia. Sin embargo, desde los siete años, está basada en el respeto y la reciprocidad: en las interacciones que los niños experimentan mediante los juegos, siguen las reglas establecidas y esperan que todos hagan lo mismo. Son leyes absolutas que no pueden modificarse. Sin embargo, aproximadamente a partir de los 11 años, los niños al jugar siguen las reglas, pero reconocen que hay ocasiones en que éstas deben o pueden cambiarse; a partir de esto se puede inferir que en esta etapa la moral se basa en principios superiores a la ley.

Estos son factores de especial relevancia que se deben considerar en la planeación de los procesos didácticos, a fin de utilizar estrategias acordes con el nivel de desarrollo de los niños, para facilitar la clarificación y reflexión de los conceptos y valores objeto de estudio, como se explica más adelante.

Así, en atención al estadio de operaciones concretas en que se encuentran los niños, es indispensable, en el caso de conceptos abstractos (como los de democracia, tolerancia, responsabilidad, etc.) establecer los mecanismos que permitan, a partir de la realidad inmediata de los alumnos (la escuela, la colonia, el contexto familiar, los amigos, las noticias, etc.) y las vivencias que se generan a lo largo de la semana, obtener los ejemplos materiales que por su mayor cercanía y familiaridad faciliten la comprensión del

significado y el valor de los contenidos objeto de estudio, particularmente los de naturaleza axiológica.

Identificar aspectos relativos al desarrollo cognitivo y moral ofrece orientaciones psicopedagógicas que posibilitan actividades y aprendizajes de mayor calidad en los educandos.

Por ejemplo, desde la experiencia de la Luci, uno de los conceptos más abstractos y de especial complejidad para su asimilación por los estudiantes es el de legalidad. Puesto que ésta no es un objeto, sino la cualidad de una actividad o proceso en el que la ley es respetada, se parte de lograr que los alumnos experimenten juegos y actividades en los que vivencien las ventajas y desventajas que conlleva el cumplimiento o no de las reglas para la consecución de los objetivos grupales e individuales, a partir de lo cual, es decir, de experiencias vinculadas con lo inmediato y concreto, es más fácil “transitar” hacia la conceptualización y valoración de la relevancia social y personal de la observancia de los acuerdos y las leyes, es decir, la legalidad.

El carácter formativo de la Luci: del valor a la virtud

Las actividades didácticas tienen un enfoque fundamentalmente formativo, expresado en un conjunto de acciones que mediante el juego, el diálogo y la reflexión, permiten a los niños vivenciar y ponderar la relevancia de los valores democráticos y la importancia de llevar a cabo un actuar consecuente con los mismos.

Y es que, desde el enfoque aquí adoptado, una auténtica formación en valores se logra únicamente cuando los procesos didácticos permiten generar predisposiciones y habilidades que se expresan en un comportamiento congruente con los valores objeto de estudio, mucho más allá de los aspectos meramente cognitivos en la construcción de aprendizajes.⁶

Por ello, resulta de especial relevancia promover el desarrollo de elementos emotivos y actitudinales, ya que

⁶ M.R. Buxarrais, M. Martínez, M. Puig y J.M. Trilla, *La educación moral en primaria y en secundaria. Una experiencia española*, México, Secretaría de Educación Pública (Biblioteca normalista), 1997, p. 86.

educar en valores implica lograr que los educandos sientan una alta estima y un compromiso emocional o de conciencia tan fuerte con determinadas cualidades que los lleve no sólo a admirarlas sino, en el caso de las de tipo ético, a tomarlas como pautas de acción y a practicarlas. Encarnar un valor significa asumirlo como propio y manifestarlo en actitudes y conductas.⁷

El trabajo educativo de carácter formativo aspira entonces a rebasar la enseñanza meramente discursiva y conceptual, para influir en la personalidad, es decir, en el carácter y formas de ser (el *ethos*, según los griegos) de los estudiantes.

Se suman así en el modelo la formación a la simple información, la *praxis* a la mera reflexión teórica, la virtud al valor. En otros términos, el “saber cómo” al “saber qué”, si consideramos que el saber cómo es una habilidad, al tiempo en que el saber qué es más bien teórico y explicativo.⁸

Así, con el conjunto de vivencias y la interacción colectiva, las nociones y conceptos se construyen progresivamente y se vuelven medios y no únicamente fines en sí mismos.

Un valor sólo impactará formativamente al “transformarse” en una virtud, es decir, en tanto el sujeto lo haya adquirido como resultado de un proceso que va desde lo cognitivo y el simple aprecio, hasta la actuación en conformidad con ese valor; hasta que la persona se compromete y organiza su vida en función de ese valor, pues muchas veces “aprendemos” valores y los consideramos ya poseídos o realizados por la sola razón de estimarlos intelectualmente, sin que esos valores estén influyendo en nuestra conducta concreta.⁹

En suma, podemos afirmar que el carácter formativo de la educación en valores es tal cuando se logra transitar del valor a la virtud: un valor –de carácter conceptual, abstracto e ideal– se convierte en virtud al expresarse en práctica

concreta; cuando un sujeto en específico lo ejerce reflejándolo en acciones y actitudes, en una forma de ser –personalidad– que favorece una convivencia más armónica con “el otro” y el entorno, en los distintos ámbitos de la vida cotidiana.

Cuando un valor, además de comprenderse desde lo cognitivo y estimarse desde lo emocional, se practica por voluntad propia –con convencimiento y constancia– se convierte en virtud. La virtud es, así, el valor en acción.

La educación moral y ciudadana como formación de virtudes se puede ver como introyección, asimilación e incorporación dinámica y activa de los valores en lo más íntimo del individuo: las virtudes son la realización concreta y personal de los valores de una sociedad.¹⁰

El papel de los alumnos

Los alumnos asumen un papel protagónico en el desarrollo de las actividades, de tal forma que se descubren a sí mismos como eje de la obtención de experiencias, dilemas y conclusiones, a partir de los cuales se logran las finalidades educativas y de interacción lúdica y colectiva que junto con ellos se establecen.

Los estudiantes aplican su capacidad deductiva para construir sus propios aprendizajes y conclusiones sobre las situaciones y problemáticas en las que se ven inmersos.

Así, en las actividades, los alumnos participan en la toma de decisiones, en la definición de normas básicas para la organización de las tareas y la convivencia, asumiendo una actitud de autocrítica, que acompaña su nivel de participación y alimenta su responsabilidad frente a la tarea educativa.

Los estudiantes asumen un papel protagónico y participativo para la interacción y la construcción de aprendizajes colectivos.

⁷ Secretaría de Educación Pública, *Cómo desarrollar valores y actitudes. Guía para el maestro*, México, 1997, p. 33.

⁸ M. Beuchot y S. Arriarán, *Virtudes, valores y educación moral. Contra el paradigma neoliberal*, México, Universidad Pedagógica Nacional, 1999, p. 34.

⁹ Antonia Pascual, “La clarificación de valores en el aula”, *Educación* 2001 núm. 42, México, 1998, p. 53.

¹⁰ M. Beuchot y S. Arriarán, *op. cit.*, p. 12.

Todo ello se fundamenta, volviendo a Piaget y retomando a Vigotsky, desde los enfoques psicológicos constructivista y social, en los que se establece que el sujeto en formación debe ser protagonista de su propio proceso formativo.

Desde esta perspectiva, los niños *construyen* su propia comprensión del mundo mediante la acción directa con el ambiente en interacción con otros, y la forma como conciben ese mundo varía en función de las habilidades de pensamiento que emergen en un momento determinado a lo largo del proceso del desarrollo evolutivo.

Tanto las *habilidades de pensamiento* como las *experiencias sociales* juegan un papel importante en el desarrollo del individuo. De manera gradual, la evolución de su pensamiento, las interacciones con iguales y la continua exposición a situaciones morales lo llevan a comprender que existen diferentes perspectivas respecto de una situación y que las reglas son el resultado de la negociación, el compromiso y el respeto a los puntos de vista de los otros.

Por su parte, Vigotsky plantea que el mejor aprendizaje no se da en el aislamiento o en la soledad de una persona frente al libro. Lo que ofrece mayor riqueza, crecimiento personal y permite el trabajo grupal es la cooperación, el lidiar juntos con un problema, el aprender a escuchar argumentos, a ponerse en lugar de otros, la posibilidad de exteriorizar criterios propios.

Cuando la idea y los procedimientos que cada cual utiliza se confrontan con los de los demás, se produce el conocimiento. En un espacio de interacción es posible discutir varias propuestas, evaluar su viabilidad, analizar los valores subyacentes y llegar a un acuerdo.

Vigotsky hace especial énfasis en la conexión entre el mundo social y psicológico del sujeto. En este contexto, la persona es vista como participante activa en la construcción de su aprendizaje y el ambiente social es el mediador esencial en el proceso.

En un contexto de trabajo e interacción grupal en el que los pensamientos y habilidades de la persona son reconocidos y aceptados por otros, los individuos tienen la oportunidad de contrastar sus ideas y valoraciones, de resolver diferencias de opinión y de compartir responsabilidades en un ambiente de cooperación y respeto. Como producto de las continuas interacciones, el sujeto desarro-

lla habilidades y construye sus propios conceptos y valoraciones.

El papel de los educadores

En congruencia con el punto anterior, el papel que debe desempeñar el educador en su interacción con los niños implica una relación de cercanía y comunicación que propicia un protagonismo y una participación infantiles totales. En la Luci, se considera que sus integrantes han cumplido con éxito uno de sus principales cometidos únicamente cuando logran “entrar” en el ámbito, los lenguajes y la confianza de los niños; al trascender la frontera que separa “al mundo infantil” del “mundo del educador tradicional”. Entonces el educador no es visto ya como un educador o un adulto más, sino como alguien con quien compartir más allá, con quien hay afinidad y la posibilidad de tejer nexos cognitivos y afectivos. Los niños reconocen la honestidad, el respeto y la cordialidad, y corresponden de la misma manera. No en pocas ocasiones la conducta de estudiantes con fama de conflictivos o apáticos en el aula se transforma, para asumir una nueva actitud de carácter más sociable, que les es aplaudida por compañeros y profesores.

Por ello enfatizamos que el educador debe ser el primero en comportarse de manera congruente con las actitudes y prácticas que busca desarrollar en los alumnos. El principio fundamental que orienta su quehacer –como se ha indicado– es el de educar *en* la democracia *para* la democracia.

Entonces, el educador se prepara para generar las condiciones que, mediante el juego, permitan a los estudiantes aplicar los valores de la democracia para reflexionarlos, vincularlos con el entorno, solucionar conflictos y analizar su importancia y beneficios en lo individual y lo colectivo.

Uno de los principales compromisos del educador es asumir un rol de congruencia, partiendo del principio de educar en la democracia, para la democracia.

De esta manera se logra la construcción colectiva de los aprendizajes mediante las experiencias y reflexiones que progresivamente el educador va propiciando, en lugar de una exposición fría, discursiva y lineal, como ya se indicaba más arriba.

Finalmente, es importante que el educador se preocupe por la realización divertida y participativa de los juegos, pero sin perder de vista el objetivo de aprendizaje que tienen los mismos, a fin de evitar estar pendiente únicamente de que los niños se diviertan, sin lograr las metas formativas que se buscan. Se trata de evitar caer en el juego por el juego mismo.

Los talleres para el desarrollo de competencias didácticas dirigidos a educadores

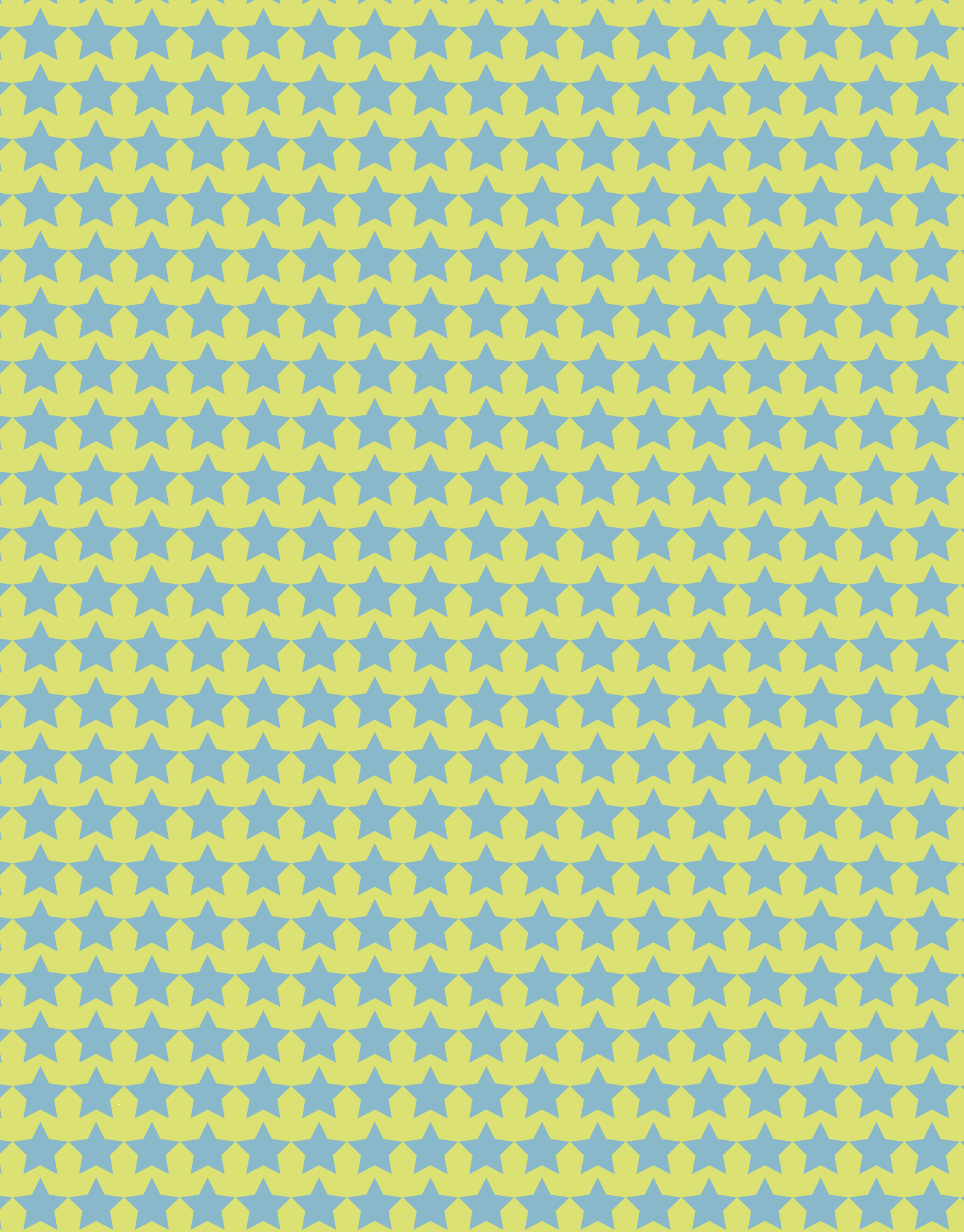
Desde 2004, el IEDF ha implementado a través de la ludoteca una estrategia de capacitación a docentes, educadores, maestros en formación, prestadores de servicio social y voluntarios –con el mismo espíritu lúdico, dinámico y participativo con que se trabaja con la población infantil–, como un mecanismo estratégico para impulsar la multiplicación de su modelo y potenciar su impacto en la población de la ciudad.

Los talleres, con una duración de 20 horas, favorecen el desarrollo de habilidades didácticas para la formación en valores, ofreciendo a los participantes un conjunto de conocimientos, habilidades y valores didácticos y disciplinaarios que enriquezcan sus recursos educativos.

Hasta aquí hemos ofrecido un primer nivel de aproximación a las características básicas del modelo educativo de la ludoteca. Sin embargo, es necesario, antes de ahondar en el gran marco pedagógico –que nos plantea, por ejemplo, la importancia de la formación cívica y ética para la democracia o nos permite entender la relevancia de elementos como el juego y la vivencia– establecer desde una perspectiva disciplinaria nociones básicas indispensables, como las relativas a la democracia, la ciudadanía y los valores, que permiten hablar de la construcción de una personalidad democrática, que es a final de cuentas el objeto de la educación para la democracia. Vayamos por lo pronto al análisis de algunos conceptos fundamentales.



II. LA DEMOCRACIA Y SUS VALORES



La democracia es un instrumento de las sociedades modernas para orientar la convivencia entre sus integrantes, tanto en lo político como en lo social, a partir del reconocimiento de la igualdad de las personas, la soberanía popular y la observancia de la ley.

En lo político es considerada la mejor forma de gobierno y de organización social, pues, en contraste con otras formas políticas, permite decidir mediante la participación y el voto colectivos quiénes han de gobernar y tomar las decisiones públicas fundamentales y favorece un mayor respeto a las libertades y derechos de las personas.

Pero más allá de los temas de la confrontación política y el ejercicio del poder público, la democracia favorece en lo social, es decir, en la vida cotidiana, una interacción más armónica e incluyente gracias al ejercicio de los valores que la orientan y conforman, contribuyendo a un mejor “vivir juntos” en las sociedades plurales y el mundo globalizado, propios de la modernidad.

Por ello consideramos que la democracia, *lato sensu*, está constituida por una dimensión política y una dimensión social. Por ejemplo, Pablo Latapí¹¹ señala al respecto que la democracia va más allá del régimen político, pues éste “tiene su necesario correlato social y educativo: supone que los integrantes de la sociedad asimilen un conjunto de valores que propicien una convivencia justa y armoniosa”.

También la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI, al hablar sobre la relevancia de la educación para la democracia, reconoce la legitimidad de la democracia y su impacto en la vida social y política: “no hay otro modo de organización del conjunto político y de la sociedad civil que pueda pretender sustituir a la democracia y que permita, al mismo tiempo, llevar a cabo una acción común en pro de la libertad, la paz, el pluralismo auténtico y la justicia social”.¹²

¹¹ Pablo Latapí, *El debate sobre los valores en la escuela mexicana*, México, Fondo de Cultura Económica, 2003, p. 122.

¹² Jacques Delors et al., *La educación encierra un tesoro*, Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI, México, UNESCO, 1997, p. 53.

La dimensión política de la democracia

Se refiere a la organización y división del poder público a partir de la voluntad ciudadana, la confrontación cívica entre partidos e ideologías para tener acceso a opciones de gobierno mediante el apoyo popular en los procesos electorales, así como al control de los actos de autoridad a partir de un marco legal que protege a los gobernados y sus garantías individuales.

La democracia electoral, como un componente de la dimensión política, es un elemento fundamental de las sociedades democráticas al generar representatividad, legitimidad de los gobernantes y estabilidad política, que son la base para el desarrollo de una nación, sus instituciones, su cultura, su economía y, en general, de los individuos que la conforman.

Sin embargo, la democracia política va más allá de lo electoral: favorece la igualdad jurídica y política, el Estado de Derecho, mayor control sobre los actos de la autoridad y más eficacia en el respeto de los derechos ciudadanos.

La democracia electoral, que permite traducir la voluntad ciudadana en representación popular y atender la necesidad social de gobierno, es un componente fundamental de la democracia política, que brinda legitimidad y estabilidad políticas.

Las primeras experiencias democráticas surgen en la antigua Grecia con la democracia política “directa” (es decir, que no requiere representantes populares), en la que los ciudadanos participaban directamente en el gobierno de la *polis* y la toma de decisiones públicas.

Por ello, se afirma que democracia proviene del griego *demos*, que significa pueblo, y *cratos*, que significa poder o gobierno, es decir, gobierno del pueblo. De ahí el principio de la soberanía popular como fuente legítima para la organización del poder, y la importancia del voto ciudadano como mecanismo para la elección de los representantes populares propios de la democracia política moderna, es decir, representativa.

Y es precisamente en la democracia griega, de la *polis* y su naturaleza participativa, de donde surge lo que Savater ha denominado la *revolución democrática*, que consiste —señala el español—,

en convertir a los individuos en portadores del sentido político de la sociedad. Sirve de cimiento y aliento por tanto de la revolución filosófica, que estriba también en convertir a los individuos en portadores del sentido racional de la realidad. Y confluyen ambas transformaciones radicales en el acuñamiento de sujetos, es decir, protagonistas de acciones significativas, no meros repetidores de tradiciones de fundamento metahumano ni encarnaciones episódicas de un orden inmutable que no puede ser cuestionado. Sujetos que no se dedican a profetizar, dar órdenes o guardar silencio sino que discuten y, lo que es aún más importante, discuten de igual a igual.¹³

Emergen así las bases de la ciudadanía, que a futuro derivará en una condición irrenunciable de igualdad y dignidad, que incluye al género humano en su conjunto y que es el objeto de los derechos humanos y las libertades cívicas y políticas. Es decir, una ciudadanía entendida como una forma de integración social participativa basada en compartir los mismos derechos y no en pertenecer a determinados grupos vinculados por lazos de sangre, de tradición cultural, de estatus económico o de jerarquía hereditaria.¹⁴

De ahí que la democracia política, sus instituciones y procesos, sin la existencia y participación ciudadanas, carecen de sentido y legitimidad. Así, la solidez de una democracia está en mucho vinculada a la calidad de su ciudadanía, tanto en términos de su cultura cívica en general como en lo concerniente a sus niveles de participación; a la defensa de sus derechos, a la vigilancia de los actos de la autoridad y a la exigencia de “rendimiento de cuentas” mediante lo cual la población reconoce o castiga –por ejemplo– refrendando o retirando el apoyo mediante el ejercicio del voto en cada proceso electoral.

La dimensión social de la democracia

Se refiere al efecto de armonía y convivencialidad que el ejercicio de los valores y principios democráticos genera dentro del sistema de relaciones sociales de la vida cotidiana, a partir de una moral democrática que privilegia, por ejemplo, el diálogo y la tolerancia de cara a las divergencias

que de manera natural surgen en una sociedad plural; que reconoce la igualdad de las personas como un principio básico para enfrentar los conflictos y buscar la construcción incluyente y dialógica de acuerdos. Así, al hablar por ejemplo del ejercicio de la democracia en el aula o la familia, más que referirnos a la visión reduccionista de discutir y votar ciertas decisiones grupales, apelamos a la importancia de la inclusión de las opiniones y preferencias, a ofrecer a todos por igual respeto y consideración por su condición de persona y a la construcción dialógica y tolerante de aquello que incumbe y afecta a todos:

la democracia se funda en valores que exigen una actitud respetuosa hacia la dignidad y la autonomía de cada ser humano; nada más y nada menos (...) el principal aglutinante sólo puede ser un motivo ético: el tratamiento decente que merece todo ser humano. Un motivo adicional es de interés público: el mejoramiento de la calidad de nuestras democracias equivale a avanzar hacia el logro de esa decencia como un valor colectivo de toda sociedad.¹⁵

Por lo tanto, la democracia no es algo exclusivo de los políticos, los partidos políticos y los votantes. El demócrata no se limita únicamente a asistir a las urnas cada determinado periodo de tiempo y a acatar las leyes de la mayoría, sino que se compromete antes que nada con un conjunto de valores que guían sus decisiones y relaciones con su entorno, lo mismo en los ámbitos inmediatos (como la familia, la escuela, la empresa y la vida cotidiana en su conjunto) que en las esferas más amplias y mediatas de la vida pública nacional e incluso global.

De ahí la idea de toda una *cultura democrática* vinculada a una forma integral de ser e interactuar con el entorno y en particular con *el otro*; una forma de vivir y convivir en sociedad.

Octavio Paz ha caracterizado a la democracia enfatizando este carácter de instrumento al servicio de la convivencia:

¹³ Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, *La democracia en América Latina. Hacia una democracia de ciudadanas y ciudadanos*, Buenos Aires, Alfaguara, 2004, p. 128.

¹³ Fernando Savater, *Diccionario filosófico*, México, Planeta, 1995, p. 79.

¹⁴ Fernando Savater, *El valor de elegir*, Barcelona, Ariel, 2003, p. 146.

“Ante todo debe aceptarse que la democracia no es un absoluto ni un proyecto sobre el futuro: es un método de convivencia civilizada. No se propone cambiarnos ni llevarnos a ninguna parte; pide que cada uno sea capaz de convivir con su vecino, que la minoría acepte la voluntad de la mayoría, que la mayoría respete a la minoría y que todos preserven y defiendan los derechos de los individuos”.¹⁶

Desde el punto de vista educativo, la formación en valores y, en general, la promoción de una personalidad democrática resultan así de una importancia nodal, tanto en términos de los beneficios propios para la persona, como en términos de los efectos positivos que socialmente se generan para la vida en colectivo.

La democracia, tanto en lo político como en lo social, tiene que ver con las formas de participar e interactuar: con la posibilidad de coexistir de manera armónica e incluyente, gracias a actitudes y prácticas basadas en el respeto a las personas y a la ley, con el reconocimiento de la igualdad y la dignidad de las personas, así como con el ejercicio de la tolerancia y el diálogo como medios para conciliar las divergencias.

La convivencia democrática, lo mismo en el mundo de la política que en la vida cotidiana, apunta al final de cuentas a la construcción y el mantenimiento de una mejor sociedad y a propiciar una mejor calidad de vida para sus integrantes. Por ejemplo, una reciente investigación de la UNESCO en distintos países, entre ellos México, concluye que la falta de valores, las relaciones interpersonales no satisfactorias y, en general, un “clima del aula” adverso a los estudiantes, no son únicamente elementos importantes para la calidad educativa, sino *el principal factor de rendimiento de los niños en la escuela*. Juan Carlos Palafox Pérez, representante de UNESCO en México, ha señalado además que si este clima del aula ofreciera mejores relaciones entre los estudiantes, si se controlara por parte de los docentes, la educación en

México podría alcanzar niveles de calidad como las de Cuba o Finlandia.¹⁷

Los valores de la democracia

Risieri Frondizi, para quien la convivencia exige un mínimo de orden jerárquico que es imprescindible para resolver los conflictos de la vida en sociedad, afirma que

si no hubiera ninguna jerarquía de personas, actividades y cosas, no nos esforzaríamos por mejorar, careceríamos de aspiraciones, ideales, y la educación y la reformas moral y política no tendrían sentido. Lo tienen porque hay posibilidades de ascender de un valor bajo a uno más alto, de lo malo a lo bueno y de éste a lo mejor.¹⁸

En el caso concreto de los valores de la democracia, son éstos referente esencial para la construcción de la personalidad democrática, por la función que cumplen para “ascender” como individuos y para propiciar como sociedad y humanidad mejores niveles de convivencia y respeto a la dignidad de las personas. Por ello, *llamamos valor a lo que vale*, a lo que consideramos valioso, digno de aprecio y reconocimiento por el beneficio individual y colectivo que nos ofrece. De ahí que suele afirmarse que los valores otorgan a la vida humana, lo mismo en lo individual que en lo social, sentido y finalidad, de tal forma que no “puede concebirse una vida humana, realmente humana, sin ideales, sin una tabla de valores que la apoye”.¹⁹

Analicemos a continuación los principales valores de la democracia, a fin de avanzar en su conceptualización e identificar la función que cumplen cada uno de ellos para la vida en sociedad, tanto en el ámbito de la política como en el de las relaciones de la vida cotidiana.

¹⁷ Véase el artículo “Sin valores las aulas de México: UNESCO”, publicado en *Milenio* el 6 de mayo de 2007, y el informe técnico “Primer estudio internacional comparativo sobre lenguaje, matemáticas y factores asociados, para alumnos de tercer y cuarto grado de educación básica”, publicado por UNESCO. Se puede consultar en <http://llece.unesco.cl/esp/publicaciones/impresas/10.act>

¹⁸ Risieri Frondizi, *¿Qué son los valores?*, 3ª reimpresión, México, Fondo de Cultura Económica, 1979, p. 223.

¹⁹ G. Escobar Valenzuela, *Ética*, México, McGraw Hill, 1988.

¹⁶ Fernando Savater, *Diccionario Filosófico*, op. cit., p. 94.

Esquema 1. Principales valores de la democracia



El *diálogo* es el intercambio de opiniones e ideas de manera tranquila y pacífica, con la finalidad de dar a entender nuestras necesidades y razones, y al mismo tiempo escuchar, respetar, conocer y entender las necesidades y razones de las otras personas, para poder llegar a un acuerdo. Por ejemplo, padres e hijos pueden dialogar para acordar la hora de llegada de una fiesta. También representantes gubernamentales pueden dialogar para buscar un acuerdo con los habitantes de una colonia inconformes con alguna acción que las autoridades están llevando a cabo en su demarcación.

La *igualdad* es una condición inherente a las personas en cuanto seres humanos, que implica reconocer y tratar de la misma manera a todos los miembros del grupo social. Reconocer la igualdad es aceptar que todas las personas tienen el mismo valor y actuar en consecuencia.

En nuestro país, según la Constitución, todos somos iguales ante la ley, sin importar nuestro color de piel, aspecto físico, idioma, sexo, religión, edad, condición social o económica.

La *legalidad* es el cumplimiento de las leyes y normas para lograr una mejor convivencia en comunidad. Favorece que no se violen nuestros derechos, seamos niños, jóvenes o adultos, y nos permite ser libres, siempre y cuando respetemos las reglas.

Si en la casa se establece como regla que la televisión sólo se verá por las tardes, es necesario que la respetemos; de lo contrario, generaremos conflicto. También debemos respetar los reglamentos de tránsito al cruzar las calles (usar los pasos peatonales o puentes); si no lo hacemos podemos causar, o sufrir, un accidente.

La *libertad* es la posibilidad de elegir y actuar sin presiones externas. La libertad debe ir acompañada de responsabilidad para ayudar a tomar las mejores decisiones.





Ejercemos la libertad cuando actuamos de acuerdo con nuestros gustos y preferencias, por ejemplo, cuando elegimos la profesión que nos gusta o la actividad laboral en que nos desenvolvemos, lo mismo que al decidir a qué candidato o partido político otorgamos nuestro voto. También en nuestro país se ejerce la libertad de expresión, que nos permite manifestar nuestras ideas y opiniones.

La *participación* es la acción de tomar parte, junto con otros, para alcanzar un objetivo común. Participamos cuando estamos dispuestos a colaborar con los demás en actividades conjuntas para satisfacer una necesidad compartida.

Por ejemplo, cuando alumnos, maestros y padres de familia se organizan para dar mantenimiento a las instalaciones de la escuela o cuando los vecinos de la colonia se juntan para gestionar servicios de mejora.

El *pluralismo* es la expresión, reconocimiento e inclusión armónica de las diferentes formas de ser, pensar y actuar, lo que enriquece a nuestra sociedad, nuestra cultura y al mundo como globalidad. El pluralismo permite la coexistencia de la diversidad en un mismo espacio; por eso en nuestro país encontramos católicos, judíos, librepensadores y demás, o bien indígenas, criollos y extranjeros, dentro de la gran variedad cultural que poseemos.

El *respeto* es la manera de tratar a las personas que parte del reconocimiento de que todos tenemos los mismos derechos y la misma dignidad en cuanto seres humanos. Hay que ser con los demás como nos gusta que sean con nosotros; por eso, para exigir que nos respeten, primero debemos respetar.

La *responsabilidad* es la capacidad de prever y asumir las consecuencias de nuestros actos y decisiones, tanto para nuestra propia persona como para los demás y el entorno.

Cuando somos responsables, nos comprometemos con nuestros actos y decisiones. Votar razonando nuestra decisión, manejar de manera cuidadosa y utilizar de manera mesurada nuestro auto, son formas de actuar responsablemente, tanto para con nuestros conciudadanos, como para nuestra ciudad.

La *tolerancia* es aceptar y reconocer a los que tienen una forma de ser, de pensar y de actuar diferente a la nuestra, con la que no estamos de acuerdo o no nos gusta. La tolerancia ayuda a que convivamos sin pretender imponer nuestras ideas u opiniones a los demás. Por ejemplo, somos tolerantes cuando aceptamos que nuestros hijos escuchen música o vean programas televisivos que no son de nuestro particular agrado.







III. EDUCACIÓN CÍVICA, FORMACIÓN EN VALORES
Y PERSONALIDAD DEMOCRÁTICA





El vínculo entre democracia y educación es fundamental. La educación cívica, si bien no garantiza por sí misma la convivencia entre individuos, grupos e instituciones, sí es una condición para la existencia, desarrollo y buen funcionamiento del sistema democrático y para la promoción de una interacción entre las personas acorde con los valores éticos y políticos que gozan de una legitimidad mundial. Por ello, suele afirmarse que la educación cívica es el “guardaespaldas” de la democracia.

Así, la educación cívica es un recurso del Estado y de la sociedad para promover y defender el proyecto democrático, al tiempo en que se difunden los conocimientos y valores a partir de los cuales la ciudadanía define conductas y niveles de participación y establece en general una posición específica frente a la realidad política y la vida en comunidad.

Para Fernando Savater, la educación cívica “es la preparación que faculta para vivir políticamente con los demás en la ciudad democrática, participando en la gestión paritaria de los asuntos públicos y con capacidad para distinguir entre lo justo y lo injusto”.²⁰

A partir de esta definición, podemos reconocer dos esferas básicas de la educación ciudadana imbricadas entre sí: la que tiene que ver con la formación para la participación en el espacio público, en la *polis*, y la que tiene que ver con la formación moral (o ética) vinculada a la señalada capacidad para distinguir entre lo justo y lo injusto. Así, la educación cívica tiene por objeto el desarrollo de competencias cívicas, la construcción de una personalidad democrática que transita por la formación de una moral sustentada en los valores y principios democráticos:

La democracia es en el fondo una construcción moral; para que llegue a arraigarse en una sociedad es indispensable que los valores en que se sustenta sean vividos responsablemente y percibidos como vinculatorios en conciencia por la mayoría de sus miembros.²¹

La personalidad democrática es, por lo tanto, un concepto ético-político inherente a este tipo de régimen

político y expresivo, en general, de una conducta caracterizada por un conjunto de atributos vinculados a los principios y valores de la democracia²² que favorecen el desarrollo de distintas competencias cívicas, como veremos más adelante.

Por ello, desde nuestra perspectiva, la educación moral es el marco general en que se desenvuelve la promoción de una personalidad democrática. Gilberto Guevara Niebla sostiene:

El civismo prepara para el cumplimiento de las normas sociales; la educación moral induce a la formación de valores, juicios y reglas que cada persona adopta ante la vida... un valor, una vez integrado a la personalidad, se aplica tanto en la vida privada como en la pública. La separación entre estas dos dimensiones de la personalidad es difícil puesto que la vida es una y la segmentación entre lo público y lo privado es producto de una abstracción. En consecuencia, para efectos educativos, se debe buscar un sustento unitario para ambas dimensiones. Este sustento conceptual lo constituye, sin duda, la formación moral (entendida en sentido amplio o laico).²³

También para Hansen, “entre los conceptos de lo moral y lo cívico existe un considerable solapamiento, hasta el punto de poder usarlos casi indistintamente. En sentido amplio, el concepto de moral abarca los contornos del carácter personal y la manera en que las personas consideran y tratan a los demás”.²⁴

Hoy en día la educación cívica es concebida como educar para la democracia, y tiene por objeto la formación de la personalidad democrática, caracterizada por un conjunto de atributos y conductas orientados por los valores ético-políticos de esa forma de gobierno e interacción social.

²² Martín Martínez y Luis Castro Leiva, “Educación y valores éticos para la democracia”, en *Educación, valores y democracia*, Madrid, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), 1998, p. 376.

²³ Gilberto Guevara Niebla, *Democracia y educación*, México, Instituto Electoral Federal (Cuadernos de Divulgación de la Cultura Democrática, núm.16), 1998, p. 72.

²⁴ D. Hansen, “Los profesores y la vida cívica de las escuelas”, *Revista española de pedagogía* núm. 209, España, 1998, p. 33.

²⁰ Fernando Savater, *El valor de elegir*, op. cit., p. 153.

²¹ Latapí, Pablo, “La raíz moral de la democracia”, en *Educación y valores*, tomo III, 2ª ed., México, Gernika, 2005, p. 126.

La educación moral promueve en la persona el “desarrollo y la formación de todas aquellas capacidades que intervienen en el juicio y la acción moral, a fin de que sean capaces de orientarse de modo racional y autónomo en aquellas situaciones que les planteen un conflicto de valores”, por lo que representa un espacio de reflexión que permite alcanzar objetivos²⁵ tales como:

- ★ Identificar y fundamentar los aspectos de la realidad cotidiana y de las normas sociales vigentes con las que no se está de acuerdo.
- ★ Construir formas de vida más armónicas, tanto en los ámbitos interpersonales como en los colectivos.
- ★ Elaborar autónoma, racional y dialógicamente principios generales de valor que ayuden a enjuiciar críticamente la realidad.
- ★ Lograr que las personas hagan suyos aquellos tipos de comportamientos coherentes con los principios y las normas que ética y moralmente hayan construido.
- ★ Lograr que los individuos adquieran también aquellas normas que la sociedad, de modo democrático y buscando el bienestar colectivo, se ha dado a sí misma.

Así, las competencias cívicas y la personalidad democrática derivan de la adquisición de un conjunto de saberes, de la adhesión a valores y del desarrollo de prácticas y habilidades que permiten en conjunto hablar de una auténtica formación ciudadana.

Al respecto, la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI ha sugerido cuatro pilares para la educación²⁶ que deben ser atendidos de manera equivalente para, plantean, satisfacer de manera integral las necesidades cognitivas y prácticas de las personas, es decir, aprender a:

- ★ Conocer (cultura general y especialización; aprender a aprender para enriquecerse a lo largo de la vida)
- ★ Hacer (formación profesional, enfrentar situaciones sociales y trabajar en equipo, comunicarse y solucionar conflictos)

²⁵ M.R. Buxarrais, M. Martínez, M. Puig y J.M.Trilla, *op. cit.*, p. 16.

²⁶ Jacques Delors *et al.*, *op. cit.*, p. 92.

- ★ Vivir juntos (comprensión del otro, cooperación, participación, integración)
- ★ Ser (desarrollo de la personalidad, autonomía, juicio y responsabilidad)

Estos cuatro pilares de la educación, aplicados a la formación cívica y ética, se pueden adaptar en igual número de ámbitos generales de los cuales derivar los *contenidos generales de la educación para la democracia* que proponemos, considerando componentes informativos, procedimentales, y los relativos al ámbito de lo actitudinal-valorativo, es decir:

- ★ Conocimiento de la democracia
- ★ Habilidades democráticas
- ★ Vivir juntos
- ★ Ser democrático

El desarrollo de experiencias educativas atendiendo de manera equilibrada estos ámbitos permite así generar aprendizajes formativos que incidan no únicamente en lo que la persona sabe, sino en lo que ésta es, incluyendo capacidades para resolver necesidades y conflictos –individuales y sociales– en donde requiera establecer relaciones positivas consigo mismo y con los otros, afrontando así de manera efectiva las demandas del entorno; es decir, desarrollando competencias sociales. La atención de estos cuatro grupos de contenidos permite que el sujeto desarrolle capacidades que son la base de las competencias cívicas:²⁷

- ★ *Capacidades intelectuales*, que hacen referencia a procesos cognitivos necesarios para operar con símbolos, representaciones, ideas, imágenes, conceptos y otras abstracciones y constituyen la base para la construcción de las demás. Incluyen habilidades analíticas, creativas y metacognitivas, entre otras.
- ★ *Capacidades prácticas*, que refieren a un saber hacer, a una puesta en acto. Si bien suponen e implican saberes intelectivos y valorativos, se manifiestan en una dimen-

²⁷ Alejandro Castro, “Alfabetización emocional: la deuda de enseñar a vivir con los demás”, *Revista Iberoamericana de Educación*, versión digital, 2006, p. 7.

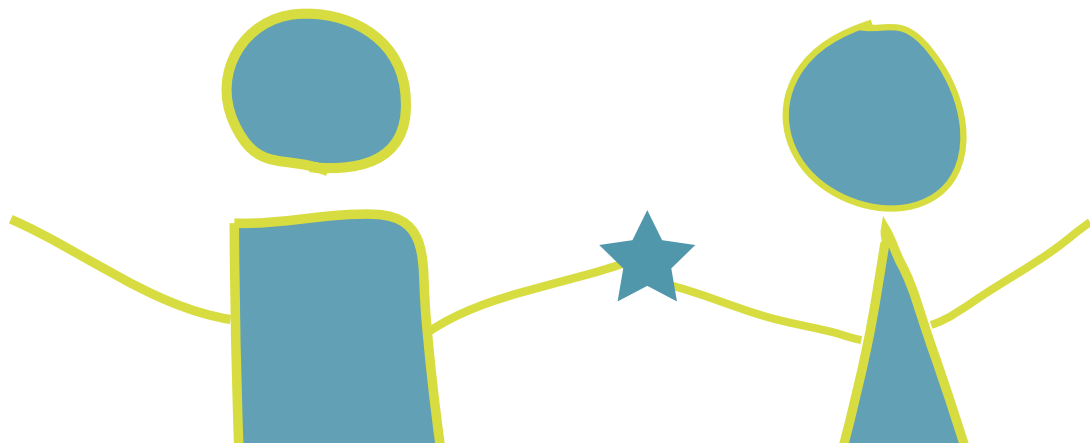


sión pragmática. Incluyen habilidades comunicativas, tecnológicas y organizativas.

- ★ Capacidades sociales, que refieren a la participación de la persona, como miembro de un grupo, en los ámbitos de referencia próximos y en contextos más amplios, no inmediatos a la cotidianidad.

Capacidades intelectuales, prácticas y sociales son la base para el desarrollo de competencias cívicas y la personalidad democrática.

En suma, la *personalidad democrática* se constituye progresivamente a partir del desarrollo de un conjunto de capacidades y competencias cívicas que derivan del aprendizaje de diversos contenidos cognitivos, actitudinales y axiológicos, así como del desarrollo de habilidades como el diálogo, la autorregulación o la empatía, con lo cual se favorece una mejor convivencia, de tal manera que el conocimiento de la democracia, las habilidades democráticas, vivir juntos y ser democrático son conjuntos de contenidos que se interrelacionan y complementan mutuamente, y deben ser utilizados también como medios para la generación de procesos de interacción y aprendizaje en el aula, como veremos a continuación.



IV. LOS MEDIOS PARA LA FORMACIÓN CIUDADANA



En el capítulo anterior se han planteado los grandes ámbitos donde se ubican los contenidos generales de la educación para la democracia, es decir, el “qué enseñar”, considerando componentes informativos, procedimentales y los relativos al ámbito de lo actitudinal-valorativo.

Abordemos a continuación los medios que harán posible el tratamiento de esos contenidos, para favorecer el fortalecimiento de la personalidad democrática mediante los procesos didácticos.

Son cuatro recursos fundamentales que sustentan el tratamiento didáctico y son la base de nuestra estrategia metodológica:

- ★ Construcción de un ambiente educativo que garantice el ejercicio de los valores y las prácticas democráticas
- ★ Empleo del diálogo y la racionalización
- ★ Vinculación de los contenidos y valores de la democracia con el entorno y vida cotidiana de los participantes
- ★ Ejercicio del juego

1. Construcción de un ambiente educativo que garantice el ejercicio de los valores y las prácticas democráticas

Uno de los principios básico que sustentan el trabajo de la Luci es la convicción de que educar para la *convivencia democrática* sólo es posible a partir de la *vivencia* de los valores, si es que se desea lograr una auténtica formación y, por lo tanto, incidir en la construcción de la personalidad moral-democrática de los sujetos.

Este enfoque ha tenido en México a Sylvia Schmelkes como una de sus principales impulsoras y ha sido experimentado en el IEDF desde 2000 a través de la Luci. Silvia Schmelkes plantea:

La formación en valores conducente a resultados de formación moral –de preparación para la convivencia con base en principios libremente definidos– no puede lograrse por prescripción ni tampoco a través de la mera *clarificación* de los valores personales. Supone el desarrollo de sujetos autónomos, capaces de construir sus propias estructuras de valores y sus propios criterios para juzgar sus actos y los de los demás [...] supone que la forma como la escuela se organiza y el tipo de relaciones que propicia y que disuade sean consecuentes

con las que se desea lograr en el ámbito de los valores [...] en el ámbito de los valores se educa a través de lo que se vive. Decir una cosa y vivir otra es educar para la inconsistencia y la simulación.²⁸

En la misma tónica, el otrora subsecretario de Educación Básica y Normal Olac Fuentes Molinar llegó a expresar que “de poco valdría predicar la tolerancia en una institución intolerante, trabajar la diversidad en una institución que premia conductas únicas y trabajar la democracia en una institución autoritaria”, advirtiendo del peligro de que incongruencias como éstas provoquen –en sus propias palabras– “*que pasemos del civismo al cinismo*”.²⁹

Por ello, desde nuestra visión, esta perspectiva tiene dos implicaciones inmediatas y sustantivas: sobre la práctica docente (congruencia) y sobre la vida escolar (la comunidad democrática) en su conjunto.

Educar en valores demanda inexorablemente que el aula y la escuela –o bien los lugares alternativos de educación no formal– se constituyan de manera consistente en espacios democráticos, particularmente en lo relativo a la promoción de relaciones entre sus integrantes todos (alumnos, docentes, administrativos, padres de familia y directivos) a partir del ejercicio de los valores de la democracia que hemos revisado anteriormente.

La democracia y sus valores se constituyen así en medios y fines de las educación, es decir, es imprescindible educar en la democracia, para la democracia.

Es indispensable crear condiciones para que los estudiantes tengan oportunidad de participar y experimentar los procesos y vivencias democráticas, al tomar decisiones colectivas, resolver conflictos y buscar la consecución de proyectos comunes.

El papel del docente está llamado así a la congruencia en la práctica, puesto que es un sinsentido hablar de igualdad, tolerancia o respeto, cuando el mismo maestro actúa cotidianamente sin asumir con seriedad y a fondo que

²⁸ Sylvia Schmelkes, *op. cit.*, p. 112.

²⁹ *La Jornada*, 14 de mayo de 1999, p. 63, nota de Claudia Herrera Beltrán.

cada uno de sus estudiantes es una persona con derecho a un trato digno y a la diferencia, y que no caben más los gritos, las amenazas y los castigos que violentan los derechos humanos. Para Judith Meece,³⁰ el profesor puede favorecer el desarrollo moral de los estudiantes creando “un ambiente cálido, afectuoso y de apoyo, donde todos los niños sean tratados con esmero, respeto y compasión. Necesita, además, mostrar aceptación y respeto por los sentimientos ajenos. Debe evitar los favoritismos, el sarcasmo o cualquier otra actitud que los avergüence o humille”.

Afortunadamente, se ha avanzado mucho al respecto, pues la formación permanente de los docentes y los nuevos enfoques curriculares han propiciado nuevas prácticas y relaciones en la escuela.

Bien decía Asimov que “la violencia es el último recurso de la incompetencia”. También acertaba Maslow al aseverar: “Si la única herramienta que posees es el martillo, todo problema te parecerá un clavo”. En esta tónica, los procesos de formación y actualización docente que imparte la SEP de manera permanente son una estrategia de gran valía al dotar de nuevos recursos técnicos a docentes y directivos, más aún cuando los propios profesores se ven afectados por la creciente violencia que aumenta más allá de la escuela, y que acaba por hacer mella en ésta.³¹

Los valores y las prácticas democráticos se adquieren por lo tanto vivenciándolos, problematizándolos y contrastándolos con las actitudes y conductas que no favorecen el respeto, la justicia y la igualdad entre las personas, en detrimento de la convivencia armónica, deseable en toda sociedad moderna y plural.

Más aún, la construcción de ambientes que favorezcan la formación del alumno también representa un recurso fundamental para experimentar situaciones de aprendizaje que le permitan conocer sus propios sentimientos -por

ejemplo, el miedo, el enojo, la tristeza o la alegría- y aprender a canalizarlos de manera adecuada, generando en su relación con los otros una percepción del estado de ánimo que lo embarga, pero en el marco de una actitud de buscar preservar la convivencia existente y, en su caso, la atención de un posible conflicto. Para Martínez, por ejemplo:

Educar en valores es crear condiciones, entre las que debemos considerar también las que hagan posible vivir sentimientos provocados por los otros, deseables o no, y provocados por nosotros mismos, con el claro convencimiento de que sin este trabajo será difícil avanzar en niveles progresivos de empatía, solidaridad, comprensión y tolerancia activa, y aún más dar respuesta moral a los problemas de nuestro mundo y de nuestras vidas.³²

Así, formación en valores y desarrollo de la inteligencia emocional –sin duda uno de los ámbitos de formación más descuidados por las instituciones educativas– deben concurrir en la formación de la personalidad y, por lo tanto, en las estrategias educativas escolares:

Las escuelas, señala Etzioni, tienen un papel central en la formación del carácter inculcando autodisciplina y empatía, lo que a su vez posibilita la asunción de compromisos auténticos con los valores cívicos y morales. En esta tarea, no es suficiente dar a los niños conferencias sobre valores: necesitan practicarlos, lo que ocurre cuando los niños construyen las habilidades sociales y emocionales esenciales. En este sentido, la alfabetización emocional corre pareja con la formación del carácter, del desarrollo moral y la conciencia ciudadana.³³

Conocer y manejar las propias emociones y reconocer las emociones de los otros (empatía) resultan así habilidades indispensables para la convivencia cotidiana y el desarrollo de competencias personales como la autorregula-

³⁰ Judith Meece, *Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores*, México, Secretaría de Educación Pública (Biblioteca para la actualización del maestro)-McGraw-Hill Interamericana, 2000, p. 309.

³¹ Por ejemplo, en 2006, según una investigación elaborada por el Instituto Nacional de Evaluación para la Educación (INEE), en promedio, 12% de estudiantes de primaria y secundaria (públicas y privadas) fue sancionado por falta de respeto a sus profesores; porcentaje que se incrementó hasta 22% en planteles privados:

www.inee.edu.mx/images/stories/documentos_pdf/Publicaciones/Libros_Informes/Violencia/disciplina_violencia_consumo.pdf

³² Citado en Amélia Tey, “Estrategias para el desarrollo de la capacidad de convivencia”, documento interno del máster *Democracia y educación en valores en Iberoamérica*, España, Universidad de Barcelona, Instituto de Educación Continua, 2007, p. 7.

³³ Daniel Goleman, *La inteligencia emocional. Por qué es más importante que el cociente intelectual*, 40ª ed. México, Vergara, 2004, pp. 328-329.

ción, el manejo y resolución de conflictos y el conocimiento de uno mismo:

En situaciones conflictivas, si nos dejamos llevar por la primera emoción generada a partir de una situación vivida negativamente se puede desencadenar una reacción que deteriore la convivencia. Desde nuestro punto de vista la constatación de esta realidad implica la necesidad de trabajar pedagógicamente los sentimientos morales, los positivos y aún más los negativos.³⁴

De esta manera, los estudiantes, al interactuar con sus pares y el docente practicando los valores de la convivencia, conocen y ejercen la democracia, al aprender a participar en las actividades en un marco de respeto, tolerancia y diálogo, y al desarrollar distintas habilidades que los enriquecen mucho más allá del ámbito de lo estrictamente cívico, potenciando su aplicación en espacios de interacción cercanos y favoreciendo una formación integral en los mismos. Ya se comentaba en el capítulo II, por ejemplo, que una investigación de la UNESCO concluye que la falta de valores, las relaciones interpersonales no satisfactorias y, en general, un “clima del aula” adverso a los estudiantes, no son únicamente elementos importantes para la calidad educativa, sino el principal factor de rendimiento de los niños en la escuela, y también que si este ambiente del aula ofreciera mejores relaciones entre los estudiantes, si fuera controlado por la escuela, la educación en México podría alcanzar óptimos niveles de calidad.

2. Empleo del diálogo y la racionalización

La importancia y el significado de los valores y, en general, de la convivencia democrática deben ser racionalizados por el sujeto, ya que para que los participantes los incorporen como parte de su práctica cotidiana en su conducta y formas de ser, es decir, en su personalidad, es necesario que los aprecien y reconozcan las razones y los argumentos de su utilidad práctica en la vida cotidiana.

Pero este reconocimiento –como acto personal, de *darse cuenta*– sólo es tal cuando es producto de un razona-

miento, una ponderación y una conclusión individual (autónoma), que necesariamente transita por experiencias que demandan oportunidades de acción y reflexión cívico-moral, de diálogo y empatía, y no por la imposición heterónoma, vertical e irreflexiva de los mismos. De ahí su vínculo con el punto anterior, referido a la construcción de ambientes y el impulso de oportunidades de acción cívico-moral en los estudiantes. Al respecto, Pablo Latapí señala que

a partir de Kant [...] se considera que la dignidad de la persona reside en su autonomía moral –el que pueda considerarse como fin en sí misma– por lo que las leyes o prescripciones externas tendrán validez sólo en cuanto la persona esté convencida de que contribuyen a su realización humana; así, la verdadera ley llegará a ser la propia conducta en cuanto que la persona estime que puede proponer ésta a todos como de validez universal.³⁵

Todos los valores, en cuanto componentes “valiosos” para la convivencia democrática, tienen una razón de ser: una función para la organización, la comunicación o el bienestar colectivos; para la resolución dialógica de las diferencias y, en general, una razón por la que se consideran destacadamente importantes para las personas y la sociedad. Los conflictos cotidianos, las actividades didácticas y los juegos permiten que los estudiantes “descubran” estas ventajas y que las prácticas y actitudes democráticas no son un capricho ni una ocurrencia más, sino una opción que permite alcanzar a una mejor calidad de vida, tanto en las relaciones cotidianas como en lo referente al espacio público.

El diálogo ejemplifica de manera clara cómo es que los valores de la democracia se constituyen como medios y objetos del aprendizaje, cumpliendo una función fundamental en el desarrollo del juicio y la acción moral, a fin de que los estudiantes sean capaces de orientarse de modo racional y autónomo en situaciones que plantean retos a la convivencia.

³⁴ Amélia Tey, *op. cit.*, p. 8.

³⁵ Pablo Latapí, *La moral regresa a la escuela*, México, Universidad Nacional Autónoma de México / Plaza y Valdés, 1999, pp. 34-35.



Este tipo de ejercicios son clave para la construcción de la personalidad democrática y de la actitud dialógica que forma parte de sus atributos, pues quien dialoga parte de reconocer a su interlocutor como su par, como alguien con quien vale la pena entenderse, por lo que la actitud dialógica³⁶ del sujeto implica:

- ★ Que reconoce a las demás personas como interlocutores válidos, con derecho a expresar sus intereses y a defenderlos con argumentos.
- ★ Que está dispuesta igualmente a expresar sus intereses y a presentar los argumentos que sean necesarios.
- ★ Que no cree tener ya toda la verdad clara, de suerte que el interlocutor es un sujeto al que se ha de convencer, sino alguien con quien dialogar. Un diálogo es bilateral, no unilateral.
- ★ Que está preocupado por encontrar una solución correcta y, por tanto, por entenderse con su interlocutor. *Entenderse* no significa lograr un acuerdo total, pero sí descubrir lo que ya tenemos en común.
- ★ Que sabe que la decisión final, para ser correcta, no tiene que atender a intereses individuales o grupales, sino a intereses *universalizables*, es decir, a aquello que *todos podrían querer*, por decirlo con la célebre fórmula del contrato social.
- ★ Que sabe que las decisiones morales no se toman por mayoría, porque la mayoría es una regla política, sino desde el acuerdo de todos los afectados, porque satisface asimismo los intereses de todos.

Así, asumir una actitud dialógica refleja la convicción sobre la igualdad de las personas y demuestra que se toma en serio la autonomía del otro e incluso la propia, considerando los derechos e intereses de los involucrados.

Apelar al diálogo y a la razón a partir de experiencias formativas, es decir, utilizando un método inductivo implica argumentar el por qué hay conductas que se considera inaceptables, destacando las consecuencias negativas que éstas conllevan para la persona y el grupo, y fundamentando los beneficios de los valores y prácticas que se conside-

ran deseables: “cuando a los niños simplemente se les castiga por desobedecer, no se mejora el conocimiento que les permite alcanzar niveles superiores del desarrollo moral”.³⁷

Por ello, el diálogo es la base para el intercambio, la contrastación de puntos de vista y la argumentación moral acerca de lo que se considera justo, correcto, y hasta exigible:

Quien argumenta, comparte con una comunidad el sentido de los términos que emplea, sigue las reglas lingüísticas de tal comunidad y se ve obligado a recurrir a ella para discernir lo verdadero y lo correcto. En relación con lo correcto, y como ya dijimos, el diálogo –con otros y consigo mismo– es el único lugar en que los hombres pueden averiguar si sus necesidades e intereses subjetivos pueden defenderse intersubjetivamente como exigencias, o bien deben permanecer en el terreno de lo subjetivo. Si una necesidad posee base argumentativa suficiente como para plantearse como exigencia (objetiva), es que puede pretender con todo derecho convertirse en fundamento para una norma moral en la vida pública. Precisamente porque el diálogo constituye la piedra de toque para que los hombres podamos calibrar la objetividad de nuestros deseos, quien se interese por averiguar qué es lo correcto no puede acudir a la argumentación anteponiendo sus intereses subjetivos, sino buscando desinteresadamente el acuerdo en virtud del cual podrá conocerse a sí mismo desde el punto de vista moral.

El diálogo no es, pues, sólo el procedimiento del que un individuo racional se sirve con vistas a persuadir a los demás para que atiendan a sus intereses subjetivos. Tal instrumentalización es posible, pero no pertenece a la finalidad primaria del discurso. Para un ser, que no sólo tiene intereses empíricos, sino que también presenta en su lenguaje pretensiones de corrección y verdad, el diálogo tendente a un consenso es el único medio posible para resolverlas; el único medio con que un ser racional cuenta para averiguar si se encuentra en la pista de la corrección y la verdad intersubjetivas, o en la del interés subjetivo y la apariencia.³⁸

De ahí que el diálogo, de manera destacada entre los valores de la democracia, se vuelve objeto y medio del

³⁶ Adela Cortina, *Razón comunicativa y responsabilidad solidaria*, España, Sigueme, 1985, p. 73.

³⁷ Judith Meece, *op. cit.*, p. 310.

³⁸ Adela Cortina, *op. cit.*, p. 166.

aprendizaje: es parte de los saberes de la democracia, de las habilidades democráticas y de los medios tanto para la convivencia como para la formación cívico-moral.

Así, la práctica de los valores, su ubicación dentro del mundo infantil –como veremos a continuación– y el experimentar y comprender su función práctica para resolver necesidades concretas, se traduce en el educando en una invitación para su aplicación, en razones para hacerlo, pues es un acto *conveniente*, un recurso que enriquece nuestras alternativas de acción moral.

3. Vinculación de los contenidos y los valores de la democracia con el entorno y la vida cotidiana de los participantes

Las experiencias de aprendizaje que se propician, el análisis de situaciones, problemáticas y dilemas cívico-morales se orientan hacia contextos familiares y cercanos al estudiante: los amigos y la familia; la escuela, el barrio y la ciudad; las noticias, etcétera.

La intención es que los alumnos adquieran aprendizajes significativos visualizando los valores democráticos como herramientas para la convivencia aplicables en su vida cotidiana, y no únicamente como conceptos abstractos e inasequibles, exclusivos del mundo del adulto, del ciudadano y de la política. Los nuevos contenidos se van vinculando además con aprendizajes previos en el educando, lo que brinda, en conjunto, mayor funcionalidad, cercanía y riqueza a los aprendizajes.

Vincular los temas de la cultura democrática con la vida cotidiana de quienes aprenden favorece aprendizajes significativos, ofreciendo sentido y utilidad a los contenidos y coadyuvando a la construcción de conceptos abstractos como legalidad, tolerancia o responsabilidad.

En la Luci, por ejemplo, se vincula la legalidad con aquellos acuerdos básicos que coadyuvan a regular las decisiones y acciones del grupo, de la escuela o de la familia, aplicándola así como un marco común para propiciar mayor justicia en las relaciones y potenciar el logro de objetivos individuales y colectivos.

La tolerancia, por su lado, se funda en reconocer el hecho de que nadie es dueño de la verdad y de que todas las personas merecen respeto, toda vez que la dignidad humana es un principio fundamental de toda sociedad plural.

Así, respetar y cuidar que los otros sean, piensen y actúen de forma diferente a la propia, no sólo es un acto democrático, sino un mecanismo que coadyuva a que los demás acepten también las características y preferencias propias.

Así, la tolerancia en el mundo infantil se manifiesta lo mismo al permitir que los integrantes de la familia se expresen libremente, que al reflexionar sobre la importancia de respetar los diversos gustos respecto a programas de televisión, la música o la forma de vestir. En el espacio escolar al reconocer algunas agresiones que se pudieron dar en el pasado –al burlarse de las niñas por realizar juegos diferentes a los niños, al no permitirles jugar fútbol en el recreo o al mofarse de alguna opinión vertida en el salón de clases.

4. Ejercicio del juego

El valor del juego reside en ser un recurso didáctico que forma parte de los intereses infantiles, pues jugar es algo que por naturaleza resulta atractivo al niño. Aplicado a la formación cívica, el juego favorece que los alumnos se motiven, participen y aprendan con curiosidad y naturalidad.

Así, el carácter lúdico de las actividades contribuye a facilitar los aprendizajes al presentar los contenidos de manera atractiva para los niños y niñas y también en las actividades dirigidas a público no infantil, al coadyuvar a la construcción de ambientes relajados y acogedores, al tiempo que se propician experiencias que hacen atractivos y divertidos contenidos que de otra manera aparecen lejanos y complejos.

Desde el punto de vista pedagógico “el juego es función, estímulo y formación del desarrollo infantil; porque para el niño es un instrumento de afirmación de sí mismo, que le permite ejercitar sus capacidades físicas e intelectuales, pero también le ayuda a plantear y resolver sus problemas cotidianos de desarrollo y convivencia”,³⁹ y, desde nuestra experiencia, esto mismo es aplicable para el trabajo

³⁹ Oscar Zapata, *Aprender jugando en la escuela primaria. Didáctica de la psicología genética*, México, Pax, 1995, p. 14.



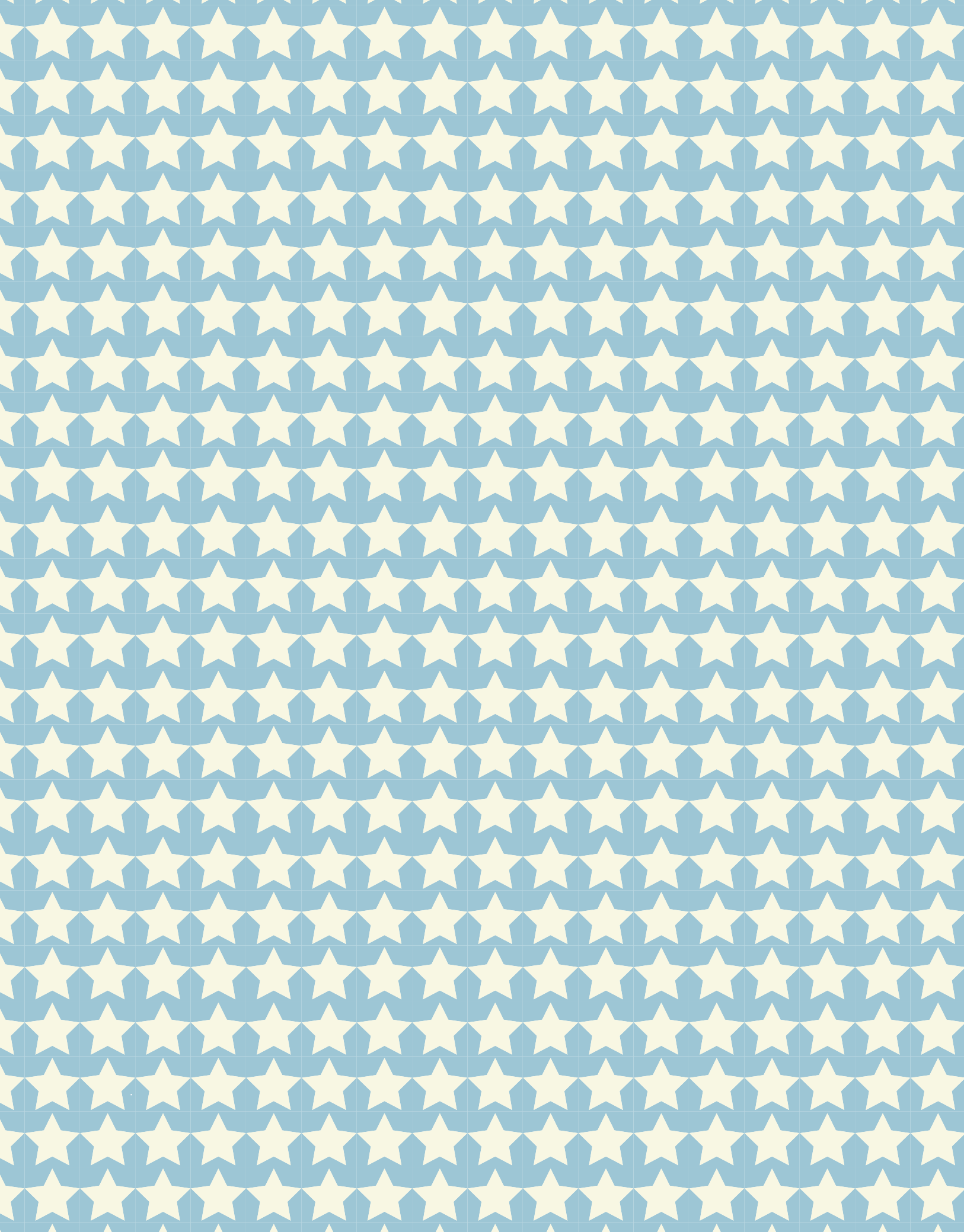
jo educativo con públicos no infantiles, mucho más allá de lo que podría suponerse, seguramente porque el juego “oprime y libera, el juego arrebat, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía”.⁴⁰

El reencuentro del adulto con el juego permite las más de las veces “liberarlo” de la rutina cotidiana y el acartonamiento, confrontar la idea de que el juego es exclusivo de los niños y hasta enfrentar en ocasiones cierta pedantería intelectual o pedagógica que ve con malos ojos “romper la disciplina” de los espacios de aprendizaje.

⁴⁰ Johan Huizinga, *Homo ludens*, España, Alianza-Emecé, 2000, p. 24.



V. COMPETENCIAS CÍVICAS Y PERSONALIDAD DEMOCRÁTICA





El capítulo III se ha señalado que la educación cívica tiene por objeto el desarrollo de competencias cívicas como elementos propios de la personalidad democrática, entendida ésta como un concepto ético-político inherente a este tipo de régimen político y expresivo, en general, de una conducta caracterizada por un conjunto de atributos vinculados a los principios y valores de la democracia que favorecen el desarrollo de distintas competencias cívicas.

La educación moral (en el sentido psicopedagógico y laico que hemos venido trabajando) se presenta así como el gran marco para la formación ciudadana.

Para Puig, el enfoque a seguir debe ser la construcción de la personalidad moral, pues a pesar de que otros paradigmas de educación moral la “entienden como una tarea de enseñar a vivir en relación a personas que tienen necesidades, deseos, puntos de vista y ansias de felicidad diferentes”, a fin de “enseñar a vivir juntos y de hacerlo en el seno de la comunidad que ha de ser viable en su conjunto y convivencial para todos los que la forman”, éstos “no focalizan acertadamente diversos aspectos de la educación moral” y “no dan una visión suficiente de ella”.⁴¹

Partiendo del hecho de que “la moral ni está dada de antemano ni tampoco se descubre o elige casualmente, sino que exige un trabajo de elaboración personal, social y cultural” el autor elabora su propuesta como alternativa a la educación heterónoma planteando los siguientes rasgos:

- a) la educación moral se concibe como un proceso de construcción de sí mismo,
- b) esa construcción se da en interacción con la sociedad y la cultura, y
- c) la educación moral pretende construir la personalidad.⁴²

⁴¹ Joseph María Puig, “Construcción dialógica de la personalidad moral”, en *Educación, valores y democracia*, Madrid, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), 1998, p. 189.

⁴² Joseph María Puig, *op. cit.*, p.190.

Para Puig, “en la medida que la moral no sea una imposición heterónoma, una deducción lógica realizada desde posiciones teóricas establecidas, un hallazgo más o menos azaroso o una decisión casi del todo espontánea, podemos decir que sólo nos cabe una alternativa: entenderla como una tarea de construcción o reconstrucción personal y colectiva de formas morales valiosas”.

De ahí que Savater afirme que

la democracia no tiene como objetivo regenerar al hombre, sino generarlo: posibilitando institucionalmente el cumplimiento autónomo y sociable de su individualidad irrepetible. El hombre así generado puede ser bueno, malo o regular; extirpar esta ambigüedad moral de su destino no lo mejora sino que lo destruye. El día que la sociedad lograra que los hombres tuvieran que ser buenos, habrían dejado de poder serlo.⁴³

Así, la personalidad moral y su desarrollo se identifican día a día en el trabajo educativo mediante las formas de ser personales, irrepetibles, a las que cada individuo va dando forma en la escuela, fuera de ella y a lo largo de la vida, pues se apela a la construcción integral de la persona, y no sólo de algunas de sus cualidades.

Finalmente, el autor plantea cuatro componentes a conocer y entrelazar en el proceso de construcción de la personalidad moral:

1. La construcción de la personalidad moral parte de un doble proceso de adaptación a la sociedad y a sí mismo. Por eso, en un primer momento vemos la educación moral como socialización o como adquisición de las pautas sociales básicas de convivencia, y la vemos también como un proceso de adaptación a sí mismo o de reconocimiento de aquellos puntos de vista, de deseos, de posiciones o de criterios que personalmente se valoran. Pese a la importancia de estos aspectos, la construcción de la personalidad moral no puede tener en las pautas sociales establecidas y en las preferencias personales su último horizonte normativo.

⁴³ Fernando Savater, *Diccionario filosófico, op. cit.*, p. 94.

2. El segundo momento de la construcción de la personalidad moral se caracteriza por la transmisión de aquellos elementos culturales y de valor que, pese a no estar completamente enraizados en la trama social, consideramos que son horizontes normativos deseables. En este sentido nadie –o casi nadie– quiere prescindir de una guía de valores como la justicia, la libertad, la igualdad o la solidaridad, ni tampoco quiere abandonar el espíritu y las formas democráticas con las que desea organizar la convivencia; asimismo nos resistimos a olvidar propuestas morales como la Declaración Universal de los Derechos Humanos. Elementos culturales de esta naturaleza son la base de creencias y hábitos morales deseables que recogemos en el segundo momento de la educación moral.

3. Sin embargo, la construcción de la personalidad moral no puede quedar sin un conjunto de adquisiciones procedimentales: su tercer momento. Nos referimos a la formación de aquellas capacidades personales de juicio, comprensión y autorregulación que han de permitir enfrentarse autónomamente a los conflictos de valor y a las controversias no resueltas que atraviesan la vida de las personas y de los grupos en las sociedades abiertas, plurales y democráticas. Se trata, pues, de formar la conciencia moral autónoma de cada sujeto, y de hacerlo en tanto que espacio de sensibilidad moral, de racionalidad y de diálogo para que sea realmente el último criterio de la vida moral.

4. Por último, la edificación de la personalidad moral concluye con la construcción de la propia biografía en tanto que cristalización dinámica de valores, y de espacio de diferenciación y creatividad moral. Estamos en el momento de la multiplicidad de opciones morales legítimas que resultan del esfuerzo de cada sujeto por elaborar formas de vida satisfactorias. En definitiva, se trata de edificar una vida que merezca la pena de ser vivida y que produzca felicidad a quien la vive. Estamos, pues, en el nivel más concreto e individual de la construcción de la personalidad moral.⁴⁴

Así, de la misma manera que la educación moral es el marco en que se desenvuelve la educación cívica, al incidir en los valores, juicios y reglas para la convivencia, y en la construcción de virtudes y atributos democráticos, la per-

sonalidad moral es el referente de carácter integral, individual e irrepetible de cada individuo, en el que se expresan las virtudes y formas de ser, de interacción y alteridad –la manera de considerar y tratar al otro– propios de la personalidad democrática, que enfatiza de manera particular –aunque no exclusivamente lo relativo al segundo y al tercer momentos de la construcción de la personalidad moral, pues son precisamente los contenidos de la cultura democrática (conocimiento de la democracia, habilidades democráticas, vivir juntos y ser democrático revisados en el capítulo III) los que gozan de un prestigio y un reconocimiento propiamente globales, “horizontes normativos deseables”, como los llama nuestro autor.

En otras palabras, mientras que, por ejemplo, la educación ética o moral atiende en conjunto el abordaje de valores tanto compartidos como no compartidos (por ejemplo, la tolerancia es un valor compartido, mientras que la eutanasia no lo es), la formación en valores cívicos aborda y considera los valores de la democracia en su carácter de compartidos, por encima de preferencias religiosas, partidistas, ideológicas u otras.

Por ello, el rol del educador en educación moral se entiende como variable respecto a la actitud y funciones a asumir. Es común preguntarse al respecto: ¿se debe ser imparcial?, ¿se vale expresar la propia opinión en una discusión acalorada en clase?, etcétera.

En realidad, la función y la posición que vaya a tomar el educador en la educación en valores debe ser flexible, en función del tema o la problemática que se trate. Como ya se ha señalado, se parte de orientar el trabajo educativo desde una perspectiva no heterónoma, es decir, no se pretende imponer sin más al alumno un conjunto de valores absolutos, indiscutibles, inamovibles.

Tampoco se trata de caer en la posición de que, dados el subjetivismo y las preferencias de cada uno, es imposible llegar a acuerdos justos y genéricos, posición defendida por los seguidores del relativismo valoral.

Por el contrario, se pretende desarrollar la capacidad de análisis, diálogo y desarrollo del juicio ético para la toma de decisiones: una construcción racional y autónoma de valores.

Si los valores en sentido amplio, es decir, más allá de lo cívico, no son homogéneos, es posible distinguir algunas divisiones y subdivisiones. A continuación, retomamos y ajusta-

⁴⁴ Joseph María Puig, *op. cit.*, pp. 191-192.

mos la propuesta de Trilla⁴⁵ de identificar, en principio, valores compartidos y no compartidos en el grupo social, a partir de los cuales se establecen actitudes y maneras de proceder para el maestro.

Valores compartidos son aquellos que, en el contexto social que se considere (sociedad, nación, comunidad) son aceptados de manera generalizada como deseables. En una sociedad democrática, son los valores como tolerancia, respeto, justicia, diálogo, etc., o declaraciones y principios como la Declaración Universal de los Derechos Humanos.

Valores no compartidos son aquellos que no gozan de una aceptación genérica en el grupo social; se subdividen en antivalores y controvertidos:

a) Antivalores: son contradictorios con los valores compartidos, es decir, son contravalores. No sólo no gozan de una aceptación generalizada, sino que además son percibidos en el contexto social como antagónicos con los compartidos. Por ejemplo, en una sociedad democrática que afirma la igualdad ante la ley, son contravalores

los que buscan justificar el racismo, la discriminación, la intolerancia o la exclusión.

b) Controvertidos: No son percibidos de manera generalizada como contradictorios con los valores compartidos; es decir, valores que aunque no son extensamente compartidos, se considera legítimo que individuos o grupos los puedan tener como propios. Por ejemplo, la castidad, la eutanasia, etcétera.

Así, la formación en valores en general y la actitud del profesor en particular en el aula deben tender a que los estudiantes:

- ★ Conozcan y asuman los valores compartidos.
- ★ Conozcan y rechacen los contravalores (antivalores).
- ★ Conozcan los valores socialmente controvertidos y opten autónomamente respecto a ellos.

Así, el rol del docente varía en función de lo planteado en el esquema 2:

Esquema 2. Tipos de valores y rol del docente



⁴⁵ Jaume Trilla, "Educación y valores controvertidos. Elementos para un planteamiento normativo sobre la neutralidad en las instituciones educativas", en *Educación, valores y democracia*, Madrid, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), 1998, p. 215.

⁴⁶ En función del caso específico, pero con ánimo de enriquecer la controversia y de que el alumno pueda decidir autónomamente.

En el caso de los valores de la democracia, éstos se ubican dentro de los valores compartidos, por lo que la función del educador en la materia debe ser de abierta promoción y apoyo de éstos, y de abierto rechazo a sus contravalores (o antivalores) como el racismo, la intolerancia, la violencia, la ilegalidad, etcétera.

Así, la formación en valores compartidos es un componente esencial para la promoción de las competencias que conforman la personalidad democrática. Partimos de identificar una competencia “no sólo por lo que la persona sabe o entiende, sino también por lo que puede hacer (capacidades), lo que tiene la voluntad de hacer y lo que es (personalidad y actitud)”,⁴⁷ por lo que coincidimos con las competencias propuestas por la SEP y establecidas como “conjuntos de nociones, estrategias intelectuales, disposiciones y actitudes que permiten a los estudiantes responder ante situaciones de su vida personal y social en las que se involucra su perspectiva moral y cívica: al actuar, tomar decisiones, elegir entre opciones de valor, encarar conflictos y participar en asuntos colectivos”.⁴⁸

Estas competencias son:

- ★ Conocimiento y cuidado de sí mismo
- ★ Autorregulación y ejercicio responsable de la libertad
- ★ Respeto y valoración de la diversidad
- ★ Sentido de pertenencia a la comunidad, a la nación y a la humanidad
- ★ Manejo y resolución de conflictos
- ★ Participación social y política
- ★ Apego a la legalidad y sentido de justicia
- ★ Comprensión y aprecio por la democracia

A manera de síntesis, el diagrama de la página 55 describe algunos de los principales planteamientos y vínculos entre conceptos relativos al modelo de educación cívica hasta aquí expuesto.

Recupera los cuatro medios básicos para la promoción de los aprendizajes, es decir, el ejercicio de los valores, el diálogo y la racionalización, el vínculo de los contenidos con el entorno de quien aprende, y la utilización del recurso del juego. Las flechas horizontales que los unen representan la interrelación que existe entre los cuatro componentes y, por lo tanto, la manera en que se complementan y fortalecen entre sí.

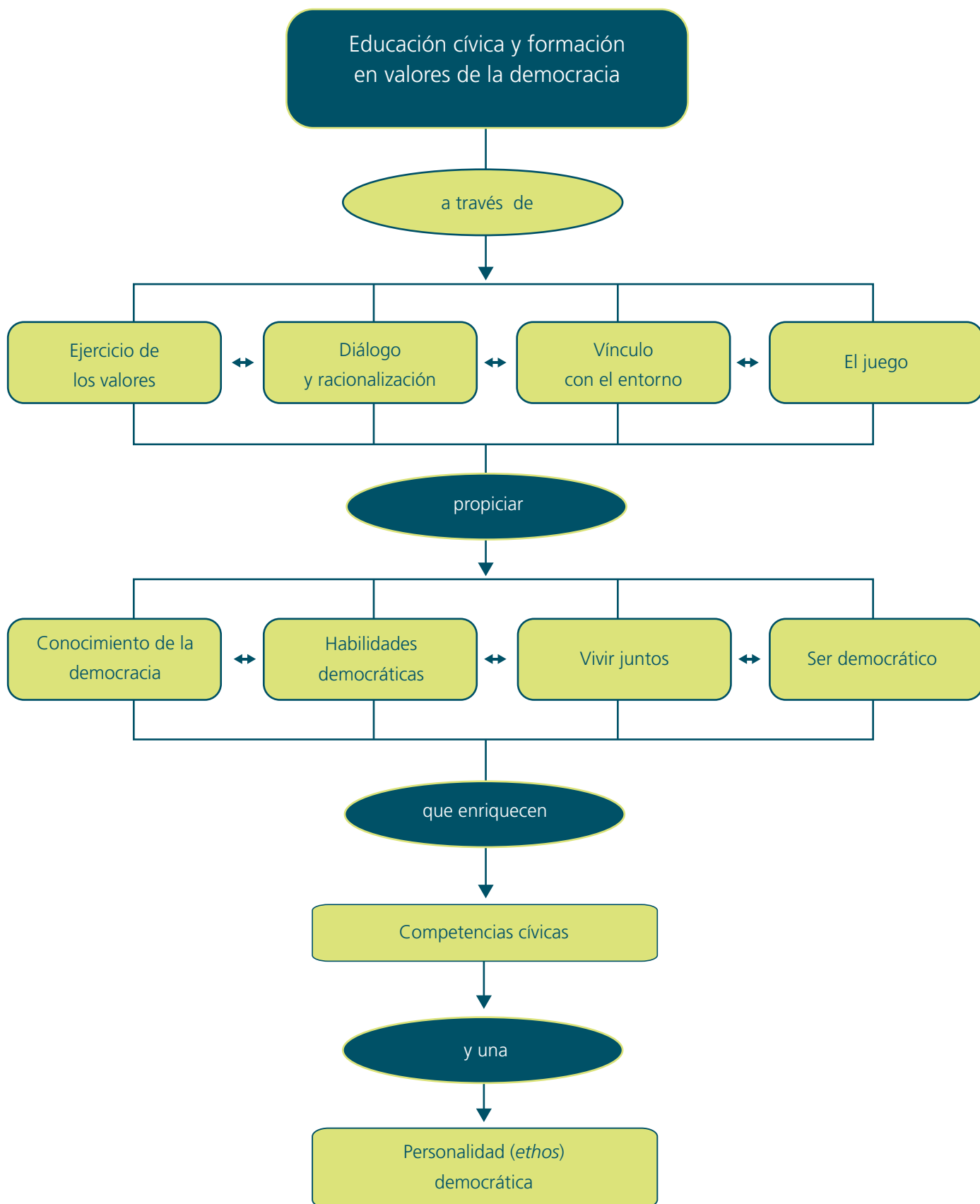
Tales medios para la formación ciudadana se utilizan para abordar de manera interactiva y, por lo tanto, grupal los contenidos educativos de la cultura democrática, que permiten trascender de lo cognitivo hasta lo formativo, ofreciendo habilidades y actitudes organizadas en conocimiento de la democracia, habilidades democráticas, vivir juntos y ser democráticos.

La adquisición de esa cultura de la convivencia y su impacto formativo propician el desarrollo de capacidades y competencias que, paulatinamente, y a lo largo de la vida, van configurando una personalidad democrática, caracterizada por la autonomía moral, una racionalidad y una actitud dialógica, que potencian la participación democrática y coadyuvan al funcionamiento del sistema político democrático, al tiempo que se favorece una interacción con los otros fundada en la igualdad, la tolerancia y el respeto de la ley.

Como hemos analizado a lo largo de la exposición, este modelo pedagógico demanda una práctica pedagógica que parte de tomar en serio y con respeto al interlocutor, que privilegia la participación y la construcción colectiva de aprendizajes y, sobre todo, una personalidad democrática por parte del educador, que al tiempo que promueve los valores universales de la democracia, está convencido de la importancia irrenunciable de actuar de manera consecuente con los mismos, porque lo contrario es ejercer en la simulación o, al menos, en el error.

⁴⁷ Alejandro Castro, *op. cit.*, p. 3.

⁴⁸ Secretaría de Educación Pública, *Programas de estudio 2006. Formación cívica y ética*, México, 2007, p. 10.





VI. PROPUESTAS DE ACTIVIDADES Y JUEGOS DIDÁCTICOS



Para concluir este material, ofrecemos una serie de puestas de carácter fundamentalmente lúdico, que permiten aplicarse como opciones para apoyar la integración de grupos de aprendizaje (como actividades de apertura) y para concluir alguna etapa parcial o final de un curso (actividades de cierre) y, por supuesto, también en función de algunos vínculos axiológicos que atienden a la experiencia educativa de la ludoteca, particularmente en el trabajo con públicos no infantiles.

En lo que sigue, se ofrece una descripción de la organización específica de las actividades, así como de su ubicación en el documento para facilitar su análisis y utilización.

601 Actividades de Integración

Patio de vecinos

Finalidad

Que los participantes se conozcan, se integren y “rompan el hielo” a partir del diálogo, el contacto físico y el juego.

Descripción

Se solicita a los integrantes del grupo formar dos círculos concéntricos con igual número de integrantes.

El círculo interior girará hacia su lado derecho y el círculo exterior lo hará en dirección contraria, es decir, hacia su izquierda, al mismo tiempo que entonan una canción propuesta por ellos.

Los círculos deberán detenerse cuando el moderador lo indique, los integrantes del círculo interior girarán hasta encontrarse frente a frente con un integrante del círculo exterior; ambos se tomarán de las manos y platicarán sobre algún tema propuesto por el monitor.

Indicaciones

1. Formar un gran círculo.
2. Enumerar a los integrantes con el número uno y el número dos, sucesivamente.
3. Solicitar a los número uno que den un paso al frente para conformar un círculo en el centro e indicarles que se tomen de las manos.
4. A los número dos se les solicitará que, de igual manera, se tomen de las manos y conformen un círculo exterior.
5. El moderador pedirá que, al ritmo de una canción, el círculo interior gire hacia el lado derecho y el círculo exterior hacia el lado contrario, es decir, hacia el lado izquierdo, sin soltarse de las manos.
6. Después de haber girado un par de veces entonando la canción, el moderador indicará que los círculos se detengan.
7. Se solicitará a los integrantes del círculo interior que giren para quedar frente a frente con algún integrante del círculo exterior.
8. Posteriormente se tomarán de las manos con la persona que tengan enfrente y platicarán sobre un tema pro-



- puesto por el moderador.
- Después de un rato de platicar, el moderador indicará que es momento de despedirse o de sacar conclusiones, si así lo desean.
 - El moderador repetirá la secuencia de indicaciones de la 5 a la 9 para dar paso a un nuevo tema y a nuevas parejas, las veces que lo considere necesario.

Preguntas de reflexión

¿Cómo se sintieron jugando? ¿Les gustó? ¿Durante el desarrollo de la actividad sintieron alguna modificación en su cuerpo? ¿Pudieron conocer un poco más de alguien? ¿Se sintieron más integrados? ¿Qué sintieron al estar tomados de la mano de otra persona?

Observaciones y sugerencias

Las canciones son muy importantes, porque marcan el ritmo y son motivo de integración o apatía.

Dependiendo de la edad y la actitud de los integrantes, se plantearán las canciones. Si el equipo está dispuesto, pueden proponerse canciones infantiles o de cualquier

género que sean de su gusto.

Es importante proponer canciones que todos conozcan.

La duración de cada plática la determinará el moderador, dependiendo del tiempo que tenga estimado para

la actividad.

Los temas que se aborden en los círculos pueden ir de lo impersonal y cotidiano hasta lo personal, promoviendo el respeto por la privacidad. Ejemplo:

- Primera ronda: transporte público
- Segunda ronda: contaminación
- Tercera ronda: condiciones climáticas
- Cuarta ronda: mi familia
- Quinta ronda: ¿quién soy?
- Sexta ronda: ¿qué es lo que yo amo? (mi familia, la música, la naturaleza, mi pareja, el estudio, leer, etcétera)

Si coinciden personas del mismo género, hombres con hombres, y no desean tomarse de las manos, pueden realizar la actividad tomándose de los antebrazos, o simplemente manteniendo el contacto visual, con la

- intención de que no les resulte incómodo el ejercicio. Antes de empezar el ejercicio, el moderador preguntará si tienen las reglas claras.
- Se promoverá la participación de todos motivándolos a cantar, si el moderador empieza es más fácil que los demás lo sigan.

Recursos

Espacio, de preferencia cerrado y sin mobiliario

Tiempo

20 minutos

Congelados

Finalidad

- ★ Lograr integración y participación del grupo a través del movimiento y el juego.
- ★ Generar disposición para participar en las actividades siguientes.

Descripción

Se plantea como el clásico juego de la “roña” o las “traes”, con la diferencia de que en esta ocasión no se pasará la roña, es decir, el objetivo del jugador que “la trae” es tocar y dejar “congelados” a todos los participantes, y los jugadores que no están “congelados” tienen como propósito “descongelar” a los compañeros que están inmóviles.

Indicaciones

1. Delimitar un espacio de juego.
2. Elegir a un integrante, que será “el congelador”, quien deberá correr hasta alcanzar a otros compañeros, y cada vez que toque a uno deberá decir: “congelado”.
3. Los integrantes que sean congelados deberán detenerse. La forma de “congelarse” es quedándose parados en el lugar donde fueron tocados, con los brazos hacia el frente y las manos entrelazadas, formando un círculo.
4. La manera de liberar a un jugador congelado es entrar por debajo del círculo que forma con sus brazos y abrazarlo para que pueda seguir corriendo y evitar ser congelado una vez más.
5. Cada uno de los jugadores deberá llevar mentalmente la cuenta de la cantidad de compañeros que logró descongelar.
6. Finalmente, se realiza un recuento para identificar el número máximo de descongelados por un solo jugador, además de comentar la participación de todos en el juego.

Reglas

- ★ Sólo puede jugarse en el espacio acordado para el juego.
- ★ La roña “se pega” tocando suavemente al compañero.
- ★ Evitar cualquier forma de agresión, todos somos responsables de cuidarnos y cuidar a los compañeros.

Preguntas de reflexión

¿Cómo se sintieron jugando? ¿Cómo se sienten después de jugar? ¿Quién fue más importante en el juego, el que descongeló a uno, o el que pudo descongelar a más de 15? ¿Qué hubiera pasado si la persona que sólo descongeló a uno no lo hubiera hecho? ¿Por qué es importante la participación? ¿Respetaste las reglas del juego?

Observaciones y sugerencias

- ★ Preguntarles si les quedó claro cómo jugar congelados al dar las instrucciones.
- ★ Identificar si alguno de los participantes no puede correr o jugar por alguna lesión o incapacidad física. En este caso, se le puede pedir apoyo para observar la legalidad del juego.
- ★ Durante el cierre del juego es necesario reflexionar sobre la importancia de la participación de todos los jugadores en el momento de descongelar, independientemente del número de descongelados que hayan realizado.
- ★ Para iniciar el juego, es importante motivar al grupo a participar.
- ★ El moderador puede empezar como el “congelador”, y después de algunos minutos detener el juego y motivar a otro compañero a que participe congelando, y al resto del grupo a tratar de descongelar al mayor número posible de compañeros.
- ★ Es importante que el moderador se mueva rápidamente para motivarlos a correr.
- ★ Practicar la legalidad durante todo el juego.
- ★ Procurar que el juego sea ágil y entretenido.

Variantes

El juego se puede realizar llevando o no la cuenta de la cantidad de descongelados, la intención es motivar al juego, romper el hielo o iniciar una sesión de trabajo.

Recursos

- ★ Un pañuelo o pelota suave y pequeña que funcione como “roña”
- ★ Patio

Tiempo

Mínimo, 10 minutos; máximo, 20 minutos

La roña cariñosa

Finalidad

Promover la integración y participación del equipo, así como romper diferencias en las relaciones de género mediante el juego.

Descripción

Este juego es parecido a los encantados o a “las traes,” con la variante de que las “bases” existen cuando dos personas se abrazan por los hombros y permanecen fijas; una tercera persona puede deshacer una pareja para conseguir una “base” y así evitar ser contagiado por la persona que porta la roña.

Indicaciones

1. Delimitar el espacio de juego.
2. Elegir a un compañero que será el “portador de la roña”.
3. El reto es alcanzar a un compañero y contagiarle la roña.
4. El resto de los integrantes formarán una base para evitar ser contagiados. La base consiste en abrazar de costado a otro integrante, es decir, formar una pareja.
5. Si alguien se queda sin base puede deshacer otra, acercándose por uno de los costados a una pareja y diciéndole “adiós” al integrante del lado opuesto de la misma.
6. La persona que se encuentra del lado opuesto debe correr y formar rápidamente una nueva base, es decir, buscar unirse a una nueva pareja para evitar ser tocado por el portador de la roña.
7. Un participante puede separarse voluntariamente, si así lo desea.

Reglas

- ★ Sólo puede jugarse en el espacio acordado para el juego.
- ★ Para contagiar la roña, es necesario tocar suavemente al compañero; deberá evitarse empujarlo.
- ★ No se vale “chicle”, es decir, no se puede pegar la roña a la misma persona que la acababa de traer.
- ★ Evitar cualquier forma de violencia, todos somos responsables de cuidarnos y cuidar a los compañeros.

Preguntas de reflexión

¿Cómo te sentiste jugando? ¿Te gustó el juego? ¿Te divertiste? ¿Hicimos trampa? ¿Te gusta correr? ¿Cómo te sentiste cuando alguien te abrazaba? ¿Te sientes más integrado? ¿Conviviste con alguien de género diferente al tuyo? ¿Te gusta la roña cariñosa o la roña violenta?

Observaciones y sugerencias

- ★ Tanto el planteamiento como las reglas deberán ser claras y precisas.
- ★ Delimitar claramente el espacio de juego.
- ★ Practicar la legalidad.
- ★ De preferencia, que sea un espacio que evite la dispersión.
- ★ Procurar que el juego sea ágil y entretenido.
- ★ También esta actividad se realiza para romper o cambiar el ritmo y “mover” a los participantes después de haber permanecido un rato sentados, con la intención de prepararlos para una actividad de larga duración o en colectivo, por lo que, en tal caso, es necesario, al término del juego, agradecer su participación y su respeto a las reglas.

Variante

- ★ El educador marca el ritmo y el tiempo que las parejas permanecen abrazadas.
- ★ Cuando el moderador lo decida puede motivar más para la integración de género solicitando:
 - a. Parejas sólo de niños
 - b. Parejas sólo de niñas
 - c. Parejas mixtas
 - d. Sin parejas
 - e. Parejas de altos con bajitos
 - f. Parejas de diferentes grados o grupo escolares por mencionar algunos.

Recursos

- ★ Teja
- ★ Suéter o pañuelo que funcione como roña

Tiempo

10 minutos

Gente con gente

Finalidad

Promover la integración del grupo por medio del contacto visual y corporal.

Descripción

Los integrantes del equipo caminarán en un espacio determinado, en diferentes direcciones, evitando chocar con sus compañeros y caminar en círculo (para evitar dispersión). Cuando el moderador indique “*gente con gente...*”, cada uno de los participantes se integrará en grupos de dos, de tres o del número que diga el moderador, éste indicará qué partes del cuerpo deben tener contacto.

El juego termina con un gran reto: que el último “*gente con gente*” se realice con todos los integrantes del equipo concentrados en un solo grupo.

Indicaciones

1. El moderador solicita a los integrantes del grupo caminar en diferentes direcciones por todo el espacio, evitando caminar en círculo.
2. Se motiva al grupo a estirar el cuerpo: levantando las manos, moviendo lentamente la cabeza y los hombros, saltando, etcétera.
3. Se invita a los participantes a hacer contacto visual y sonreír si coinciden con algún compañero.
4. Cuando el moderador diga “*gente con gente... [de dos, de tres o de más]*”, los participantes se agruparán; si alguien queda solo, el moderador se integrará con él o ella.
5. Después, menciona las partes del cuerpo que deben tener contacto; ejemplo: codo con codo, rodilla con rodilla, palma de la mano izquierda con palma de la mano izquierda.
6. Para deshacer las parejas, dirá: “*caminamos por el espacio*”. Los integrantes continuarán con su desplazamiento y el educador repetirá las indicaciones de la tres a la seis.
7. El juego termina cuando el moderador dice “*gente con gente de la totalidad de integrantes del grupo*” e indica las partes del cuerpo que deben tener contacto.

Preguntas de reflexión

¿Cómo te sentiste jugando? ¿Consideras importante el juego para relacionarte con los otros? ¿Cómo te sentiste al tener contacto con otros compañeros? ¿Te sentiste integrado? ¿Sientes que el ambiente del grupo ha cambiado?

Observaciones y sugerencias

- ★ Si en el equipo hay apatía, es importante animar a sus integrantes a participar incrementando el ritmo para pasar de caminata a trote y promoviendo el movimiento del cuerpo.
- ★ Al dar la indicación de las partes del cuerpo a tocar, es muy importante iniciar con aquellas que no causen incomodidad en los integrantes del grupo. Por ejemplo, codo con codo, rodilla con rodilla, muñeca con muñeca, dedos de la mano izquierda con dedos de la mano izquierda, hasta llegar a partes como cabeza con cabeza, mejilla con mejilla, espalda con espalda, nariz con nariz, entre otros.
- ★ Es recomendable pedir como máximo tres partes del cuerpo en cada etapa de “*gente con gente*”.
- ★ Después de haberlo jugado un par de veces y que el equipo haya entendido la técnica, el moderador podrá pedir a un integrante que elija las partes del cuerpo a tocarse, esto sirve para involucrarlos más; incluso puede observar previamente a los más apáticos o a los más participativos y solicitarles que ellos elijan, dependiendo de las características del grupo.

Variante

Esta actividad funciona también para recibir a un equipo e integrarlo, así como para formar equipos de trabajo.

Recursos

Espacio cerrado y sin mobiliario.

Tiempo

Máximo, 20 minutos

6.2 Respeto, participación y justicia

Espacio vacío

Finalidad

- ★ Que los integrantes del grupo reflexionen sobre la importancia de la participación en los espacios que cotidianamente ofrece la colectividad.
- ★ Favorecer la armonía en el grupo a partir de la comunicación no verbal.

Descripción

Se coloca al grupo en círculo, y en el centro se pone una marca que representa un “espacio vacío”, el cual debe ser ocupado pasando por encima de la marca por lo menos una vez cada uno de los integrantes del grupo, sin dejarlo vacío más de tres segundos.

Indicaciones

1. El moderador pide al grupo que se disponga en círculo.
2. Se coloca una marca en el centro del círculo, puede ser una hoja de papel tamaño carta, una prenda de ropa o un tache, por ejemplo.
3. Cada uno de los participantes camina en línea recta y sin detenerse, hacia el centro del círculo, pasa por encima de la marca y continúa caminando para colocarse en un lugar nuevo en el círculo.
4. El reto es que el espacio no quede vacío más de tres segundos; de lo contrario, el ejercicio concluye.
5. Se hace en silencio y no existe ningún orden establecido.
6. Cada uno de los participantes decidirá libremente en qué momento pasa a ocupar el espacio vacío.
7. Se establece un tiempo de duración del ejercicio, suficiente para que todos pasen por lo menos una vez. Este tiempo se ajusta según el número de integrantes (para 30 integrantes, aproximadamente tres minutos).
8. Si dos o más participantes deciden pasar al mismo tiempo, deben regularse y regresar al círculo para que sólo sea uno el que ocupe el espacio cada vez, esto con la intención de evitar choques.
9. El juego se termina antes de tiempo si existe aglomeración en el centro del círculo, o si uno o más de los participantes se detiene en su trayectoria.

10. Al final del ejercicio se pide a los participantes que hayan ocupado el espacio vacío levantar la mano; si todos lo hicieron, el objetivo se cumplió.

Reglas

- ★ Evitar detenerse en el centro del círculo.
- ★ El espacio no puede estar vacío más de tres segundos.
- ★ Todos los integrantes deben participar por lo menos una vez.
- ★ Es un ejercicio de armonía y ritmo, por lo tanto, hay que evitar los choques.

Preguntas de reflexión

¿Qué representa el espacio vacío? ¿Qué valores se aplicaron en esta actividad? ¿Reconoces los espacios vacíos, es decir, las oportunidades de participación que tenemos todos los días? ¿Hay espacios vacíos en tu casa, trabajo, escuela? ¿Logramos armonía en el juego? ¿Les costó trabajo superar el reto? ¿De qué manera se comunicaron para lograr ocupar el espacio? ¿Imaginan cómo sería el mundo si todos ocupáramos los espacios vacíos de nuestra vida?

Observaciones y sugerencias

- ★ El moderador debe orientar las reflexiones hacia *todos los espacios de oportunidad en los que podemos participar* y que cotidianamente tenemos en nuestros ámbitos de convivencia.
- ★ Si los integrantes del grupo mencionan en sus aprendizajes todos los valores menos la participación, es importante orientar las reflexiones hacia éste.
- ★ Agradecer su participación.
- ★ Reflexionar ante el grupo que en el resto de las sesiones, si el moderador recurre a la expresión “espacio vacío”, significa que solicita la participación del grupo y es necesario cubrirlo y lograrlo antes de tres segundos.

Recursos

- ★ Hoja de papel
- ★ Pañuelo, prenda de vestir, etc., que sirva como marca
- ★ Salón o patio

Tiempo

15 minutos como máximo (incluida la reflexión)



Sillas cooperativas

Finalidad

Que los participantes experimenten que sólo participando se alcanzan los objetivos colectivos y el bienestar común.

Descripción

Esta técnica se inspira en el tradicional juego de las sillas, sólo que no se excluye a ningún integrante, es decir, todos los que juegan se quedan y las únicas que se van son las sillas.

Indicaciones

1. Se coloca una fila de sillas, con una o dos menos que el número de participantes.
2. Se solicita a los jugadores que formen un círculo alrededor de las sillas, sin sentarse.
3. Se propone a los jugadores que dialoguen para elegir una canción que todos cantarán.
4. El moderador menciona que es un reto de participación, por lo tanto él marcará la intención, estado de ánimo o movimiento con el que se desplazarán y cantarán alrededor de las sillas.
5. Si alguien no participa, o si toca las sillas antes de tiempo, el reto no se considera superado.
6. Los participantes deben girar en torno a las sillas entonando la canción previamente acordada. Cuando el moderador diga la palabra "sentados", los integrantes deberán detenerse y encontrar un asiento.
7. Todos deberán sentarse en las sillas.
8. Si alguien no está sentado, la prueba no ha sido superada.
9. Se eliminan sillas en cada ocasión, hasta el momento en que todo el equipo debe estar acomodado en una sola silla; nadie puede estar de pie al terminar la canción.
10. Si lo anterior se logra mediante diálogo, participación y respeto, el reto queda superado.
11. Si alguien sale lastimado, la prueba no se considera superada.

Reglas

- ★ Si alguien no participa bailando, cantando o sentándose en las sillas, el reto no está superado.
- ★ No tocar las sillas antes de tiempo.
- ★ Evitar cualquier forma de riesgo, señalando que todos

somos responsables de cuidarnos y cuidar a los compañeros.

Preguntas de reflexión

¿Qué valores aplicamos en esta actividad? ¿Qué habría pasado si alguien hubiera decidido no participar o hubiera sido excluido? ¿Cuál es el valor más importante para alcanzar un objetivo en común? ¿Cómo se sienten? ¿Les gustó? ¿En qué momento sintieron que no superaban el reto? ¿Qué valor cobraba más importancia ante el conflicto, es decir, al ver menos sillas? ¿Es importante colaborar para alcanzar un objetivo en común?

Observaciones y sugerencias

- ★ La dinámica que se genera depende mucho del moderador, por lo que es muy importante mantener una actitud lúdica y congruente con lo que se promueve –en este caso la participación–. Por ejemplo, si el moderador propone cantar la canción brincando, él deberá acompañar al grupo brincando y cantando.
- ★ Las sillas se colocan orientadas en una sola dirección, para facilitar la colaboración de los participantes.
- ★ Es importante manejar emociones en el momento de cantar –alegría, enojo, tristeza–, ritmos –lento o rápido–, situaciones –"enchilados", recibiendo toques eléctricos, estreñidos– personajes –abuelita, niño de cuatro años, policía, entre otros.
- ★ En el discurso, es necesario mencionar la importancia del bienestar común y, sobre todo, la conveniencia de aplicar el diálogo para generar acuerdos y resolver el reto.
- ★ Cuando quedan pocas sillas o el equipo está en conflicto, es necesario detener un momento el juego y plantear preguntas como: ¿qué necesitan?, ¿qué les conviene hacer para superar el reto?, ¿qué valor es conveniente aplicar en este momento?
- ★ Al haber menos sillas, cada ronda ayudará a que comprendan qué habilidades y actitudes necesitan poner en práctica.

Recursos

- ★ Sillas apilables sin paleta
- ★ Espacio cerrado

Tiempo

10 minutos



6.3 Elegir con responsabilidad

Tú eliges tu historia

Finalidad

Que los participantes se reconozcan como sujetos con capacidad de elegir y reflexionen sobre el reto humano de tomar siempre las mejores decisiones valorando las posibles consecuencias.

Descripción

Por medio de un juego escénico de improvisación, los participantes toman decisiones y al mismo tiempo construyen una historia llena de dilemas por resolver.

Indicaciones

1. El moderador explica a los participantes que en esta actividad se pondrá en práctica una cualidad exclusiva del ser humano: la capacidad de elegir.
2. Comienza dando ejemplos de elecciones que los animales no pueden hacer y los hombres sí. Por ejemplo, puede un león decir: "hoy no quiero ser violento con mis vecinos"; una víbora de cascabel: "este niño que me está cargando es tan amigable que no lo voy a morder"; un caballo de carreras: "voy a dejar que gane el que viene detrás de mí porque si no la pasará de nuevo mal con su jinete". Ellos no pueden tomar sus propias decisiones, es parte de su naturaleza ser dominados por su instinto, pero, ¿qué crees?, nosotros los humanos sí podemos elegir.
3. También es cierto que hay momentos en los que no podemos elegir, por ejemplo, cuando vemos una película, nos ha pasado que decimos: "me hubiera gustado que el guapo no se muriera", o "se hubiera quedado con la mala y no con la buena"; no nos gusta el final de la historia y queremos cambiarlo. Pero en las películas la historia ya está hecha y no podemos elegir lo que pasa.
4. Pero en este momento vamos a presentarte un juego en el que vas a poder tomar decisiones y elegir el final de la historia. Este juego se llama "Tú eliges tu propia historia".
5. Seguramente te preguntarás en qué consiste. Es un juego en el que tú elegirás a dos personajes que mágica-

mente entrarán por la puerta, empezarán a actuar y cuando uno de ellos esté frente a un dilema –por ejemplo: hay un incendio, ¿qué hago?, ¿me bajo por las escaleras o me voy por el elevador?–, en ese momento nosotros sacaremos de nuestra bolsa del pantalón un spray congelador y congelaremos la historia. Los actores se quedarán paralizados, hasta que uno de ustedes levante la mano y, dependiendo de las dos opciones que escuchó, elija una.

a) Desarrollo

Después de mencionar las reglas, el moderador solicita a un participante que elija al primer personaje *de la vida real* para la historia: bombero, abogado, doctor, ingeniero, carpintero, maestra, mamá, abuelita o niño. Esta solicitud se hará por segunda ocasión a un alumno diferente.

b) Planteamiento

Estos dos personajes inician su representación planteando una situación de conflicto cuando uno de ellos esté frente a un dilema, es decir, que tenga que decidir entre dos posibilidades.

c) Elección

En ese momento los participantes, junto con el moderador, congelan la escena, éste lanza la teja a un integrante que elija participar y que esté cumpliendo las reglas, para que tome una decisión en relación con las opciones planteadas por el personaje.

d) Consecuencias

Se descongela a los personajes. Continúa la escena a partir de la elección hecha por el participante y concluye la historia actuando la posible consecuencia.

e) Cierre

Después de terminada la primera representación, el moderador hace hincapié en la importancia de pensar en las posibles consecuencias antes de tomar una decisión y cómo lo que elegimos o no, determina el rumbo de nuestra vida. Posteriormente se repite la secuencia: *a, b, c, d*, hasta completar tres representaciones, que deberán ser lúdicas, cortas, ágiles y de interés para los participantes.

Reglas

- ★ Tú eliges tu historia.
- ★ Levanta la mano para pedir la voz.
- ★ Sólo habla quien tiene la teja.
- ★ Sólo participas una vez.
- ★ ¡Ayúdanos! Que nadie haga trampa, observa la legalidad.
- ★ No dejes que nadie elija por ti.

Preguntas de reflexión

¿Qué nos hace diferentes de los animales? ¿Has elegido algo y no te gustaron las consecuencias? ¿Te ha costado trabajo tomar decisiones? ¿En qué hay que pensar antes de elegir? Durante el juego, ¿pusiste en práctica la capacidad de elegir? ¿Cuál es la diferencia entre elegir y darte cuenta de que estás eligiendo? ¿Puedes dejar de elegir?

Observaciones y sugerencias

Actores

- ★ Permanecen alerta al planteamiento que hacen sus compañeros para no anular las propuestas.
- ★ Es importante tratar de no excluir las elecciones de los participantes, por negativas e inverosímiles que parezcan, y siempre hay que actuar las consecuencias de lo elegido.
- ★ Buscar complicidad visual con el moderador y sus compañeros. Comunicación.
- ★ Generar *dilemas* (cuando el personaje tiene que elegir entre dos opciones de similar importancia en sus motivos y consecuencias) que al participante le demanden una reflexión.
- ★ Ser lúdicos.
- ★ Plantear situaciones comunes para el participante, de acuerdo con su cotidianidad.
- ★ Al plantear dilemas, visualizar las posibles consecuencias de cada elección.
- ★ Los dilemas se plantean preferentemente en función de conflictos de valores.
- ★ Evitar dejar el escenario solo. Espacio vacío.

Moderador

- ★ Generar empatía con el grupo cantando en diferentes ritmos, volúmenes y tonos, convirtiendo la canción en

algo divertido, con la intención de armonizar el ritmo del grupo.

- ★ Construir con los participantes, haciendo uso de la imaginación, las herramientas para congelar o descongelar a los personajes (control remoto, paralizador, espray congelador, etc.). Es decir, algo que simbolice el momento de paralizar la acción y que después continúe.
- ★ Antes de dar la teja a un participante, recordarle que nadie le debe decir lo que tiene que hacer, que él elige su historia.
- ★ Estar al pendiente de las elecciones del participante para mencionarlas antes de descongelar la escena. Esto ayuda a que los actores las escuchen con más claridad y no actúen situaciones contrarias a las solicitadas por el participante.
- ★ No emitir juicios de valor, pues el moderador sólo sirve de enlace entre los participantes y los personajes. Por ello, debe cuidar mucho su postura y gestualidad, debe ser y parecer neutral respecto a las elecciones de los participantes.
- ★ Habrá elecciones que el resto del grupo no comparta y en las que no esté de acuerdo, también entonces el moderador reflexiona brevemente con el grupo acerca de las diferentes formas de actuar y de que no todos eligen lo mismo.
- ★ Ser cuidadoso en el planteamiento y el cierre de la actividad.
- ★ Es importante hacer preguntas detonantes al final de la actividad.
- ★ No anular propuestas de los participantes.
- ★ No emitir juicios de valor.
- ★ Agradecer cada una de las participaciones en el momento en que se realizan.

Recursos

- ★ Cartel con nombre de la actividad y reglas
- ★ Vestuario
- ★ Teja
- ★ Espacio cerrado

Tiempo

30 minutos

Elige tu propia historia

Finalidad

Que los participantes se reconozcan como sujetos con capacidad de elegir y reflexionen sobre el reto humano de tomar las mejores decisiones valorando las posibles consecuencias.

Descripción

Por medio de un ejercicio de elección constante, los integrantes del equipo construirán la vida y circunstancia de un personaje, al que conducirán a un momento en el que deberá tomar una decisión que marcará el rumbo de su vida.

Indicaciones

1. Organizar el grupo en equipos del mismo número de integrantes (ocho integrantes como máximo por equipo), según el tamaño del grupo.
2. Entregar a cada equipo un bolígrafo o un lápiz y una hoja de papel para escribir.
3. Disponer al grupo para escuchar una historia que el moderador va a narrar.
4. Durante la narración, los participantes elegirán algunos datos de la historia –nombres de los personajes y sus características físicas, personalidad, forma en que están vestidos, etcétera, así como otros datos relevantes–, sin cambiar el rumbo de la historia.
5. La intención es construir la mayor cantidad de elementos para llegar a un gran dilema del personaje central.
6. Una vez que se llega al dilema, se preguntará a los equipos: ¿qué opciones tiene el personaje? Cada equipo deberá encontrar y anotar cuatro opciones reales que tiene el personaje, en forma de situaciones factibles y creíbles.
7. Una vez anotadas las cuatro opciones, cada equipo las leerá para todo el grupo. No importa que se repitan.
8. Después, cada equipo elegirá una de sus opciones y deberá escribir tres posibles consecuencias de haber tomado esa decisión.

Preguntas de reflexión

¿Cuál es la diferencia entre elegir y darte cuenta de que estás eligiendo? ¿En qué es muy importante pensar antes

de elegir? ¿Todo lo podemos elegir en la vida, es decir, siempre tenemos opciones? ¿Cuando elijo, lo hago autónomamente? ¿Alguna vez he permitido que alguien tome decisiones por mí? ¿Cuáles pueden ser las consecuencias de dejar a otros tomar decisiones por mí? ¿Alguna vez me han presionado para tomar una decisión, qué sucedió entonces? ¿Todas las consecuencias de mis decisiones son negativas? ¿Sobre qué puedo tener 100% de control, sobre mis decisiones o sobre sus consecuencias?

Observaciones y sugerencias

- ★ Los dilemas de la historia pueden obedecer a diferentes valores o situaciones. La historia debe ser corta y compleja, de tal modo que haya suficientes elementos en favor y en contra, y no sea fácil tomar una decisión.
- ★ Evitar elecciones irreales o imposibles para resolver el dilema. Recordar que se trata de hacer un ejercicio lo más apegado posible a la realidad.

Variantes

Se puede contar una historia o varias historias cortas, si además de reflexionar sobre la capacidad de elegir se quiere reflexionar sobre algunos dilemas propios de la historia de que se trate.

Recursos

Hojas de papel y bolígrafos o lápices

Tiempo

30 minutos

Punteando

Finalidad

Recuperar aprendizajes y contenidos desarrollados durante una sesión o taller, propiciando que los participantes, durante el juego, tomen decisiones y al final reflexionen sobre las consecuencias negativas o positivas de éstas.

Descripción

Es un juego en equipos en el que a partir de responder preguntas, solucionar acertijos y superar retos, se busca incrementar un capital inicial de 100 puntos. La competencia no es entre los equipos, se trata de jugar siempre pensando en incrementar el propio capital, esto implica que el equipo tome las mejores decisiones pensando en las posibles consecuencias y que no termine por debajo de sus 100 puntos iniciales.

Indicaciones

1. El moderador pide a los participantes que conformen cuatro equipos y que elijan un nombre para el suyo.
2. Los equipos se distribuyen de manera que quede cada uno en una de las esquinas del espacio y se les pide que se mantengan en círculo, para no excluir a sus compañeros.
3. El moderador escribe los nombres de los equipos en una pizarra o pliego de papel bond pegado en la pared, en donde anota los resultados de cada una de las rondas del juego.
4. Cada equipo recibe un cartel y un plumón de diferente color para escribir sus respuestas.
5. El moderador explica la mecánica y las reglas del juego.
6. Al finalizar cada ronda, se actualiza el puntaje de cada capital y se lo da a conocer a los equipos para que elijan cuánto invertirán en la siguiente ronda.
7. Al concluir el juego, se mencionan los resultados de cada uno de los equipos y se plantean las preguntas de reflexión.

Mecánica del juego

- ★ Todos los equipos inician con un capital de 100 puntos. El objetivo de cada equipo es terminar el juego con un capital igual o mayor de los 100 puntos.

- ★ Al iniciar la ronda, cada equipo acuerda la cantidad de puntos que va a invertir.
- ★ Una vez que todos los equipos hayan hecho su inversión, el moderador dicta la pregunta.
- ★ Si la respuesta es correcta, se suma al capital la cantidad de puntos que invirtió cada equipo, si no es correcta, se restan.
- ★ Al terminar de escribir la respuesta, un integrante del equipo, caminando en *gallo gallina*,⁴⁹ entrega su marcador al moderador y caminando normal busca las tarjetas de puntos extra, que se habrán colocado previamente en algún lugar poco visible del salón, con la intención de que los participantes tarden en tomar la tarjeta que tenga el valor más alto.
- ★ Hay cuatro tarjetas, de 40, 30, 20 y 10 puntos extra, respectivamente.
- ★ El integrante que salió a entregar el plumón y tomar la tarjeta de puntos extra, regresa a su equipo.
- ★ Cuando los equipos hayan terminado y obtenido una tarjeta de puntos extra, el moderador revisa las respuestas.
- ★ Los equipos que tengan *la respuesta correcta* suman a su capital la inversión planteada al inicio de la ronda, más el número de puntos extra que tengan en su tarjeta.
- ★ Los equipos que tengan *la respuesta incorrecta* restan de su capital la inversión planteada al inicio de la ronda y no suman puntos extra.
- ★ El moderador actualiza y da a conocer el puntaje de los capitales y se inicia otra ronda.

Reglas

- ★ Para llegar a acuerdos, se tomarán en cuenta las opiniones de todos los integrantes del equipo, por lo que todos deben estar conformes con las decisiones a las que lleguen.
- ★ Cada respuesta debe estar escrita, de lo contrario no se la podrá considerar correcta.
- ★ El integrante que sale a entregar el marcador debe caminar en paso de *gallo gallina*, si no lo hace así, regresa a su equipo y comienza una vez más el recorrido.

⁴⁹ *Gallo gallina* significa ir caminando, pero no con pasos normales, sino colocando un pie inmediatamente después del otro, sin dejar espacio entre ambos.



- ★ Los equipos que hayan terminado de escribir su respuesta deben permanecer en silencio, para no distraer a los otros equipos.
- ★ Cada equipo es responsable de crear un ambiente de respeto y de no violencia para los otros equipos.
- ★ El moderador puede acordar una sanción de puntos para los equipos que no respeten las reglas anteriores.

Preguntas de reflexión

¿Cómo te sentiste en este juego? ¿Qué beneficios le encontraste? ¿Qué valores practicaste? ¿Las decisiones que tomaron los llevaron a incrementar, mantener o perder puntos? Haciendo un paralelismo con la vida, ¿qué pueden significar los puntos del juego? Si los puntos significaran tu salud, la vida, la confianza de los demás hacia ti, tu trabajo, tu convivencia, etc., ¿hubieras incrementado estos capitales o los hubieras perdido?

Observaciones y sugerencias

- ★ Es fundamental para este juego mezclar preguntas capciosas del tema que se pretenda recuperar, retos, etc., para generar la dinámica de suspenso, riesgo y conocimientos.
- ★ Al iniciar el juego, es importante que los participantes sepan que no es un juego de competencia entre los equipos, sino de tomar las decisiones que los lleven a mantener o incrementar sus 100 puntos del capital inicial.
- ★ Después de cada respuesta correcta, se motivará a los equipos con festejos.
Hay que recordar al grupo que las decisiones son colectivas, por lo que es importante promover el diálogo y la cooperación.
- ★ El cierre del juego es un momento importante para detonar reflexiones sobre las decisiones que se tomaron y cuáles fueron sus consecuencias.
- ★ Se deben elaborar previamente las preguntas, acertijos o la propuesta de algún reto como cantar, bailar, etc., para motivar a los equipos.
- ★ Los acertijos (preguntas capciosas) generan en los equipos un ambiente de nerviosismo y suspenso y tardan más en encontrar la respuesta, los confronta con lo que invirtieron. Algunos equipos, después de saber que en el juego también existen acertijos, arriesgan menos en

las inversiones por existir mayor posibilidad de perder puntos. Este ambiente es favorable para que el juego llegue a su objetivo.

Variantes

El juego por puntos puede ser una sesión de evaluación de algún tema o materia, las preguntas se elaboran de acuerdo con lo que se necesita reafirmar y se mantiene toda la estructura del juego. Es importante incluir los acertijos.

Recursos

- ★ Cuatro plumones de diferente color
- ★ 5 pliegos de papel bond
- ★ 4 tarjetas de puntos extras
- ★ Lista de preguntas, acertijos y retos.

Tiempo

Mínimo 30 minutos; máximo una hora



6.4 Libertad, responsabilidad, legalidad

La célula de la responsabilidad y la legalidad

Finalidad

Reconocer la importancia y conveniencia de las reglas a partir de la práctica de la legalidad.

Descripción

Es similar a la célula de la responsabilidad, pues se toma como eje el movimiento de las células, los integrantes conforman un círculo (membrana) y un integrante permanece en el centro con los ojos vendados (núcleo). El reto consiste en que el del centro debe desplazarse por un espacio delimitado y obtener algunos objetos colocados previamente. La prueba se considera superada si los integrantes del círculo logran guiarlo al objetivo sin que nadie salga lastimado.

Indicaciones para los integrantes del equipo

1. Formar un círculo intercalándose un hombre y una mujer.
2. Cruzar los brazos y estirarlos para poder alcanzar al compañero del costado, tomarlo de la mano y así poder cerrar el círculo.
3. Motivando a los participantes a utilizar la capacidad de elegir, el moderador solicita un voluntario que pase al centro.
4. El moderador coloca una venda en los ojos al participante del centro y se cerciora de que no pueda ver.
5. Posteriormente, el moderador coloca cuatro objetos pequeños en diferentes lugares.
6. Los integrantes del círculo deben guiar a su compañero del centro hacia los objetos.
7. El integrante del centro, orientándose por las indicaciones de sus compañeros, se desplaza con los ojos cerrados hacia donde está cada una de las piezas y debe tomarlas.
8. Sólo tienen un minuto para superar la prueba.
9. Si tocan al integrante del centro, se lastima o la célula se rompe, la prueba no se considera superada.
10. Es importante la aplicación de valores como el diálogo,

la responsabilidad y la legalidad. Si no se cumplen las reglas, el reto no ha sido superado y deberán empezar el juego.

11. Si se respetan todas las reglas, el reto se ha superado.

Preguntas de reflexión

¿Cómo te sentiste al estar en el centro con los ojos cerrados? ¿Percibías un ambiente de confianza y seguridad? ¿Cómo te sentías cuando todos hablaban a la vez? ¿Fuimos legales al cuidar que no te pasara nada? ¿Cómo sería este juego sin la regla de cuidar al compañero del centro? ¿En qué momento de la actividad fuimos legales?

Variantes

Hay ocasiones en que los participantes se desesperan, no logran ponerse de acuerdo porque no saben cómo hacerlo, y le hablan todos al mismo tiempo al participante que está en el centro. Si el moderador desea detonar autorregulación con legalidad, puede dejar que la actividad siga sin detenerla y, cuando lo crea conveniente, parar y reflexionar frente a todos con el del centro, preguntándole: ¿entiendes cuando todos te hablan a la vez?, ¿cómo te sientes?, ¿es conveniente?, y así llevarlo a la reflexión de ¿qué necesitas, que hablen todos o sólo uno? En ese momento se construye la última regla con ellos, mencionando la petición del compañero de ojos vendados y convirtiéndola en una regla conveniente para superar el reto.

Observaciones y sugerencias

- ★ Es importante aclararles la imagen y movimiento de las células para que entiendan la acción que van a realizar.
- ★ Hay ocasiones en las que anteponen la necesidad de superar el reto, y el equipo obliga a un compañero a ser el del centro y a vendarse los ojos. Si esto sucede, el moderador puede guiar la reflexión sobre la capacidad de elegir y la importancia de dialogar para llegar a conclusiones en las que todos estén de acuerdo.
- ★ En el momento de elegir al integrante del centro, el moderador puede mencionar que no debe ser obligado por los demás, para esto es importante motivarlos a que dialoguen y lleguen a un acuerdo de manera conveniente y pacífica.





★ Es muy importante mantener una actitud lúdica y congruente con el juego, esto puede verse reflejado en el desarrollo de la actividad cuando el moderador funja como un “vigilante de la legalidad y de la aplicación de valores en general”.

Recursos

- ★ Paliacate
- ★ Cuatro objetos pequeños
- ★ Patio

Tiempo

15 minutos



Construyendo: libertad, responsabilidad, legalidad

Finalidad

Que los participantes comprendan la importancia del uso responsable de su libertad y sus derechos, tanto para la propia persona como para la convivencia colectiva, haciendo énfasis en la importancia del respeto a la ley.

Descripción

El moderador plantea el reto de construir entre todos la definición de libertad, responsabilidad y legalidad, a partir de una lluvia de ejemplos sobre los tres valores. Al terminar el debate, se pide a los participantes que organicen las tarjetas que tienen el nombre de los tres valores, de acuerdo con las definiciones que construyeron, posteriormente deben acomodarlas en orden jerárquico y explicar por qué decidieron dar ese orden a los valores.

Indicaciones

1. Solicitar a los participantes que se acomoden en círculo.
2. Pedirles que den ejemplos de los valores (como máximo cinco ejemplos).
3. Escribir su definición.
4. Al concluir las definiciones, pedirles que organicen los valores, preguntándoles cuál es el orden en que es necesario practicarlos.
5. Darles un máximo de dos oportunidades para el orden correcto (libertad, responsabilidad y legalidad).
6. El reto concluye cuando el orden de los valores es acertado y los participantes argumentan el porqué de ese orden.

Reglas

- ★ No anular las opiniones de los demás.
- ★ Es importante que todos participen.

Preguntas de reflexión

¿La legalidad nos protege cuando ejercemos nuestra libertad? ¿Cuándo te sientes libre? ¿Cuándo somos responsables? ¿Cómo sería nuestra convivencia si no hubiera

reglas? ¿Las reglas nos protegen? ¿En algún momento has dejado que otras personas elijan por ti? ¿Cuándo pierdes tu libertad? ¿Antes de elegir hay que pensar en...? ¿Sabes cuál es la pareja ideal de valores? ¿Por qué crees que el orden correcto de los valores es libertad, responsabilidad y legalidad?

Observaciones y sugerencias

- ★ Es relevante que al presentar las tarjetas con valores, el moderador detone las participaciones iniciando con preguntas como: ¿Cuándo te sientes libre? ¿En qué momentos somos responsables? ¿Cuándo practicamos la legalidad? ¿Cuándo no te sientes libre? ¿Recuerdas cuándo has sido irresponsable? ¿En tu colonia observas ilegalidad?
- ★ Para evitar darles la respuesta, es conveniente no sacar las tarjetas de valores en el orden correcto.
- ★ Es importante organizar las participaciones. Si alguien no participa se debe promover su participación y regular a los que más opinan, mencionando que el reto es grupal y la cooperación de todos los llevará a lograr su objetivo en un ambiente más justo.
- ★ Es necesario intervenir si sus ejemplos y definiciones no son correctos. Esta intervención, más allá de anular sus conocimientos, tiene la finalidad de generar aprendizajes, por lo que se sugiere buscar preguntas que los lleven a la conclusión de sus definiciones.

Recursos

- ★ Tarjetas con los valores
- ★ Hojas blancas
- ★ Bolígrafos o lápices

Tiempo

30 minutos

El pañuelo de la legalidad

Finalidad

- ★ Reconocer la importancia y el beneficio de las reglas, tanto en el ámbito personal como en el grupal, para vivir en un ambiente de convivencia armónica.
- ★ Reflexionar y conocer la labor del IEDF como institución responsable de aplicar y observar la legalidad en los procesos electorales en el Distrito Federal.

Descripción

Es un juego por equipos que consiste en llegar al centro de la cancha para tomar el pañuelo y regresar a la línea de salida sin ser tocado por el integrante del equipo contrario, o perseguir al otro integrante en caso de que él tome el pañuelo.

Indicaciones

1. Hacer énfasis en que este juego no es una competencia, sino una convivencia pacífica entre iguales.
2. Se forman dos equipos mixtos con la misma cantidad de integrantes (máximo 10).
3. Colocados frente a frente en línea, cada equipo debe tener el nombre de uno de los valores de la democracia.
4. Se numeran los participantes de manera consecutiva a partir del 1, hasta llegar al último de la fila, de modo que cada integrante tendrá un número.
5. Se delimita un espacio de juego, de preferencia un cuadro de 12 x 6 metros, dividido a la mitad (similar a una cancha de voleibol).
6. Cada equipo se coloca en un extremo de la cancha, en línea, de frente al otro equipo. En medio de la cancha habrá una línea divisoria donde se colocará el moderador, sosteniendo el pañuelo o paliacate por una de sus puntas para que cuelgue hacia el piso de manera vertical.
7. El moderador dirá en voz alta y al azar uno de los números participantes.
8. Los integrantes (uno de cada equipo) que respondan a ese número deberán correr hacia el centro para tratar de agarrar el pañuelo antes que su oponente. *Es importante hacerlo sin pasarse de la línea divisoria.*
9. Una vez que el pañuelo sea tomado por uno de los par-

ticipantes, éste deberá regresar a su lugar corriendo, evitando que su oponente lo alcance y lo toque.

10. Si el jugador que tomó el pañuelo regresa sin ser tocado, el punto es para su equipo.
11. Si el jugador es alcanzado y tocado –de preferencia con un dedo en la espalda– antes de llegar a su lugar, el punto es para el equipo contrario.
12. El equipo que logre el mayor puntaje ganará el juego.
13. Cada equipo tiene derecho a tres tiempos fuera para organizarse, cada vez que sea necesario. El equipo contrario cuenta en voz alta el tiempo límite para ponerse de acuerdo (10 segundos aproximadamente y en cuenta regresiva).

Motivos de descalificación

- ★ Cuando se acumulen tres amonestaciones por no respetar las reglas, el equipo perderá el juego.
- ★ “Regla de oro”: Todos los casos en los que se manifieste la irresponsabilidad dentro del juego, y ello ponga en riesgo la seguridad de los participantes.

Motivos de amonestación

- ★ Si el árbitro (moderador) grita un número y salen dos integrantes del mismo equipo a la vez, es decir, salida en falso.
- ★ Cuando el árbitro grita un número y no sale ningún integrante del equipo.
- ★ Cuando uno o varios integrantes del equipo están adelantados en su línea de salida.
- ★ *Por burlas* o cualquier *falta de respeto* o *muestra de intolerancia* hacia alguien del equipo contrario o propio (ejemplo: si alguien pierde su punto, resbala, si no hay una actitud de diálogo, respeto, etcétera).

Preguntas de reflexión

¿Cómo te sentiste? ¿Qué te pareció este juego? ¿Te gustó? ¿Qué descubriste? ¿Experimentaste la libertad? ¿Fuiste responsable? ¿Te imaginas este juego sin reglas? ¿El árbitro (educador) hizo trampa o fue ilegal? ¿Recuerdas de dónde venimos y que hace el IEDF?

Observaciones y sugerencias

- ★ Al comenzar el juego se plantea el primer tanto de 10



puntos, pero con el transcurso del juego el moderador puede no llevar la cuenta y al final reflexionar qué era lo más importante: ganar o respetar las reglas y convivir.

- ★ La distancia entre equipos varía dependiendo del espacio y del número de pañuelos que se vayan a jugar; si el espacio es pequeño, se sugiere dividir el tiempo entre los equipos, o que dos equipos jueguen un mismo pañuelo.
- ★ Si los equipos no coinciden en número, uno de los integrantes tendrá que jugar con dos números.
- ★ Es muy importante hacer énfasis en detenerse al llegar al centro para tomar el pañuelo.
- ★ Es fundamental proponer *fintas* al estar frente al oponente y al pañuelo, es decir, simular que se toma el pañuelo para hacer que el otro se adelante, pise la línea divisoria y pierda su turno. Si en el transcurso del juego no lo descubren ellos, es importante mencionarlo.
- ★ El árbitro-moderador puede motivarlos a que griten sus porras y aplaudan a su equipo. Para tener control puede construir previamente con ellos un código o señal que signifique silencio.
- ★ En el juego, el moderador habrá de fungir como árbitro, y al final reflexionará sobre el papel relevante del árbitro, la importancia de las normas y de que existan individuos e instituciones que vigilan su cumplimiento.
- ★ Esta experiencia sirve de referente para revisar la función del IEDF como organismo imparcial que vigila el cumplimiento de las leyes en el ámbito político-electoral local.

Recursos

- ★ Patio
- ★ Pañuelo o paliacate
- ★ Cinta o gis para delimitar la cancha

Tiempo

45 minutos



Básquet teja

Finalidad

Promover en el grupo el trabajo en equipo a partir del movimiento y de la práctica de la legalidad.

Descripción

Es un juego similar al basquetbol, sólo que el balón es sustituido por una *teja*. El juego puede realizarse en un espacio cerrado sustituyendo las canastas por un par de cubetas, cajas de cartón, o círculos pintados en el piso.

Indicaciones

1. Delimitar un espacio de juego.
2. Hacer dos equipos mixtos, de 10 integrantes como máximo.
3. Indicar a los jugadores cuál es la canasta en la que cada equipo anotará.
4. Para promover la igualdad y la participación de todo el equipo, si la teja la tiene una niña, deberá lanzarla a un niño, y viceversa.
5. Cualquier acto de ilegalidad, violencia e intolerancia es motivo para detener el juego o darle puntos al otro equipo (dependiendo de la situación).

Reglas del juego

- ★ Respetar las decisiones del árbitro.
- ★ Respetar el área de juego.
- ★ En el momento de recibir la teja *no se debe* caminar o correr, es necesario buscar a un compañero para lanzársela, si el que la recibe corre, automáticamente la teja es para el otro equipo.
- ★ Si un equipo da muestras de ilegalidad o intolerancia, la teja es del equipo contrario.
- ★ No hay figura de portero (hay que cuidar la cubeta permanentemente).
- ★ Al anotarse un punto, entra el equipo que reta.
- ★ No se debe salir de la cancha.

Preguntas de reflexión

¿Cómo se sintieron? ¿Qué les pareció este juego? ¿Hubo diversión? ¿Convivimos? ¿Hubo trabajo en equipo? ¿En

qué momentos? ¿Te imaginas el básquet teja sin reglas? ¿Cómo habríamos terminado?

Variantes

Es importante, para la conformación de equipos, saber el tipo de espacio en el que se jugarán. Si es un espacio cerrado, es importante reducir el número de integrantes y conformar más equipos, que pueden permanecer en la banca para esperar su turno (retas).

Observaciones y sugerencias

- ★ La teja es una pequeña pelota de tela rellena de semillas pequeñas, también es conocida como *haki*.
- ★ Si hay retas, es recomendable que los juegos sean sólo a un punto o anotación, esto lo hace más dinámico, entretenido y hay más oportunidad de jugar para todos.
- ★ Si el nivel de participación es elevado, pueden darle nombre al equipo.
- ★ Se debe hacer énfasis en que todo es motivo para generar una convivencia pacífica y aplicar los valores.

Recursos

- ★ Espacio cerrado: teja, cubetas, cajas de cartón, gis (para trazo de círculos)
- ★ Espacio abierto: teja y canastas

Tiempo

20 minutos, como máximo



Plato con agua

Finalidad

Vivenciar y reconocer la importancia de responder y asumir las consecuencias de las elecciones en el nivel individual y en el grupal.

Descripción

Un plato con agua pasa por las manos de todos los integrantes del grupo, hasta que el agua se vierte en la cubeta sin haber derramado una sola gota.

Indicaciones

1. El equipo se coloca en círculo.
2. El moderador sumerge en una cubeta con agua un plato y lo llena en su totalidad.
3. Lo entrega cuidadosamente a un participante del círculo y le indica que lo pase al compañero de la derecha, sin derramar una sola gota de agua.
4. Cada jugador toma el plato y lo pasa al siguiente compañero.
5. Cuando el plato haya circulado por las manos de todos, el último participante se encarga de depositar el agua en la cubeta.

Reglas

- ★ El equipo sólo tiene tres oportunidades para superar el reto, y un máximo de 10 minutos.
- ★ Si se cae una gota o más de agua, se repite la operación hasta lograr superar el reto.
- ★ Si hay faltas de respeto o intolerancia, el reto no está superado.

Preguntas de reflexión

¿Cómo te sentiste cuando tenías el plato? ¿Cuándo comenzaba y terminaba tu responsabilidad de sostener el plato? ¿Qué significa asumir la consecuencia de tus actos y decisiones?

Variantes

Si la prueba es superada con facilidad y rapidez, se la puede plantear con dos platos, los cuales pasarán por los inte-

grantes del equipo en sentido opuesto hasta llegar cada uno a su lugar de partida.

Observaciones y sugerencias

- ★ El círculo deberá estar integrado por un máximo de 12 participantes.
- ★ Habrá que considerar qué tan lleno debe estar el plato según las edades y capacidades de los integrantes del grupo.
- ★ Al terminar el juego, también se puede decidir con el grupo qué hacer con el agua para no desperdiciarla (por ejemplo, regar un árbol).

Recursos

- ★ Un plato de plástico (o dos)
- ★ Una cubeta con agua

Tiempo

10 minutos



Engrane en movimiento

Finalidad

- ★ Que los participantes se reconozcan como sujetos responsables de las decisiones que toman y sus consecuencias, ya que éstas tienen implicaciones de carácter individual y social.
- ★ Que los participantes se visualicen como parte importante de un todo: pareja, familia, colonia, delegación, ciudad, estado, país, planeta.

Descripción

El grupo representa con movimientos corporales, elegidos de manera libre y personal, el engrane en movimiento de una maquinaria, por lo que estos movimientos individuales deben integrarse de manera armónica y tener relación entre sí para poder lograr el objetivo. Una vez integrado el engrane, puede variar el ritmo del movimiento y encontrarse los sonidos propios de esta maquinaria.

Indicaciones

1. El moderador pide a los participantes que formen un círculo.
2. Sensibiliza al grupo explicándole cómo la maquinaria de un reloj, por ejemplo, es un engrane perfecto, donde cada pieza es importante para un buen funcionamiento del reloj.
3. Construida esta imagen con los participantes, se les pide que elijan un movimiento de su cuerpo que pueda ser repetitivo durante algunos minutos.
4. Se plantea el objetivo de integrar todos los movimientos, para formar el engrane de una maquinaria.
5. En este momento, el moderador plantea las reglas 2 y 3, es decir, tratar de no alterar, interrumpir o desviar el movimiento de un compañero con el suyo, y mantener éste, procurando no cambiarlo durante el transcurso del ejercicio.
6. El primer participante, que ya tiene definido su movimiento, pasa al centro del círculo y mantiene un ritmo constante.
7. El resto del grupo observa cómo puede ir integrando su movimiento a los movimientos que ya están en el cen-

tro, hasta que todos los participantes estén en movimiento armónico.

8. Si no se logra que las piezas tengan una relación e integración armónica entre sí, el moderador finaliza el ejercicio, los participantes regresan al círculo, el moderador menciona las razones por las que no se está cumpliendo el objetivo y explica al grupo que tienen una segunda oportunidad.
9. En caso de que se esté cumpliendo el objetivo, el moderador solicita que cada pieza ejecute un sonido, de acuerdo con el movimiento y función que está realizando. El sonido que emite cada pieza produce en conjunto el sonido de esta maquinaria.
10. Cuando todo el grupo está integrado, el moderador puede pedir que la maquinaria acelere o disminuya la velocidad del movimiento.
11. Si el moderador considera que el objetivo se cumplió, acelera la maquinaria hasta un punto climático y pide que todas las piezas terminen fundiéndose en un abrazo.

Reglas

- ★ Cada participante es libre de elegir su movimiento.
- ★ Hay que evitar anular la propuesta del otro.
- ★ Se deben respetar las decisiones de los demás.
- ★ Si un participante no está incluido en el engrane, la prueba no está superada.
- ★ Hay que colaborar para que el engrane tenga un ritmo y funcione durante algunos segundos.
- ★ Sólo tienen dos oportunidades para construir el gran engrane.

Preguntas de reflexión

Utilizando una metáfora, ¿de qué maquinaria formas parte?, ¿cómo te sentiste en este ejercicio?, ¿te sentiste anulado?, ¿te sentiste incluido?, ¿te sentiste parte de este gran engrane?, ¿fuiste libre de elegir tu movimiento sin sentirte presionado?, ¿respetaron tu decisión?, ¿fuiste responsable de respetar las decisiones libres de los demás, sin anularlas o violentarlas con la tuya?, ¿de qué forma practicamos la legalidad?, ¿tu decisión respetaba los acuerdos planteados?, ¿tus elecciones han influido en la convivencia de tu familia, tu escuela, tu colonia, tu ciudad?



Observaciones y sugerencias

- ★ Es importante que el moderador evite inducir la elección de movimiento de los participantes. Esto es, evitar hacer comentarios sobre si los movimientos deben ser diferentes o no a otro.
- ★ Es necesario cuidar que las elecciones se respeten y no se limiten entre sí.
- ★ Hay que dar tiempo suficiente para que se incorporen todos los participantes sin sentirse presionados.
- ★ Para motivar al grupo, se plantea que sólo tienen dos oportunidades para construir el engrane.
- ★ En ocasiones, los participantes se van incorporando al centro, pero sin que un movimiento tenga relación con el otro, no se incluyen; sólo dan su propuesta aislada, sin sentirse incluidos o sin incluir al otro. Esto no se limita al puro movimiento, puede ser que su actitud sea de apatía o de dispersión; en ese momento, o al final del juego, el moderador reflexiona con los participantes: “si soy una pieza importante, mi atención y mi actitud deben ser congruentes con la función que realizan en esta maquinaria”.
- ★ Por lo regular, los participantes están seguros de que se está logrando el objetivo, pero si no es así, el moderador debe dar ejemplos, sin exhibir a nadie, de las razones por las cuales no se cumple el objetivo: que no se incluían, que estaban aislados, que estaban en una actitud apática o que no se respetaron los movimientos de otros.
- ★ Es importante no entrar en polémica, ni en discusiones; es conveniente motivar a que en la segunda oportunidad se logre el objetivo.
- ★ Si se realiza en un salón con mobiliario, es importante acondicionar el lugar para que se tenga un espacio amplio y cómodo para los participantes.

Recursos

Espacio cerrado

Tiempo

20 minutos



6.5 Pluralidad, tolerancia, diálogo e igualdad

El reto de la teja

Finalidad

Que los participantes reflexionen sobre las formas de convivencia y sobre las reacciones que solemos generar ante el acierto y el error de los otros, a fin de incentivar la empatía, la pluralidad y la tolerancia.

Descripción

En círculo, los integrantes del equipo se lanzan la teja (o pelota) entre sí, con la intención de no dejarla caer. Todos deben contar los lanzamientos, y si se les cae la teja tendrán que volver a iniciar.

Indicaciones

1. Se forma un círculo con todos los integrantes.
2. El juego consiste en lanzar la teja con las manos, de uno a otro integrante, la mayor cantidad de veces, sin que ésta caiga al piso.
3. Cada lanzamiento equivale a un punto de convivencia.
4. Si la teja cae, la cuenta se reinicia.
5. Cada vez que cae la teja, el moderador observa las reacciones del grupo, burlas, enojos, abucheos, insultos, *versus* aplausos, muestras de afecto, comprensión o apoyo, y reflexiona con ellos cómo éstas son convenientes o no para construir una convivencia incluyente y tolerante.
6. El final del ejercicio puede establecerse cuando el grupo haya podido mejorar sus relaciones y establecer acuerdos y empatías que favorezcan la práctica de la tolerancia.
7. Si sucede lo contrario, el moderador reflexiona sobre las causas por las que no se logró superar el reto.

Preguntas detonantes

¿Qué piensas y sientes cuando alguien se equivoca? ¿Te gusta que se burlen de ti cuando cometes un error? ¿Te parece que todos tenemos las mismas habilidades? ¿Existe alguien que nunca se equivoque? ¿Cómo te sentiste al participar en este juego? ¿Hemos logrado convivir? ¿Qué nos permitió convivir? ¿Qué descubriste con este juego?

Observaciones y sugerencias

- ★ Es de suma importancia aprovechar cada muestra de tolerancia o intolerancia que se presente durante el ejercicio, pues sirven de insumos para la reflexión final.
- ★ Este juego es detonador de muchos valores, pero en especial de tolerancia, diálogo, aunque eso no excluye reflexionar sobre responsabilidad, participación, igualdad y otros.
- ★ Se recomienda que el juego tome su ritmo y que las reflexiones sean producto de la participación del grupo, con pocas intervenciones del moderador.
- ★ Lo importante no es llegar a un número de lanzamientos continuos, se debe hacer hincapié en que lo más conveniente para avanzar en la teja es la convivencia.
- ★ El moderador debe motivar la participación, la actitud lúdica, la confianza y la complicidad para obtener mejores resultados en el ejercicio.
- ★ Hay ocasiones en que formar un círculo es difícil para el equipo, por lo que es importante promover la formación de uno en el que nadie quede adelante o atrás de los otros compañeros que lo integran.
- ★ Es probable que las reacciones del grupo sean al principio de intolerancia o burla respecto del error de algún compañero. La manera ideal de reflexionar con ellos es a partir de la empatía: ¿Cómo te sentirías tú si...? ¿Te gustaría que se burlaran de ti cuando...? Es decir, poner al colectivo en los zapatos del otro.

Variantes

Esta actividad también se puede realizar al inicio del taller o de cada sesión, con la finalidad de propiciar integración en los equipos. También funciona para recuperar contenidos de sesiones anteriores, detectar actitudes que impiden o facilitan la convivencia e introducir códigos de convivencia y valores como participación, tolerancia, diálogo, responsabilidad, respeto y justicia.

A continuación se presentan dos variantes del juego:

- ★ *Para presentar valores:* Durante el juego, el moderador busca el momento de construir con ellos sus definiciones. Se puede apoyar observando sus lanzamientos, su corporalidad, su actitud o el nivel de participación. Por



ejemplo, al crear acuerdos (legalidad); observando la manera que cada quien tiene al lanzar la teja (pluralidad); si cuentan o han intervenido todos (participación); la forma de comunicarse para que no se les caiga la teja (diálogo); al aceptar que a cualquiera se le puede caer la teja (tolerancia).

- ★ *Para recuperación:* El moderador propone al equipo el reto de superar “la cuenta del día anterior”. Si se cae, la manera de salvar “la cuenta” es a través de una pregunta con relación a lo aprendido en sesiones anteriores.

Recursos

- ★ Teja
- ★ Patio

Tiempo

15 minutos



Silueta de mí mismo

Finalidad

Que cada participante descubra a partir de un ejercicio de introspección elementos que conforman su manera de ser, reconociendo las diferentes actitudes, valores o gustos en los que pueda parecerse o no a los demás.

Descripción

A partir de un ejercicio de introspección y de responder a la pregunta ¿Quién soy?, los participantes plasman en un papel bond dibujos, frases, palabras o símbolos de aquello que los representa y los hace ser especiales.

Indicaciones

El moderador comienza su narración sensibilizando a los integrantes sobre lo importante que es para el ser humano conocer su fuerza, sus talentos, sus habilidades, sus capacidades o sus valores, y analizar de dónde proviene cada uno de éstos. Una manera de descubrirlo es mediante un ejercicio en el que pueden tener la oportunidad de reconocer aspectos de sí mismos en los que no habían reflexionado.

1. El moderador comienza por indagar cuáles son los gustos que cada participante tiene en cuanto a música, mascotas, comida, programas, películas, ropa, entre otros.
2. Los participantes que coincidan en los mismos gustos pueden levantar la mano para que los demás los ubiquen y descubran juntos los gustos en los que pueden ser iguales y en cuáles son diferentes.
3. Después el moderador pregunta por rasgos de personalidad, invitándolos a reflexionar acerca de todo lo que saben hacer bien, las cualidades o actitudes que les permiten convivir con los demás, los talentos que tienen y aquello que les da seguridad –amigos o familia–. Si ya identificaron esos rasgos, se les pregunta: ¿Quién se desespera? ¿A quién le cuesta trabajo dialogar? ¿Quién sí es tolerante?
4. Cuando se logre una comunicación horizontal y un ambiente de tolerancia y respeto entre todos, el moderador comenzará con preguntas como: Cuando han sido violentos contigo, ¿cómo te has sentido?
5. Es necesario fomentar en los miembros del grupo la participación para que a través de sus planteamientos reconozcan la intolerancia –si existe– entre ellos, hasta llegar a reflexionar sobre las siguientes preguntas: ¿En cuántas ocasiones te callas por miedo al rechazo o la burla? ¿Cuántas cosas haces o dejas de hacer por miedo a la presión de otros?
6. Si no hay suficiente participación, el educador podrá relatar alguna experiencia y cómo la resolvió actuando de acuerdo con valores; si no lo hizo, qué consecuencias tuvo.
7. La intención es lograr que ellos expongan con ejemplos los momentos en los que se han sentido incómodos por la intolerancia de sus amigos o de su familia, así como las veces que ellos han sido intolerantes con otras personas por no aceptarlas como eran.
8. El material (pliegos de papel bond y marcadores de colores) se coloca en el centro para que cada uno tome lo que necesite.
9. El moderador lanza preguntas “al aire” para que ellos escriban sus respuestas, pero la más importante es: ¿Quién soy? ¿Qué te gusta? ¿Qué no te gusta? ¿Qué te pone triste? ¿Qué te hace feliz? ¿Qué te enoja? ¿Quién es tu familia? ¿Qué haces en tus ratos libres? ¿Eres dormilón o dormilona? ¿Qué música te gusta? Este es el momento de enlazar lo antes reflexionado sobre los propios talentos, cualidades, habilidades, fuerzas o éxitos, es decir, sobre todo aquello que han logrado hacer por sí mismos para que lo plasmen en el papel.
10. Si lo desea, cada participante puede escribir o dibujar lo que más le guste, por ejemplo, si juega fútbol, puede dibujar un balón.
11. Al finalizar los dibujos, el moderador solicita a los participantes colocar sus dibujos en el piso, en el centro, en un espacio visible a todos.
12. El moderador motiva a los demás a observar los dibujos y les manifiesta que lo que está ahí plasmado es una pequeña silueta de cada uno. Los sensibiliza respecto a la diferencia de colores, trazos, letras, dibujos, palabras, frases, pero sobre todo encamina la reflexión a que observen siluetas que tengan algo en común o sean muy diferentes.
13. Posteriormente se invita a que alguien lea su silueta, si

los participantes expresan timidez, el educador comparte su propia silueta.

14. Si algún alumno no desea compartir lo que escribió, se deberá respetar su decisión.
15. Cuando se concluye la exposición de las siluetas, los participantes se acomodan en círculo y comparten lo que descubrieron de sí mismos y de los demás, así como las sensaciones experimentadas al hacer su silueta.

Preguntas de reflexión

¿Somos iguales o diferentes? ¿Te gustaría que todos tuviéramos los mismos gustos? ¿Practicamos la pluralidad? ¿Qué entendemos por pluralidad? ¿Qué es mejor, que todos pensemos igual o que todos pensemos diferente? ¿Conocías los gustos de tus compañeros? ¿Coincides con alguno de ellos? ¿Crees que es conveniente que todos seamos diferentes? ¿Qué valor puedes practicar cuando descubras diferencias con los otros? ¿Has ocultado rasgos de tu persona o formas de pensar por miedo a la burla? ¿Qué significa pluralidad?

Observaciones y sugerencias

- ★ Para comenzar la actividad es necesario construir un ambiente cálido y de complicidad, se necesita un espacio cerrado.
- ★ Si los participantes no desean dibujar una parte de su cuerpo, pueden escribir la respuesta a partir de la pregunta: ¿Quién soy?
- ★ Hay que promover la autorregulación en el momento de tomar los marcadores y el papel, sensibilizando a los participantes para que tomen el marcador que necesitan en el momento y lo regresen con la intención de compartir, sin generar exclusiones o intolerancia dentro del grupo.
- ★ Si un participante no sabe qué escribir, es importante acompañarlo en su proceso, no obligándolo. Es mejor darle opciones o posibles ideas que le sirvan de punto de partida para su silueta.
- ★ Es necesario llevar al grupo a un momento de confianza e inclusión.
- ★ Es importante que el moderador mantenga contacto físico y verbal respetuoso, que genere confianza, comunicación y armonía.

- ★ Si los participantes reconocen y aprecian las diferentes formas de ser, pensar o actuar de los demás, el moderador menciona que eso es la pluralidad y lo vincula con tolerancia, igualdad y diálogo.
- ★ Otra manera de exponer las siluetas es pegarlas en la pared o en el pecho, con una cinta, y pasearse por el salón. Al mismo tiempo conocerán la de sus compañeros. Si lo hacen así, podrán comentar con cada uno algo en ese momento.

Variantes

Otra modalidad de esta actividad es:

Silueta de aprecio

Descripción

Los participantes trazan una silueta y al finalizar descubren lo que los demás piensan de ellos, convirtiéndola en una silueta de aprecio.

Indicaciones

1. Se entrega a cada participante un pliego de papel y un marcador.
2. Se forman parejas.
3. Cada participante elige qué parte de su cuerpo quiere trazar.
4. Un participante coloca la parte del cuerpo que haya elegido sobre el papel y su compañero traza el contorno con un marcador y viceversa.
5. Cada uno escribe en la silueta del otro características positivas y constructivas. Esto puede hacerse respondiendo la pregunta: ¿cómo eres?
6. Posteriormente escriben en las siluetas del resto de los compañeros.
7. Al finalizar la actividad, los participantes deben compartir sus siluetas con el resto del grupo, a fin de encontrar diferencias y similitudes entre ellos.
8. La reflexión final debe encaminarse a reconocer que somos iguales y diferentes y, por lo tanto, plurales.
9. Si algún participante no desea compartir su silueta, se respeta su decisión.
10. En esta variante no se ponen dibujos ni símbolos, porque esto altera el logro del objetivo.

Preguntas de reflexión

¿Ya sabías lo que piensan los demás de ti? ¿Qué opinas?
¿Somos iguales o diferentes? ¿Somos iguales y diferentes?
¿Te gustaría que todos tuviéramos los mismos gustos?
¿Practicas la pluralidad? ¿Qué entendemos por pluralidad?
¿Qué es mejor, que todos pensemos igual o que todos pensemos diferente? ¿Conocías los gustos de tus compañeros? ¿Coincides con alguno de ellos? ¿Crees que es conveniente que todos seamos diferentes? ¿Qué valor puedes practicar cuando descubras diferencias con los otros? ¿Has ocultado rasgos de tu persona por miedo a la burla? ¿Qué significa pluralidad?

Observaciones y sugerencias

- ★ Se propone aplicar esta variante cuando el grupo lleve algún tiempo de conocerse, ya que implica hablar de características positivas de sus compañeros.
- ★ No hay que forzarlos a escribir, hay que darles tiempo para que reconozcan sus preferencias.
- ★ Se pueden proporcionar sugerencias personales mediante un acercamiento con cada participante y con preguntas específicas, atendiendo así sus necesidades.
- ★ Es necesario llevarlos a un momento de “inmunidad”, en que no tengan pena por escribir lo que son y lo que sienten.
- ★ Es importante que el moderador mantenga contacto físico y verbal respetuoso, que provoque confianza, comunicación y armonía, si los participantes lo necesitan o lo permiten.

Recursos

- ★ Hojas de rotafolio
- ★ Plumones
- ★ Espacio cerrado (salón de clases con las bancas colocadas en la periferia del salón)

Tiempo

50 minutos



Museo de la pluralidad

Finalidad

Que cada participante descubra, a partir de un ejercicio de introspección, elementos que caracterizan su manera de ser y reconozca las diferentes actitudes o valores en los que pueda parecerse o no a los demás.

Descripción

Los integrantes del grupo comparten el significado de un objeto de gran valor para cada uno, en un ambiente de respeto y tolerancia.

Indicaciones

1. Los objetos se piden con un día de anticipación.
2. El moderador solicita a los participantes que estén sentados formando un círculo.
3. El moderador saca uno de los objetos guardado en una caja, lo mira, lo enseña a los participantes, lo describe minuciosamente y pregunta: ¿de quién es?, ¿por qué es especial?, ¿quién te lo regaló?, ¿qué te recuerda?, ¿desde cuándo lo tienes?
4. Después que el dueño o dueña del objeto responde las preguntas, el moderador propone pasarlo de mano en mano para que todos lo vean, hasta que llegue a manos del dueño. Éste lo deja en el suelo para conocer otros objetos y evitar la dispersión.
5. Esto se repite con todos los objetos que estén guardados en la caja.
6. Cuando todos los objetos han sido presentados, el moderador pide dos de ellos para hacer una comparación y pregunta: ¿cuál de los dos tiene más valor?, ¿por qué?, ¿cuál es más bonito?; ¿cuál es más importante?, ¿por qué? Imaginen que se ven en la calle y empiezan a pelear porque son diferentes y los dos dicen ser el mejor, ¿qué te parece?, ¿qué valor practicarías para resolver el conflicto?

Preguntas de reflexión

¿Cómo te sentiste? ¿Te gustó? ¿Te gustaría acercarte a un compañero para saber más de él? ¿Somos iguales o diferentes? ¿Qué es mejor, que todos pensemos igual o que

todos pensemos diferente? ¿Has ocultado rasgos de tu persona por miedo a la burla? ¿Este juego te permitió reconocer nuestras diferencias? ¿Valoras tu objeto? ¿Y el de los demás?

Observaciones y sugerencias

- ★ Practicar la legalidad y recordar que si bien en la escuela no se permiten animales, pueden llevar fotografías de sus mascotas o dibujos elaborados por ellos.
- ★ Realizar el museo en un espacio cerrado, puede ser su salón de clases o cualquier espacio tranquilo.
- ★ El moderador también lleva su objeto.
- ★ Para comenzar la actividad, es necesario construir una atmósfera cálida, agradable, íntima con el grupo, por ejemplo, escuchar música, motivar a los participantes a encontrar un espacio cómodo sin excluir a nadie, un espacio cerrado y silencioso—incluso puede ser a media luz.
- ★ Si los participantes reconocen y aprecian las diferentes formas de ser, pensar o valorar de los demás, el moderador menciona que eso es la pluralidad y lo vincula con tolerancia, igualdad y diálogo.

Variantes

Los participantes pueden sacar sus objetos de la caja y, después del planteamiento, el moderador colocará en el centro algunas hojas de papel carta y marcadores para que escriban por qué ese objeto es importante para ellos; después colocan la hoja junto al objeto en alguna parte del salón, a fin de que los demás participantes caminen por todo el espacio para leer y conocer los objetos. Se pueden construir los acuerdos antes de realizar la actividad, recordando cuáles son las reglas de un museo y el porqué de esas reglas, para trasladarlas a ese espacio y validar también de esa manera el objeto propio y el de los demás.

Preguntas de reflexión

¿Somos iguales o diferentes? ¿Somos iguales y diferentes? ¿Te gustaría que todos tuviéramos los mismos gustos? ¿Practicamos la pluralidad? ¿Qué entendemos por pluralidad? ¿Qué es mejor, que todos pensemos igual o que todos pensemos diferente? ¿Conocías los gustos de tus compañeros? ¿Coincides con alguno de ellos? ¿Crees que es conveniente que todos seamos diferentes? ¿Qué valor puedes





practicar cuando descubres diferencias con los otros? ¿Has ocultado rasgos de tu persona por miedo a la burla? ¿Qué significa pluralidad?

Recursos

- ★ Espacio cerrado, de preferencia sin mobiliario
- ★ Objetos
- ★ Papel
- ★ Marcadores

Tiempo

50 minutos



Globo cooperativo

Finalidad

Que los participantes puedan vivenciar y ejercitar la pluralidad y el diálogo para lograr una meta colectiva.

Descripción

Consiste en trasladar un globo inflado de un punto a otro, sin utilizar manos, pies y cabeza; el reto es descubrir que otras partes del cuerpo se pueden utilizar. Si el globo se cae, se vuelve a empezar.

Indicaciones

1. El moderador delimita el recorrido del globo.
2. Indica a los participantes que no pueden llevarlo utilizando manos, pies y cabeza.
3. Menciona que tienen otras partes del cuerpo para trasladarlo.
4. Otorga un minuto a los participantes para que se pongan de acuerdo.
5. Entrega el globo al equipo para que inicie el reto.
6. Los participantes deberán utilizar las partes del cuerpo permitidas, de lo contrario la prueba no se considera superada.
7. La organización del equipo para hacer el traslado será determinada por todos los participantes.

Reglas

- ★ Se deberá realizar el recorrido completo del globo.
- ★ Si el globo cae o toca las partes del cuerpo no permitidas, se inicia nuevamente el traslado.
- ★ Todos los participantes tocan el globo como mínimo dos veces en el recorrido.
- ★ Evitar agresiones y escuchar propuestas de los demás para elegir la más conveniente.

Preguntas de reflexión

¿Qué valores practicamos para llegar a un acuerdo?
¿Hablar todos a la vez nos permitiría llegar a un acuerdo?
¿Dialogar evita la violencia? ¿Por qué creen que escuchar las propuestas de todos nos permite tomar una mejor decisión y lograr objetivos?

Observaciones y sugerencias

- ★ Delimitar el espacio y el recorrido para transportar el globo.
- ★ Establecer el tiempo para superar la prueba.
- ★ Detectar qué valores falta aplicar y motivar a los participantes para que los descubran y los practiquen.

Recursos

Un globo inflado, de preferencia del número 6

Tiempo

15 minutos

El dibujo colectivo

Finalidad

Que los participantes reflexionen sobre la importancia de reconocer la pluralidad en nuestra sociedad y el beneficio de practicar la tolerancia, la igualdad y el diálogo para la construcción de una convivencia incluyente.

Descripción

El juego consiste en crear un dibujo en el que los participantes tengan por lo menos un trazo de cada uno de los integrantes del grupo.

Indicaciones

1. Se organiza a los participantes por equipos.
2. Se les pide que formen círculos sentados en el piso.
3. A cada participante se le da una hoja y un marcador de diferente color.
4. Se pide a cada integrante que le ponga nombre o una marca a su hoja.
5. A partir del diálogo acuerdan el tema del dibujo, por ejemplo, una playa, un bosque, un parque, la ciudad.
6. El moderador los motiva a cerrar los ojos e imaginar cómo es lo que van a dibujar, si es de día o noche, si hay gente o no, si hay vegetación, qué tipo de vegetación.
7. El moderador da la indicación de comenzar a dibujar.
8. El moderador otorga un tiempo aproximado de 20 segundos, después, con una palmada dice "alto", les solicita que tapen el plumón y que giren su dibujo a la derecha.
9. Posteriormente, el moderador solicita que continúen el dibujo que les llegó, que se sumen a la propuesta o que plasmen lo que ellos imaginan que puede enriquecer este dibujo.
10. Se repite la operación, sólo que en cada ronda va disminuyendo el tiempo para dibujar.
11. El juego termina cuando cada alumno recibe el dibujo con el que inició.
12. El moderador plantea las preguntas de reflexión.

Preguntas de reflexión

Observa detenidamente tu dibujo: ¿Te gusta?, ¿por qué? ¿No te gusta?, ¿por qué? ¿Qué es lo que te gusta? ¿Qué es

lo que no te gusta? ¿Tiene algo diferente a lo que tú imaginaste? ¿Es como lo esperabas? ¿Tu dibujo fue enriquecido por los demás? ¿Qué tiene de diferente? ¿Qué no se te habría ocurrido a ti? ¿Te imaginas tu dibujo con un solo color? Más allá del dibujo, ¿qué está representado en esa hoja? Cada línea representa una forma de ser, de pensar diferente a la tuya, ¿cuál es el valor que está representado?

Observaciones y sugerencias

- ★ Hay que estar pendiente de la correcta circulación de los dibujos, pues es común que algunas personas se confundan en el momento de rolarlos.
- ★ Para que el juego detone más reflexiones, es conveniente que cada integrante del círculo utilice un color distinto al de los demás.
- ★ El moderador debe mostrar sensibilidad para detectar las reacciones de los participantes, con el objeto de solicitar la participación de aquellos que hayan manifestado mayor aprobación o desaprobación de su dibujo al tenerlo nuevamente enfrente.
- ★ Los comentarios vertidos sirven como reflexión acerca de por qué es importante, para lograr un objetivo participar libremente y de manera activa, lo que indica en qué medida somos responsables. Además, deberá enfatizar que también es importante ser tolerantes con la participación de los otros.
- ★ También se puede plantear la metáfora siguiente: Así como el dibujo es necesariamente una construcción colectiva -en la que intervienen diversas ideas, opiniones y preferencias-, nuestra sociedad y las relaciones humanas son necesariamente plurales, particularmente en la democracia, por lo que no pueden ser como cada sujeto o miembro desea. De ahí la importancia y la necesidad de valores como la tolerancia, la libertad, la responsabilidad, la legalidad y el diálogo en la convivencia social y política cotidiana.

Recursos

- ★ Hojas blancas
- ★ Marcadores de colores

Tiempo

20 minutos



6.6 Actividades de cierre

Plasti-cierre

Finalidad

- ★ Reforzar los aprendizajes obtenidos a partir de la elaboración de una figura con plastilina.
- ★ Propiciar un momento de reflexión profunda y de aprecio por las posibles modificaciones en la forma de ser de los participantes.

Indicaciones

1. Se pide a los participantes que caminen por el salón y elijan un lugar y una posición en que se sientan cómodos.
2. El moderador pasa al lugar de cada integrante del grupo para darle un trozo de plastilina.
3. Invita a los participantes a modelar con la plastilina una figura que represente su mayor aprendizaje en el taller y refleje la sensación que les produjo.
4. Finalmente, cada participante comparte su figura y las reflexiones correspondientes, colocándola al centro y explicando el porqué de su creación.

Observaciones y sugerencias

Motivar a los participantes a que elijan el color de la plastilina que más les guste o el que signifique algo especial para ellos.

Propiciar un ambiente de silencio y de intimidad para el momento en que los participantes están moldeando su figura.

- ★ Ofrecer varios colores de plastilina para una mejor realización de las figuras.
- ★ Como es actividad de cierre, es necesario conocer lo que cada uno experimentó en las actividades y que todos los integrantes participen y compartan el significado de su figura.
- ★ Agradecer cada una de las participaciones.

Recursos

Barras de plastilina de colores

Tiempo

30 minutos



¿Te acuerdas cuando...?

Finalidad

Que los participantes manifiesten las experiencias, sensaciones y aprendizajes más relevantes del taller.

Descripción

A partir de la frase te acuerdas cuando... los participantes resumen en una frase alguna experiencia significativa dentro del taller.

Indicaciones

1. El moderador pide a los participantes colocarse en círculo.
2. El moderador también se incorpora al círculo.
3. Solicita a los participantes que se tomen de la mano.
4. Posteriormente, toma sólo de una mano a un participante, rompe el círculo y comienza a caminar desplazándose por el interior de éste, al mismo tiempo que los demás, sin soltarse, lo siguen en el camino hasta formar un caracol (o espiral), es decir, que todos los integrantes del grupo caminan en círculo.
5. Después de formado el caracol los invita a cerrar los ojos, relajarse y respirar profundo.
6. El moderador invita a los participantes a recordar los aprendizajes, situaciones, emociones, sensaciones y, en general, experiencias significativas que hayan vivido en el taller.
7. Posteriormente, los motiva a describir y compartir con el grupo sus recuerdos empezando con la frase "Te acuerdas cuando..."
8. El moderador abre el ejercicio con un recuerdo de sus propias vivencias del taller, por ejemplo; ¿Te acuerdas cuando convivimos?
9. Cuando se den de manera más espaciada las participaciones, el educador sabrá que el ejercicio se está agotando y podrá comunicar su finalización dando paso a las siguientes indicaciones.
10. El moderador agradece las participaciones de todos, incluso puede aprovechar para despedirse él también.
11. Solicita a los participantes abrir lentamente los ojos.
12. Invita al grupo a darse un gran abrazo colectivo, aprovechando la forma de caracol en la que se encuentra.

13. A manera de gran cierre, les indica que es el final de las actividades y los motiva a que en el gran caracol se forme un gran abrazo colectivo, después un abrazo de 10, otro de cinco, sucesivamente hasta terminar con abrazos en pareja.
14. Finalmente, y después de terminada la sesión de abrazos se forma nuevamente el círculo.

Observaciones y sugerencias

- ★ El moderador cuida que la última persona en el caracol busque tomarse de la mano que le queda libre con otro compañero, con la intención de "cerrar" el caracol.
- ★ Es conveniente que el moderador, además de conducir el juego forme parte del cierre. Puede recordar momentos chuscos o divertidos para provocar sonrisas y recuerdos.
- ★ Es común que los participantes se sientan incómodos de hablar una gran cercanía, por lo que es necesario cuidar la distancia entre los participantes en el caracol, para brindar confianza e intimidad.
- ★ De preferencia, realizar esta actividad en un espacio cerrado.
- ★ El moderador podrá modificar las instrucciones que considere necesarias.
- ★ Agradecerá todas las participaciones de los integrantes. Puede finalizar motivándolos a darse un gran aplauso.

Recursos

Se recomienda un espacio cerrado y libre de mobiliario que contribuya a crear un ambiente de calidez e intimidad.

Tiempo

20 minutos



Representaciones con valor

Finalidad

- ★ Que los participantes ejemplifiquen y reafirmen los aprendizajes de los temas expuestos a través de una representación.
- ★ Evaluar el aprendizaje obtenido por los participantes.

Descripción

Los participantes construyen, a partir de un tema, una pequeña representación para exponerla al resto de sus compañeros, se dividen en equipos de acuerdo con el número de participantes.

Indicaciones

1. Conformar equipos de acuerdo con el número de participantes y numerarlos.
2. A cada equipo se le entrega una tarjeta del tema a desarrollar.
3. Cada equipo tiene cinco minutos para organizarse.
4. El tiempo máximo por representación es tres minutos.
5. Se delimita el espacio para las representaciones (lugar para escenario y público).
6. Transcurrido el tiempo para organizarse, iniciará el equipo número uno y así sucesivamente.

Reglas

- ★ Respetar los tiempos.
- ★ Las representaciones deben ser claras en el contenido, el discurso y tener un buen volumen de voz.
- ★ Todos los integrantes del equipo deben participar.
- ★ Los espectadores de la representación serán el jurado, que determina si la representación cumplió o no con las reglas.
- ★ Evitar las faltas de respeto hacia los actores de la representación.

Preguntas de reflexión

¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó esta actividad? ¿Qué aprendimos? ¿Cuál fue la representación que más les gustó y por qué?

Observaciones y sugerencias

- ★ La actitud del moderador debe ser congruente con los temas, es decir, debe promover el juego, la complicidad y la confianza para construir un ambiente “teatral”, de preferencia que sea en un espacio cerrado.
- ★ Para crear este ambiente, el moderador puede imaginar con los participantes que están dentro de un gran teatro donde los primeros actores darán un par de funciones, pueden inventar el nombre del teatro, jugar a que se abre y se cierra el telón, cantar en cada intermedio una canción que se llama “Que empiece ya”, para dar primera, segunda y tercera llamadas. Todo con la intención de crear un ambiente en el que verdaderamente se crean actores y actrices, y no les dé pena actuar y se sientan más motivados a hacerlo.

Canción

Que empiece ya
que el público se va
la gente se marea
y empieza a vomitar

- ★ En el momento en que los equipos se estén organizando, es importante que el moderador dé un acompañamiento, resuelva algunas dudas, los motive, genere confianza y, si es necesario, proporcione algunos elementos para construir su historia.
- ★ Si esta actividad se prepara con algunos días de anticipación, los participantes pueden recabar vestuario y utilería para la representación.

Variantes

1. Esta actividad se puede plantear para evaluar los aprendizajes obtenidos por cada módulo propuesto en este manual, es decir, que los participantes en la representación desarrollen valores versus antivalores; ejemplo, pluralidad-tolerancia-diálogo-igualdad versus violencia-intolerancia-desigualdad; que en su historia se puedan observar actitudes que promuevan estos valores y actitudes que no los promuevan, y el reto para el público será identificar estas actitudes y qué valores vs. antivalores se están planteando.



2. Otra modificación para esta actividad puede ser organizar tarjetas con situaciones que los participantes tendrán que resolver con actitudes que promuevan y actitudes que no promuevan un valor en específico, por ejemplo: "Juan y Susana son hermanos, decidieron ir al cine pero Juan quiere ver una película distinta a la de Susana. Representa cómo resolverían este conflicto Juan y Susana cuando son tolerantes y cuando son intolerantes, y así sucesivamente por cada valor versus anti-valor (diálogo-violencia, justicia-injusticia, legalidad-illegalidad, etcétera)

Recursos

Las tarjetas con los temas a desarrollar
Si es necesario, vestuario y utilería

Tiempo

De 40 a 60 minutos

Bibliografía

ARRIARÁN, Beuchot, *Virtudes, valores y educación moral. Contra el paradigma neoliberal*, México, Universidad Pedagógica Nacional, 1999.

BUXARRAIS, María Rosa, M. Martínez, M. Puig, y J.M. Trilla, *La educación moral en primaria y en secundaria. Una experiencia española*, México, Secretaría de Educación Pública (Biblioteca normalista), 1997.

BUXARRAIS, María Rosa y Miquel Martínez, *Objetivos, contenidos y criterios de la educación en valores*, España, Universidad de Barcelona, Instituto de Educación Continua, documento interno del master *Democracia y educación en valores en Iberoamérica*. 2007.

CASTRO, Alejandro, "Alfabetización emocional: la deuda de enseñar a vivir con los demás", *Revista Iberoamericana de Educación*, 2006, versión digital, <http://www.rieoei.org/1158.htm>

CORTINA, Adela, *Razón comunicativa y responsabilidad solidaria*, España: Sígueme, 1985.

—, "La educación del hombre y del ciudadano", en *Educación valores y democracia*, Madrid, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), 1998.

DELORS, Jaques et al., *La educación encierra un tesoro*. Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI, México, UNESCO, 1997.

DÍAZ BARRIGA, Ángel, *Didáctica y currículum*, México, Nuevo Mar, 1984.

ELIAS, J.M., E.S. Tobias y B.S. Friedlander, *Educación con inteligencia emocional*, 7ª ed., México, Plaza & Janés, 2003.

ESCOBAR Valenzuela, G., *Ética*, México, McGraw-Hill, 1988.

FRONDIZI, Risieri, *¿Qué son los valores?*, 3ª reimp., México, Fondo de Cultura Económica, 1979.

GÓMEZ PALACIO, Margarita, *El niño y sus primeros años en la escuela*, México, Secretaría de Educación Pública, 1995.

GOLEMAN, Daniel, *La inteligencia emocional. Por qué es más importante que el cociente intelectual*, 40ª ed., México, Vergara, 2004.

GUEVARA NIEBLA, Gilberto, *Democracia y educación*, México, Instituto Federal Electoral (Cuadernos de Divulgación de la Cultura Democrática, núm. 16), 1998.

HUIZINGA, Johan, *Homo ludens*, España, Alianza-Emecé, 2000.

HANSEN, D., "Los profesores y la vida cívica de las escuelas", *Revista española de pedagogía*, núm. 209, España, 1998.

LATAPÍ, Pablo, *La moral regresa a la escuela*, México, Universidad Nacional Autónoma de México-Plaza y Valdés, 1999.

—, *El debate sobre los valores en la escuela mexicana*, México, Fondo de Cultura Económica, 2003.

—, "La raíz moral de la democracia", en *Educación y valores*, tomo III 2ª ed., México, Gernika, 2005.

MEECE, Judith, *Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores*, México, Secretaría de Educación Pública (Biblioteca para la actualización del maestro)-McGraw-Hill Interamericana, 2000.

ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA, *Primer estudio internacional comparativo sobre lenguaje, matemáticas y factores asociados, para alumnos de tercer y cuarto grado de educación básica. Informe técnico*, 2001, <http://lece.unesco.cl/esp/publicaciones/impresas/10.act>

PASCUAL, Antonia, "La clarificación de valores en el aula", *Educación 2001*, núm. 42, México, 1998.

PROGRAMA DE LAS NACIONES UNIDAS PARA EL DESARROLLO, *La democracia en América Latina. Hacia una democracia de ciudadanas y ciudadanos*, Buenos Aires, Alfaguara, 2004.

PUIG, Joseph María, "Construcción dialógica de la personalidad moral", en *Educación, valores y democracia*, Madrid, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), 1998.

—, *De physis a ethos. Propuestas para una formación cívica y ética de calidad en México*. Tesis (Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Estudios Superiores "Acatlán", licenciatura en Ciencias Políticas y Administración Pública), México, 2007, p. 279.

SAVATER, Fernando, *Diccionario filosófico*, México, Planeta, 1995.

—, *El valor de elegir*, Barcelona, Ariel, 2003.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, *Cómo desarrollar valores y actitudes. Guía para el maestro*, México, 1997.

—, *Programas de estudio 2006. Formación cívica y ética*, México, 2007.

SCHMELKES, Sylvia, *La formación de valores en la educación básica*, México, Secretaría de Educación Pública (Biblioteca para la actualización del maestro), 2004.

TEY, Amélia, *Estrategias para el desarrollo de la capacidad de convivencia*, España, Universidad de Barcelona, Instituto de Educación Continua, documento interno del máster Democracia y educación en valores en Iberoamérica, 2007.

TRILLA, Jaume, "Educación y valores controvertidos. Elementos para un planteamiento normativo sobre la neutralidad en las instituciones educativas", en *Educación, valores y democracia*, Madrid, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), 1998.

ZAPATA, Oscar, *Aprender jugando en la escuela primaria. Didáctica de la psicología genética*, México, Pax, 1995.

La primera edición electrónica de *Educación cívica y personalidad democrática. Educar para la convivencia con vivencia* se concluyó el 1 de julio de 2010. El cuidado de la edición estuvo a cargo de Nilda Ibarguren, analista correctora de estilo. Se utilizó la fuente tipográfica Frutiger.

Esta obra se difunde en formato pdf en la Biblioteca Electrónica del Instituto Electoral del Distrito Federal desde el 29 de abril de 2011.