

Manual en Competencias Ciudadanas

Proyecto Academia Ciudadana





El **Manual de Competencias Ciudadanas** del proyecto Academia Ciudadana es una versión adaptada del Manual de Competencias Ciudadanas desarrollado por el Centro de Inclusión, Ciudadanía y Derechos INCIDE y la Organización de Estados Iberoamericanos en colaboración con la Asociación Panameña de Debate y el Instituto Republicano Internacional.

ÍNDICE

1	Introducción
2	Instrucciones generales para formadores en competencias ciudadanas y derechos humanos
4	FASE I: “Yo como ciudadano”
5	Taller # 1 Autoconocimiento
11	Taller # 2 Autoestima
17	Taller # 3 Derechos Humanos
23	FASE II: “Yo con mi comunidad”
24	Taller # 4 Equidad y Diversidad
28	FASE III: “Yo con mi país”
32	Taller # 5 Cultura de Legalidad
36	Taller # 6 Debate y Democracia
40	Taller # 7 Buen Gobierno
44	Taller # 8 Introducción a la Metodología ImPacta
58	Bibliografía



INTRODUCCIÓN

Academia Ciudadana es una iniciativa liderada por la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) para la Educación, Ciencia y Cultura, en colaboración con la Asociación Panameña de Debate (ASPADÉ) y Fundación Eduardo Morgan (FUNDAMORGAN).

Dentro del programa de Academia Ciudadana, se han desarrollado diversas iniciativas, todas enfocadas en la importancia de la participación ciudadana y el desarrollo de habilidades que contribuyan al bienestar personal y social de los participantes. Los problemas que se han observado en las últimas décadas relacionados al abstencionismo, el clientelismo, la corrupción, el desinterés y muchos otros fenómenos a los que se enfrentan los países en Iberoamérica, nos ha hecho un llamado a liderar este tema en la República de Panamá.

Para OEI, ASPADÉ y FUNDAMORGAN, es fundamental implementar en Panamá un proyecto que permita fortalecer, potenciar y empoderar a la ciudadanía. La Academia Ciudadana desarrolla una estrategia integral e instrumentos pedagógicos, que utiliza la argumentación, el debate, y la resolución pacífica de conflictos, para formar una ciudadanía más capacitada, consciente, crítica y empática, capaz de identificarse y darle importancia al proceso democrático y llevar a cabo transformaciones sociales.

En el presente manual, los docentes y formadores podrán encontrar una hoja de ruta para aprender y enseñar a sus estudiantes sobre: i) competencias ciudadanas y habilidades para la vida, ii) debate y democracia, iii) cultura de legalidad, iv) buen gobierno, v) derechos humanos, vi) equidad y diversidad y vii) resolución pacífica de conflictos y la Metodología Impacta. Esto será dividido en tres partes:



1. Yo como ciudadano

2. Yo con mi comunidad

3. Yo con mi país

Esperamos que sea de su total agrado, y así podamos juntos formar ciudadanos con las herramientas necesarias para cumplir su rol dentro de nuestro país.

Instrucciones generales para **formadores** en competencias ciudadanas y derechos humanos

10 reglas de oro para los formadores



A lo largo de todos los talleres, tenga en cuenta las siguientes 10 recomendaciones para que su taller se desarrolle con éxito:

- 1. Deje las reglas claras desde un inicio:** recuerde al inicio de su taller que las reglas son indispensables para que todas las actividades se lleven a cabo de forma idónea.
- 2. De instrucciones claras:** procure que las instrucciones sean cortas para que los estudiantes no se confundan. Dé una instrucción al principio de cada actividad y preséntela de forma secuencial, es decir, enumerando claramente los pasos a seguir.
- 3. Mantenga una actitud positiva y entusiasta:** proyecte una actitud que invite a los participantes a involucrarse en las actividades, aprenda sus nombres y genere confianza.
- 4. Haga un recuento de actividades y objetivos en cada parte del taller:** recuerde constantemente lo hecho durante el taller y el sentido de cada actividad para que los participantes perciban el proceso de lo que han aprendido junto con la importancia de lo realizado.
- 5. Utilice comunicación no verbal para enfatizar sus mensajes:** para enfatizar la importancia de los mensajes que transmita a los participantes procure acompañar sus palabras con gestos de énfasis, pausas, cambios en el tono de voz, desplazamiento por el lugar y contacto visual con los participantes.
- 6. Asigne turnos y aliente a los participantes por buen comportamiento:** procure darle la palabra de forma prioritaria a los participantes que respetan las reglas que se estipularon desde el principio. Asimismo, aliente a aquellos que tengan un comportamiento destacado para incentivar ese tipo de conductas en todos los participantes.
- 7. Intente involucrar activamente a los estudiantes dentro del taller:** procure explicar los conceptos y dar las partes teóricas del taller en lapsos no mayores a 20 minutos. Si lo anterior no es posible, busque constantemente interactuar con los participantes.
- 8. Asigne roles de liderazgo a estudiantes con comportamientos que busquen sabotear el taller:** en vez de excluir a los participantes más indisciplinados o dispersos, colóquelos en el centro del desarrollo de las actividades para que enfoquen su energía en facilitar la realización del taller.
- 9. Resalte aspectos positivos en la retroalimentación que dé a los participantes:** después de la intervención de un participante, retroaliméntelo haciendo hincapié en aquello que hizo bien y, después de esto, acompañe el mensaje con aspectos por mejorar.
- 10. No acelere el desarrollo de las actividades:** Si ve que una actividad toma más tiempo de lo planificado o que se queda corto de tiempo, es preferible que permita que la actividad se desarrolle con normalidad a que la reduzca abruptamente para cumplir con todo el cronograma.

Orientaciones Generales

para trabajar con adolescentes y jóvenes

A continuación, se presentan las definiciones conceptuales que se aplican para el desarrollo de procesos de educación con adolescentes y jóvenes.

La educación en competencias ciudadanas y derechos humanos es un proceso de aprendizaje orientado a generar un desarrollo positivo en nuestra actitud frente a la humanidad. Esta experiencia se vive en colectivo y se genera como resultado del cambio en la relación con otras personas. Por ello, cuando participamos en estos espacios también desarrollamos:

- el pensamiento reflexivo
- la regulación emocional
- la capacidad de toma de decisiones.

Indicador de aprendizaje: Las personas participantes expresan que ha cambiado su forma de percibir el mundo que les rodea, su forma de verse a sí mismas y también a otras.

Rol del formador:

Quienes facilitan procesos de educación en competencias ciudadanas y derechos humanos son personas que reconocen en sí mismas la disposición de aprendizaje. Ésta se puede experimentar como una apertura genuina a las experiencias de otras personas y también a compartir la propia. Cuando reconocemos que esto es posible a través de espacios colectivos, partimos del enfoque de aprendizaje dialéctico y dialógico.

Es **dialéctico** porque se asume una relación mutua y de iguales entre las personas participantes: quienes comparten también reciben.

Es **dialógico** porque se construye a través del diálogo que establecemos al compartir nuestras experiencias.

El diálogo entre las personas participantes se manifiesta a través de las actividades que proponemos como parte del proceso. Por ende, cuando proponemos actividades de desarrollo individual (elaborar un dibujo, escribir sobre una experiencia personal, etc.) es para luego poder compartir esta reflexión personal. Es importante destacar que, cuando trabajamos en base al enfoque de derechos humanos, la participación es voluntaria.

No debemos obligar a ninguna persona a expresar su opinión o a participar si no se siente lista aún. En estos casos, el facilitador puede buscar profundizar sobre la situación en otro momento junto a la persona. Lo importante es que se sienta acompañada.

En este compartir colectivo, la persona facilitadora tiene la oportunidad de:

Plantear preguntas que nos ayuden a aplicar el enfoque de competencias ciudadanas y derechos humanos.

Identificar emociones y reflejar (devolver) esa experiencia al grupo.

Explorar alternativas de acción sobre la situación.



A medida que las personas participantes expresan sus mensajes, el facilitador orienta la reflexión hacia una narrativa compartida basada en el respeto, el diálogo y la toma de decisiones. Esto se puede lograr con preguntas generadoras (para profundizar la reflexión), interpretaciones de las experiencias y facilitar que el grupo plantee alternativas de acción. De este modo, garantizamos que cada participante pueda evocar los contenidos, pues lo han conectado a experiencias previas o historias compartidas por otras personas.

Por ende, podemos concluir que la tarea de un facilitador es construir el ambiente para que estas experiencias sean compartidas en colectivo. Al desarrollar procesos de educación en competencias ciudadanas y derechos humanos, nos centramos en que cada participante viva la experiencia de dignidad.

El centro es la persona.



FASE I

Yo como ciudadano





Taller # 1 Autoconocimiento

1. Objetivos

- A. Explicar el concepto de autoconocimiento.
- B. Ofrecer herramientas que favorezcan el autoconocimiento.
- C. Subrayar la importancia del autoconocimiento a lo largo de la vida.

2. Aprendizajes esperados

- A. Comprender el concepto de autoconocimiento.
- B. Reconocer la importancia del autoconcepto, el manejo de emociones, aspectos de la personalidad y el inventario de recursos personales y sociales, como herramientas que te acercan al autoconocimiento.
- C. Valorar al autoconocimiento como soporte y motor de la identidad, autonomía y autoestima.

3. Implementación

A. Conceptos Generales

I. Autoconocimiento:

El libro de Habilidades para la Vida de Edex, define el autoconocimiento partiendo de una frase del sabio latino Séneca "nunca hay viento favorable para quien no sabe a dónde va". Algo similar sucede con las personas. El hombre o la mujer que sabe a dónde va, que se conoce, y que identifica su mundo afectivo, lo que piensa y necesita, podrá encontrar, en las otras personas y en las situaciones cotidianas, "vientos favorables" para enriquecer su propia vida.

Toma de conciencia de uno mismo, de sus límites y todas sus potencialidades.

II. Autoconcepto: Opinión que una persona tiene sobre sí misma, que lleva asociado un juicio de valor, se va formando con la experiencia y la imagen proyectada o percibida en los otros.

III. Autoestima: Valoración que una persona realiza sobre los atributos que le caracterizan.

IV. Autonomía: Facultad de la persona o la entidad que puede obrar según su criterio, con independencia de la opinión o el deseo de otros.

V. Conciencia: Conocimiento claro y reflexivo de la realidad.

VI. Emoción: Alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática.

VII. Identidad: Según el psicoanalista Erik Erikson, la identidad es un concepto coherente del yo formado por las metas, valores y creencias con los cuales la persona está sólidamente comprometida.

VIII. Personalidad: Diferencia individual que constituye a cada persona y la distingue de otra. El concepto puede definirse también como el patrón de actitudes, pensamientos, sentimientos y repertorio conductual que caracteriza a una persona, y que tiene una cierta persistencia y estabilidad a lo largo de su vida.

B. Texto Orientador

Nunca cambies: Allí donde el sauce casi besa el agua, un renacuajo se encontró con una oruga. Se miraron fijamente a los diminutos ojos... y se enamoraron. Ella era para él como un maravilloso arco iris, y él era para ella como una perla negra y brillante. - "Me encantas", dijo el renacuajo. - "Tú también me encantas", contestó la oruga. - "Prométeme que nunca vas a cambiar". - "Te lo prometo", dijo el renacuajo..." (La promesa del Renacuajo).

Esta historia podría llamarse "Misión imposible" porque, aunque no queramos, cambiamos. Vivir es transformarse, es reconstruir a cada instante una nueva versión de sí que resulta de lo que fuimos, de lo que somos y de lo que queremos ser. No sólo cambian las mariposas o las ranas. También las personas empezamos siendo unas y tras millones de transformaciones, terminamos siendo otras, por fuera y por dentro: cambiamos de tamaño, de peso, de peinado, de textura, de vestido, de barrio, de pensamiento, de cualidades, de nacionalidad, de pareja, de religión, de genio, de trabajo, de ánimo, de miedos, de ideas, de gustos y disgustos, etc.

Conocerse es tener siempre a mano una brújula que muestra el rumbo de nuestro mundo afectivo, de lo que pensamos y necesitamos. Al estar pendiente de conocerse cada día se puede encontrar en las otras personas y en la vida cotidiana, los vientos favorables para enriquecer la propia vida. Sin la brújula personal que nos hable de nuestro rumbo, las personas nos hacemos vulnerables a las presiones externas, quedamos expuestas al destino que los vientos nos deparen.

¿Dónde se consiguen esas brújulas? Aquí encontrarás algunas ideas claves o pistas a tener en cuenta para nuestro autoconocimiento:

Uniformidad-singularidad

Las voces de las autoridades, de los grupos, de la moda, la cultura y la educación, algunas veces promueven la idea de la uniformidad. Así dificultan el sano ejercicio de escuchar la propia voz: la de la singularidad. Lo normal no es que seamos iguales sino diferentes. A todas las personas NO nos interesan las mismas cosas. No todas somos buenas para todo, aunque todas somos buenas para «algo». Descubrir ese algo, esa singular manera de sentir, de vibrar, de ser, que cada persona tiene, requiere tiempo, paciencia, acompañamiento, dedicación, concentración. Y he ahí el reto de la educación: si mientras aprendemos de matemáticas, ciencias y geografía no aprendemos a autoconocernos, accederemos al conocimiento "a medias". Si lo hacemos, habremos cumplido el reto. A la hora de apreciarnos o de reconocernos, a veces, es muy oportuna una mirada externa.

El reto

Acercarnos a la propia persona y descubrirla se dificulta cuando el objetivo de la educación tiene, como dice Ken Robinson, "una concepción única de la capacidad" y no una "diversidad del talento". Mientras no aprendamos a autoconocernos, seremos personas incompletas, insatisfechas, incomprensidas, infelices, inconformes, insoportables... (¿Qué otros «in» se te ocurren?). Cuando el autoconocimiento sea nuestro fuerte, seremos personas mucho más...interesantes, inteligentes, íntegras, y, sobre todo, INCOMPARABLES. El proceso que hace una persona para descubrirse a sí misma facilita aquello que UNESCO denominó "aprender a ser", es decir, "aprender a explorar todos los talentos, que, como tesoros, están enterrados en cada persona, como la memoria, el raciocinio, la imaginación, las aptitudes físicas, el sentido de la estética, la facilidad para comunicarse con los demás o el carisma personal"

Conocerse es el soporte y el motor de la identidad y de la autonomía. Captar mejor nuestro ser, personalidad, fortalezas, debilidades, actitudes, valores, aficiones... Construir sentidos acerca de nosotros mismos, de las demás personas y del mundo que compartimos. Conocerse no es solo mirar hacia dentro, sino que también es saber de qué redes sociales se forma parte, con qué recursos personales y sociales contamos para celebrar la vida y para afrontar los momentos de adversidad.

C. Ejercicios Prácticos

I. Desenredar la cuerda

Objetivo:

Romper el hielo, generar confianza y relajar al grupo.

Materiales:

- ✓ Cuerdas trenzadas

Desarrollo:

Se forman grupos de 6 participantes para que puedan desenredar juntos una cuerda que se les entregará trenzada, gana el grupo que logre en menos tiempo desenredar la cuerda.

Una vez terminada la actividad se sugiere hacer una similitud de la actividad con el camino que se empieza a recorrer a partir de este primer encuentro, al principio podrán sentirse algo enredados o confusos, pero poco a poco con la información, espacios, reflexiones, experiencias, el compartir con "otros" y el aprendizaje colectivo, se sentirán más libres y confiados.

II. Los carteles personalizados

Objetivo:

Relacionar de forma más personal a los asistentes y que el facilitador tenga un mecanismo para recordar los nombres de los participantes, de modo que el proceso de talleres sea más personalizado.

Materiales:

- ✓ Cartulinas cortadas en un tamaño aproximado de 7 x 5 pulgadas
- ✓ Marcadores de diversos colores
- ✓ Lápices
- ✓ Lanas.

Desarrollo:

Se realizará un círculo, si las condiciones lo permiten, y se dejarán en el centro papeles, marcadores y lana.

Se les invita a los participantes a que, usando su creatividad, pongan en el medio de la cartulina, y en letra grande, el nombre o apodo, por medio del cual les gusta que les llamen los demás. Deberán colocar en otra parte de la cartulina el nombre de la canción que más les gusta, señalando el género musical al que pertenece, la actividad que les gusta realizar en sus tiempos libres, personas importantes en su vida y aquello que les hace sentir realmente felices.

Una vez tengan esto, se les pide que abran dos huecos en la parte superior de su cartulina personalizada y que le coloquen un pedazo de lana, lo suficientemente largo para que puedan colgárselo en el cuello.

Luego compartirán con su compañero de a lado, lo que han puesto en su cartulina y las razones por las cuales han respondido de la forma que lo han hecho.

Al finalizar, cada persona presentará en plenaria a su compañero.

Ejemplo de cartel personalizado:



OJO: Se les solicita a los participantes que en cada sesión lleven su cartel personalizado y que en casa puedan mejorarlo, poniéndolo a su estilo.

II. El Inventario

Objetivo:

Que los participantes puedan "hacer un inventario" de los recursos con que cuenta social y personalmente. Se utilizará un modelo propuesto por Edith H. Gotberg (investigadora en tema de resiliencia).

Materiales:

- ✓ Hojas con siluetas y guía
- ✓ Lápices

Desarrollo:

- Se les entregará una hoja guía con una silueta incompleta para que cada participante pueda personalizar con características físicas que le identifique.
- En la silueta van a colocar sus **gustos, disgustos, fortalezas y oportunidades**.

En los **gustos** van a enlistar momentos gratos, placenteros, lo que les hace reír, les motiva, emociona, ilusiona, satisface. También se pueden mencionar comida, música, deporte, poesía, gestos, colores, olores, texturas, amigos...etc.

En los **disgustos** puede hacer un listado de momentos que le desagradan, que no quisiera vivir de nuevo porque le molestan, lo que le entristece, le enfurece, desilusiona o le produce frustración.

En su lista de **fortalezas** puede mencionar todo lo que puede hacer bien y con gusto, de aquello con lo que logra transmitir pasión y entusiasmo y que le permite alcanzar resultados satisfactorios. Como parte de sus fortalezas personales, pueden identificar personas en su entorno familiar y social que le quieren incondicionalmente, en quienes se confía y con quienes se cuenta en momentos de dificultad.

En **oportunidades** ¿Qué nuevas oportunidades de crecimiento personal o desarrollo profesional le ofrece la vida en este momento? Se pueden nombrar los posibles estudios, las amistades o el futuro profesional, hay que tener en cuenta que no siempre las oportunidades se reconocen como tales en un primer instante.

- En la silueta aparecerán cuatro categorías más a ser completadas: **YO TENGO – YO PUEDO – YO ESTOY – YO SOY**



YO TENGO:

Personas en quienes confío.
Personas que me ayudan
cuando me enfermo.



YO PUEDO:

Hablar sobre cosas que me
inquietan.
Buscar la manera de resolver mis
problemas.



YO ESTOY

Con disposición para
responsabilizarme de mis actos.
Con la seguridad de que puedo
trabajar en lo que quiero lograr.



YO SOY

Una persona por la que
sienten aprecio y cariño.
Feliz cuando hago algo
bueno para los demás.

Las cuatro categorías anteriores sirven para "hacer el inventario" de los recursos personales y sociales con los que se cuenta en la vida diaria, y particularmente en los momentos de adversidad.

III. "Viviendo la mentira del Instagram"

Objetivo:

Explorar como las redes sociales promueven una cultura de consumo y desecho, que nos distrae de lo que realmente es importante y de lo que somos.

Materiales:

Video: https://www.youtube.com/watch?v=_dTUGgq615g

Desarrollo:

Los medios de comunicación y las redes sociales promueven una cultura de consumo y desecho. Las preguntas centrales son: ¿las personas somos consumibles? ¿las personas somos desechables? Por supuesto que no. En ese sentido es importante explorar las ideas del grupo en torno a ese tema. Se les puede invitar a la siguiente reflexión ¿qué preferirías: sentirte bien o aparentar verte bien? Las redes se han orientado a difundir "la felicidad" de las personas (aun cuando ésta es de apariencia) y a anular otro tipo de sentimientos.

Más de 250 personas han fallecido mientras se hacían una selfi desde 2011 (cifra ofrecida por la CNN). Un dato tan curioso como trágico, que denota el poder de la imagen por encima del sentido común en algunos casos. Esta obsesión por las autofotos me recuerda a los que visitan un museo y no logran contemplar un cuadro por conseguir likes en las redes sociales o a los que durante un concierto no escuchan su canción favorita por grabar un vídeo de pésima calidad, o bien nunca disfrutarán la emoción de unos penaltis por querer sellar ante el mundo entero un 'yo-estuve-allí'.



Desde hace años, la obsesión por las instantáneas ya no es cosa de turistas orientales. Se trata de una reacción tan natural como espontánea que nos ayuda a aprehender momentos, pero de alguna forma **podemos caer en el**

riesgo de distraernos de lo importante por retener algo que nunca logramos vivir. Late la lógica del consumismo vital, como quien presume de conquistar corazones sin haber conjugado nunca el verbo amar. Las experiencias del tipo que sea nos ayudan a crecer, a aprender y a madurar, en definitiva, a vivir. Sin embargo, nos pasa que confundimos la felicidad con experimentar el máximo de emociones posibles –y de paso mostrarlo a nuestros conocidos–, cuando en el fondo nuestra plenitud pasa más por la calidad que por la cantidad y, cómo no, por el sentido que le damos.

A veces nos obcecamos con tener miles de experiencias sin saber muy para qué. Confundimos el vivir bien con realizar muchas cosas o con visitar muchos lugares. Está genial afrontar con pasión la vida y aprovechar al máximo, pero quizás no pasa tanto por el número o por intentar congelar cada instante sino por vivirlo con intensidad, como si fuese único e irrepetible. Facebook, Instagram o WhatsApp pueden estar llenos de imágenes –muchas necesarias que remueven nuestra memoria–, pero nunca podrán retener lo vivido. Al fin y al cabo, el corazón está lleno de vivencias profundas, no de fotos ni videos por espectaculares o numerosos que puedan llegar a ser

4. Métodos de Evaluación

Según la audiencia, puede ser:



Evaluación Escrita



Recopilación de Opiniones y Experiencias



Evaluación Colectiva

5. Plan de Desarrollo

Sección	Actividad	Duración
<p>Introducción</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentación personal. Presentación del contenido del taller. 	<p>Introducción personal: Preséntese como facilitador y diga sus aspiraciones para conectar con los estudiantes, también pregúnteles sobre algunas reglas que desean establecer para el buen desarrollo del taller.</p> <p>Hacer un “rompehielos” para crear confianza con los estudiantes. Utilice el “rompehielos” que crea conveniente para el grupo, busque uno que sea apropiado para el primer encuentro, que genere confianza y relajación.</p> <p>Se sugiere hacer la actividad Desenredar la Cuerda.</p> <p>Introduzca el taller de forma general: Dígalos a los estudiantes el nombre del taller y el orden de las actividades que realizará.</p>	20 minutos
<p>Ejercicio: conocimiento del grupo</p> <ul style="list-style-type: none"> Aprender los nombres de los estudiantes. Generar confianza con y entre los estudiantes. 	<p>Ejercicio: “Carteles Personalizados”. Esta actividad resultará muy valiosa para conocer a los jóvenes, estimular la cohesión en el grupo y compartir de manera amena los nombres y algunos aspectos importantes que luego se deben tener presente a lo largo del proceso de acompañamiento con cada uno de los participantes, como recordar sus nombres y gustos.</p>	30 minutos
<p>Autoconocimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> Explicar de la definición de autoconocimiento y otros conceptos relacionados. 	<p>Definición de autoconocimiento: Al iniciar esta sesión debe mostrar las definiciones de autoconocimiento según lo explican varios autores.</p> <p>Importancia del autoconocimiento: Explicar la importancia de tener conciencia del permanente cambio y transformación que se tiene a lo largo de la vida, movimiento que da la oportunidad de reconstruir a cada instante una nueva versión de sí que resulte de lo que fuimos, de lo que somos y de lo que queremos ser.</p>	10 minutos
<p>Ejercicio: modelo propuesto por Edith H. Gotberg sobre la resiliencia y autoconocimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> Mostrar mediante una silueta los recursos personales y sociales con los que se cuenta en la vida diaria, y particularmente en los momentos de adversidad. 	<p>Ejercicio: El Inventario Entendiendo en esta actividad que un inventario es una lista ordenada de cosas valorables que pertenecen a una persona. Este ejercicio tiene como propósito que los participantes puedan “hacer un inventario” de los recursos con que cuenta social y personalmente. Son dos herramientas que pueden favorecer el autoconocimiento:</p> <p>1. Forma de acercarnos a nosotros mismos, la importancia de reconocer los rasgos de nuestra personalidad, nuestras emociones, lo que nos compone: gusto, disgustos, fortalezas y oportunidades.</p>	30 minutos

	<p>2. Inventario de recursos sociales y personales: Para realizar el inventario es necesario colocar los nombres de personas con los que se cuenta y recursos personales con los que se tiene certeza. Se utilizará un modelo propuesto por Edith H. Gotberg (investigadora en tema de resiliencia): Yo tengo, yo puedo, yo estoy y yo soy.</p>	
<p>Video para trabajar el autoconcepto.</p> <ul style="list-style-type: none"> Explorar como los medios de comunicación y las redes sociales promueven una cultura de consumo y desecho. <p>Entender que autoconocernos resulta ser de las mejores estrategias para aprender a tomar decisiones, porque sin saber quiénes somos y lo que queremos ser, corremos el riesgo de quedar a la deriva o en manos de los deseos de las demás personas.</p>	<p>Ejercicio: Viviendo la mentira de instagram Este video se utilizará para explorar como las redes sociales promueven una cultura de consumo y desecho, que nos distrae de lo que realmente es importante, de nuestro "elemento" de lo que somos y de lo que nos compone.</p> <p>Se pueden utilizar las siguientes preguntas para guiar la conversación posterior al video: ¿Cuál de las situaciones vistas en el video te llama más la atención? Piensa en alguna situación que te recuerde lo visto en el video y responde ¿Cuál consideras que es la causa por la que algunas personas aparentan una forma vida que no es real? Desde lo visto en el video ¿Qué crees que es el autoconcepto? Piensa en ti un momento y pregúntate ¿Qué preferirías: sentirte bien o aparentar verte bien?</p>	<p>20 minutos</p>
<p>Conclusiones Tener un recuento claro los temas vistos en el taller. Reforzar los conocimientos en las áreas del taller que lo requieran.</p>	<p>Recapitule los aspectos fundamentales del taller. Recordar que el autoconocimiento es un entrenamiento permanente y es importante ejercitarlo a lo largo de la vida.</p>	<p>10 minutos</p>

6. Cierre de Sesión

A una persona se le dificulta varias facetas de su vida cuando no se conoce a sí misma. Queda en manos de emociones y sentimientos que no puede manejar ni aprovechar para enriquecer su vida personal y social, de necesidades que desconoce y no logra satisfacer, de gustos que no sabe cómo darse, de trabajos en los que no puede mostrar sus fortalezas, de personas con quienes no logra comunicarse.

La persona que se desconoce tendrá dificultad para afirmar y hacer valer sus derechos, sentimientos y necesidades en las relaciones con los demás. Sin saber qué se quiere en la vida y con qué recursos personales y sociales se cuenta, le resultará difícil forjar un sentido de propósito y desarrollar planes y proyectos.

En una época en que pareciera que la humanidad se rige más por la ética del tener que la del ser, la habilidad que una persona puede desarrollar para conocerse a sí misma cobra mayor vigencia y se vuela en sí misma un proyecto de vida a largo plazo.



Taller # 2 Autoestima

1. Objetivos

- A. Definir el concepto de autoestima.
- B. Explicar como el autoconcepto y la autoestima constituyen un elemento esencial en la construcción de la propia identidad.
- C. Ejercitar la autoestima desde la aceptación incondicional de sí mismo.

2. Aprendizajes esperados

- A. Comprender el concepto de autoestima.
- B. Reflexionar hacia una afirmación de la autonomía en la construcción de la identidad.
- C. Relacionar la autoestima con la dignidad individual y el deseo de ejercer la propia libertad, desde la incondicionalidad y la relación saludable con uno mismo.

3. Implementación

A. Conceptos Generales

I. Autoestima;

- Verdadera relación de amor con uno mismo, en la que el individuo se responsabiliza de sus propias necesidades y limitaciones, y se conmueve en un contacto genuino y honesto consigo mismo, conmoviéndose por su propio dolor y aceptando sin juzgarse, incondicionalmente, a sí mismo en términos globales, y no en una serie de variables o competencias.
- Parte evaluativa del autoconcepto, el juicio que se hace acerca de la propia valía.

Toma de conciencia de uno mismo, de sus límites y todas sus potencialidades.

II. Autoconcepto: Descripción de los atributos que uno mismo considera que le caracterizan, imagen mental descriptiva y valorativa de las propias capacidades y rasgos.

III. Autoconciencia: Conciencia que el sujeto tiene de sí mismo.

IV. Autocontrol: Capacidad del sujeto para modificar y regular su propia conducta de un modo adaptativo.

V. Autonomía: Capacidad de los sujetos de derecho para establecer reglas de conducta para sí mismos y en sus relaciones con los demás dentro de los límites que la ley señala.

VI. Identidad: Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás.

VII. Incondicional: Absoluto, sin restricción alguna.

B. Texto Orientador

La autoestima, para la mayoría de autores, es el componente valorativo del autoconcepto y uno de los principales predictores de bienestar personal. A lo largo de la juventud, la autoestima se diversificará al tiempo que el autoconcepto, añadiendo cada vez más componentes, por ejemplo, autoestima física, autoestima social o autoestima personal. En función de las experiencias y competencias en cada materia, los adolescentes tendrán mayor o menor valoración en cada uno de los componentes. A pesar de esta diversificación, continúa existiendo una autoestima global que se verá influida por los diferentes componentes en función de la importancia que tenga para la persona.

La apariencia física y el atractivo será un tema central en la consecución del nivel de autoestima en los jóvenes. Evolutivamente, la autoestima suele decrecer al inicio de la adolescencia. No es de extrañar, pues es el momento en el que chicos y chicas se enfrentan a los mayores cambios: físicos, hormonales, sociales, emocionales y escolares. Posteriormente, según se va aceptando el nuevo cuerpo, se va adaptando a la nueva posición social y se van abordando las relaciones interpersonales de una forma más madura, la autoestima vuelve a subir.

En cuanto a los factores que favorecen la autoestima influye un estilo educativo democrático o relación de apego seguro, así como relaciones de comunicación y confianza con el grupo de iguales.

En ese sentido muchos autores sugieren que la verdadera autoestima, debe fundamentar en algo que ya plantearon los psicólogos humanistas, en especial Carl Rogers ("lo que soy bastaría si lo fuera honestamente"), Abraham Maslow (que planteaba la autoestima en termino de congruencia y autorrealización personal), que postularon la autoestima como una verdadera relación de amor con uno mismo, en la que el individuo se responsabiliza de sus propias necesidades y limitaciones, y se conmueve en un contacto genuino y honesto consigo mismo, conmoviéndose por su propio dolor y aceptando sin juzgarse, incondicionalmente, a sí mismo en términos globales, y no en una serie de variables o competencias.

C. Ejercicios Prácticos:

I. Ejercicio de Relajación:

Objetivo:

Ayudar a los participantes a sentirse a relajados físicamente. En la adolescencia, el cuerpo es sentido como un envase que nos limita o no nos agrada del todo. Por ello, un tiempo para sentir distinto el cuerpo puede ser de gran ayuda.

Materiales:

- ✓ Música instrumental o meditaciones guiadas con atención a la respiración y el cuerpo.
- ✓ Video
- ✓ Bocinas
- ✓ Proyector
- ✓ Laptop

Desarrollo:

Dígales a los participantes que cierren los ojos, respiren pausadamente y escuchen la meditación guiada, intentando seguir cada una de las indicaciones y evitando toda distracción.

II. Pensamientos erróneos

Objetivo:

Identificar pensamientos erróneos que pueden contribuir a un falso autoconcepto.

Materiales:

- ✓ Hoja con el mecanismo y la definición.

Desarrollo:

Las emociones durante el período de la adolescencia y la juventud varían en intensidad muy a menudo y aún responden con mayor énfasis a situaciones externas. Como alternativa, podrías abordar los "pensamientos erróneos". Esta tabla logra precisar lo esencial.

MECANISMO	DEFINICIÓN	FRASE TÍPICA
Generalización	Sacar conclusiones generales incorrectas de un hecho	*Todo el mundo.... *Siempre haces lo mismo... * Nunca...
Personalización	Sentir que lo que sucede alrededor siempre está en relación con uno mismo	*Seguro que se refiere a mí. *Lo ha dicho por mí.
Autoacusación	Sentirse culpable de todo siendo o no responsable de lo sucedido	*Siempre lo estropeo todo

El tema podría introducirse como: "¿alguna vez te has dado cuenta de que hay una voz que a veces te llama la atención (regaña)? Hay pensamientos que vienen muy rápido y nos hacen sentir mal.

Como actividad se pueden entregar hojas con el mecanismo y la definición. Se forman grupos de 5 personas y "se imaginan qué pensamiento es un ejemplo del mecanismo que se describe".

Luego hablamos en colectivo sobre "¿cómo manejar los pensamientos erróneos?". Se permite que haya participaciones voluntarias o se proponen los siguientes pasos:

1. Identificar los pensamientos erróneos y aceptarlos. Para lograrlo, es de ayuda expresarlos en voz alta y hablar con otras personas de ellos (como lo hicimos en el momento anterior).
2. Nos preguntamos de dónde vienen... a veces, nos damos cuenta que esas ideas son parecidas a las que nos decían cuando nos regañaban de pequeños. Lo importante es aceptar que somos personas y que tenemos límites. Estos nos hacen ser tan valiosos como somos.

III. Cine Foro. El circo de la mariposa.

Objetivo:

Reflexionar acerca del amor propio, mediante la visualización de un video que refleja el proceso de una persona que avanza hacia su aceptación plena y sin condiciones, que logra reconocer sus propias luchas como parte compartida de la experiencia humana.

Materiales:

- ✓ Video
- ✓ Bocinas
- ✓ Proyector
- ✓ Laptop.

Desarrollo:

Se invita a los jóvenes a apreciar el video.

Al finalizar se invita a reflexionar sobre las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué les pareció el video?
- ✓ ¿Por qué Will no aceptaba elogios? ¿Cómo era su autoconcepto?
- ✓ ¿Qué le hizo cambiar la forma de verse a sí mismo?
- ✓ ¿Qué quiso decir el director del circo al indicarle a Will: mientras más difícil, más grande es el triunfo.
- ✓ ¿Qué relación tiene la vida de Will con las mariposas?

Al finalizar se les comenta que la relación que tiene la vida de Will con las mariposas consiste en que del mismo modo que la transformación de una oruga en mariposa, Will requirió valentía y esfuerzo, para reconocerse como una persona digna y con conciencia plena que todos, en algún momento dudamos de nosotros mismos, todos sufrimos, todos fallamos de vez en cuando, pero nada de eso significa que no podemos vivir una vida con significado, propósito y compasión por nosotros mismos y los demás, aún en una sociedad que muchas veces nos estigmatiza con creencias y prejuicios que atentan contra nuestra dignidad.

La mariposa, podría quedarse siendo una oruga, sin mucha belleza que regalarle al mundo y sin poder ser valorada y apreciada. Sin embargo, del mismo modo que Will, se esfuerza diariamente para construir y transformarse en un ser vivo hermoso, libre y digno de ser admirado.

IV. Juventud, en una palabra.

Objetivo:

Identificar factores externos que influyen en el autoconcepto.

Materiales:

- ✓ Video
- ✓ Post it
- ✓ Marcadores o bolígrafos

Desarrollo:

La mayoría de los libros sobre psicología del desarrollo logran abordar el tema de la adolescencia y juventud de forma objetiva, pero también podemos encontrar algunos de ellos con frases estigmatizantes. Esta reflexión es importante porque desde hace siglos se ha discriminado a la juventud por "rebeldes", "irresponsables", "hedonistas", etc.

Se le invita a cada participante a escribir en una palabra "¿qué has escuchado que la gente adulta dice de la juventud? Lo primero que se te venga a la mente". Luego se pegan los papeles en una pared o pizarra, se agrupan por similares y se habla sobre eso. "Eso que ven es lo que han recibido de los medios de comunicación y de personas adultas... ¿pero es cierto?" Luego, se va orientando la reflexión hacia una afirmación de la autonomía en la construcción de la identidad.

Todo esto tiene que ver con la autoestima, el autorrespeto, el autoconocimiento y el autoconcepto. A pesar de que estos conceptos suelen orientarnos hacia identificar las diferencias y valorarlas positivamente, en la educación de derechos humanos nos orientan hacia lo que tenemos en común: El deseo de ser tratado con dignidad y de ejercer la propia libertad. Esto siempre se manifiesta en la naturaleza humana, sin distinción de cultura, forma de vida o sistema económico... nuestra búsqueda está centrada en la dignidad y la libertad. Por ello, los derechos humanos son lo más práctico y significativo para todas las personas.

Se puede terminar con este video (Adolescente, lo que en verdad pensamos de ellos):

<https://www.youtube.com/watch?v=kN4B2Sd7qYY>

4. Métodos de Evaluación



Evaluación Escrita



Recopilación de Opiniones y Experiencias



Evaluación Colectiva

5. Plan de Desarrollo

Sección	Actividad	Duración
<p>Introducción Repaso de los nombres de los estudiantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentación del contenido del taller. 	<p>Introducción personal: Agradezca la asistencia y comente brevemente los objetivos del taller y las reglas que hayan establecido para el buen desarrollo del encuentro. Hacer un "rompehielos" para crear confianza con los estudiantes. Utilice el "rompehielos" que crea conveniente para el grupo, busque uno que sea apropiado para el primer encuentro, que genere confianza y relajación. Se sugiere hacer la actividad con los "post it", de pedirles a cada uno que coloque en un "post it" su nombre con letra grande y legible, luego que intercambien con al menos tres personas del grupo, dos preguntas muy sencillas, por ejemplo: ¿Podrías mencionar un sueño que tengas? ¿Cuál es la materia que más te gusta y por qué?, luego deberá pegarle su nombre al compañero con la cuál compartió la respuesta a las dos preguntas, éste a su vez cuando le toque compartir nuevamente con otro compañero deberá decir lo que corresponde al nombre que tiene pegado intentado recordar a cabalidad lo que le contaron. Luego el formador en plenaria va a solicitar que se presenten con el nombre que les quedó pegado al final a cada uno. Al final este "rompehielo" les ayudará a generar más confianza y a conocerse un poco más.</p> <p>Introduzca el taller de forma general: Dígales a los estudiantes el nombre del taller y el orden de las actividades que realizará.</p>	<p>20 minutos</p>
<p>Ejercicio: Relajación</p> <ul style="list-style-type: none"> Preparar el ambiente, la concentración y la disposición al tema. 	<p>Ejercicio: Relajación</p> <p>Este primer ejercicio ayudará a los participantes a sentirse a relajados físicamente. En la adolescencia, el cuerpo es sentido como un envase que nos limita o no nos agrada del todo. Por ello, un tiempo para sentir distinto el cuerpo puede ser de gran ayuda para la concentración y la buena disposición a la escucha.</p>	<p>10 minutos</p>
<p>Autoestima</p> <ul style="list-style-type: none"> Explicar de la definición de autoestima y otros conceptos relacionados. 	<p>Definición de autoestima:</p> <p>Al iniciar esta sesión debe mostrar las definiciones de autoestima según lo explican varios autores.</p> <p>Importancia de la autoestima: La autoestima es la verdadera relación de amor con uno mismo, en la que el individuo se responsabiliza de sus propias necesidades y limitaciones, y se conmueve en un contacto genuino y honesto consigo</p>	<p>5 minutos</p>

	<p>mismo, conmoviéndose por su propio dolor y aceptando sin juzgarse, incondicionalmente, a sí mismo en términos globales, y no en una serie de variables o competencias. Esta relación es indispensable para afrontar los desafíos del día a día, es el camino más apropiado para nuestra auto realización personal.</p>	
<p>Ejercicio: Pensamientos Erróneos</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar pensamientos erróneos que pueden contribuir a un falso autoconcepto. 	<p>Ejercicio: Pensamientos Erróneos Este ejercicio ayudará a retomar el tema del autoconcepto y reflexionar sobre cómo las emociones durante el período de la adolescencia y la juventud varían en intensidad muy a menudo y aún responden con mayor énfasis a situaciones externas que configuran en muchas ocasiones “pensamientos erróneos” que influyen en el autoconcepto.</p>	10 minutos
<p>Video para trabajar el Autoestima</p> <ul style="list-style-type: none"> Reflexionar acerca del amor propio, mediante la visualización de un video que refleja el proceso de una persona que avanza hacia su aceptación plena y sin condiciones, que logra reconocer sus propias luchas como parte compartida de la experiencia humana. 	<p>Ejercicio: El circo de las mariposas Este video se utilizará para explorar la posibilidad que tiene toda persona para transformarse y trabajar en su autoestima. Luego del video se pueden realizar las siguientes preguntas: ¿Cuál de las situaciones vistas en el video te llama más la atención?, ¿Por qué Will no aceptaba elogios?, ¿Crees que las personas que tenía a su alrededor influían en la forma cómo se miraba a sí mismo?, ¿Qué le hizo cambiar la forma de verse?, ¿Qué quiso decir el director del circo al indicarle a Will “mientras más difícil, más grande es el triunfo”?, ¿Qué relación tiene la vida de Will con las mariposas?</p>	20 minutos
<p>Ejercicio: Juventud, en una palabra.</p> <ul style="list-style-type: none"> Identificar factores externos que influyen en el autoconcepto 	<p>Ejercicio: Juventud, en una palabra Ejercicio: Juventud, en una palabra Se le invita a cada participante a escribir en una palabra “¿qué has escuchado que la gente adulta dice de la juventud? Lo primero que se te venga a la mente”. Luego se pegan los papeles en una pared o pizarra, se agrupan por similares y se habla sobre eso. “Eso que ven es lo que han recibido de los medios de comunicación y de personas adultas... ¿pero es cierto?” Luego, se va orientando la reflexión hacia una afirmación de la autonomía en la construcción de la identidad.</p>	10 minutos
<p>Conclusiones</p> <ul style="list-style-type: none"> Tener un recuento claro los temas vistos en el taller. Reforzar los conocimientos en las áreas del taller que lo requieran. 	<p>Recapitule los aspectos fundamentales del taller. Recordar que la verdadera autoestima, es una relación saludable con uno mismo, entendida sobre todo desde la idea de incondicionalidad, en la que somos capaces de amarnos por un acto de voluntad y porque nos conmueve y provoca algo nuestras propias vivencias de forma genuina, más allá de una lista de argumentos a favor o en contra del hecho de amarnos. Al igual que el autoconocimiento, es un entrenamiento permanente a lo largo de la vida.</p>	15 minutos

6. Cierre de Sesión

Como conclusión plantear que la verdadera autoestima, es una relación saludable con uno mismo, entendida sobre todo desde la idea de incondicionalidad, en la que somos capaces de amarnos por un acto de voluntad y porque nos conmueve y provoca algo nuestras propias vivencias de forma genuina, más allá de una lista de argumentos a favor o en contra del hecho de amarnos. ¿No es fácil querer aquello que es válido y bueno en nosotros mismos? El verdadero amor es aquel que proviene del hecho de estar dispuestos a mirarnos honestamente, sin tener que tapar la parte disfuncional de nosotros mismo, sino también abrazar a dicha parte y conmovernos con ella. Estar dispuestos a sufrir por nosotros mismos es uno de los grandes actos de amor, y el amor, no es un concepto, es una relación que se construye con cada cosa que hacemos.

Muchas veces sufrimos más de la cuenta negando o intentando buscar en nosotros y en los seres queridos, y no tan queridos, una anhelada perfección que nunca llegará. Por eso, a menudo, podemos descubrirnos mirándonos a nosotros mismos desde una mirada exigente, crítica, dura. Una mirada impositiva que juzga y desprecia lo que somos. Y desde ahí no podemos ofrecer otra mirada hacia los demás que la misma que tenemos con nosotros mismos. Y esas miradas no construyen, asfixian, agobian y parece que nunca damos la talla, que nunca llegamos a lo que se espera de nosotros. Creo que todos tenemos experiencias de ese tipo de miradas y sabemos bien el efecto que produce en nosotros.

Sin embargo, qué distinta es esa otra mirada que es comprensiva, llena de ternura, de perdón y compasión ante nuestras limitaciones. Cómo nos sana cuando, reconociendo que hemos "metido la pata", encontramos en esta otra mirada: **acogida incondicional**. Seguro que también tenemos experiencias en nuestra vida de este tipo de miradas y sabemos bien cómo nos ayudan a ser más humanos.





Taller # 3 Derechos Humanos

1. Objetivos

- A. Facilitar la comprensión de los derechos humanos.
- B. Explicar la relación entre derechos humanos y el debate.
- C. Explicar la importancia de proteger los Derechos humanos en los centros educativos.

2. Aprendizajes esperados

- A. Tener conceptos claros sobre Derechos Humanos.
- B. Comprender la importancia de proteger los derechos humanos.
- C. Entender la relación entre el debate y Derechos Humanos.

3. Concepto de Derechos Humanos

Los derechos humanos son aquellos derechos y libertades individuales y colectivas tanto civiles y políticas, económicas, sociales y culturales – inherentes a la persona humana. Incluyen las condiciones y situaciones que son indispensables para lograr un proyecto de vida digna y que deben ser reconocidos y protegidos por el Estado a todos sus habitantes, sin ningún tipo de discriminación.

Estos derechos están interrelacionados, son interdependientes e indivisibles.

Los cimientos del cuerpo normativo de derechos humanos, en el marco de las Naciones Unidas se encuentran en la Carta Internacional de Derechos Humanos, que está integrada por la Declaración Universal de Derechos Humanos (DUDH).

La DUDH fue adoptada el 10 de diciembre de 1948 por la Asamblea General de la ONU. Consta de 30 artículos que enumeran los derechos civiles, culturales, económicos, políticos y sociales básicos con los que deberían contar todas las personas. Sus disposiciones son consideradas normas de derecho consuetudinario internacional debido a su amplia aceptación y porque sirven como modelo para medir la conducta de los Estados.

Generaciones de Derechos Humanos

Tipo	Concepto	Ejemplos
Primera Generación (Derechos Civiles y políticos)	Busca promover la participación activa de todos y todas en la elaboración de las leyes y el ejercicio del poder político"	<ul style="list-style-type: none">✦ El derecho a la vida✦ la libertad de opinión y expresión✦ El derecho a la igualdad ante la ley y la no discriminación
Segunda Generación (Derechos económicos, sociales y culturales)	Exigen la intervención de los ciudadanos para garantizar un acceso igualitario a los derechos económicos, sociales y culturales.	<ul style="list-style-type: none">✦ El derecho a la protección social✦ El derecho a la educación✦ El derecho a la salud
Tercera Generación (Derechos colectivos)	Al igual que los derechos de segunda generación son derechos colectivos, pero hacen referencia a determinados grupos, tradicionalmente discriminados, que reclaman legítimos derechos y dentro de ellos están también los derechos al medio ambiente sano y a la paz.	<ul style="list-style-type: none">✦ El derecho de los pueblos a la libre determinación✦ El derecho de las poblaciones indígenas✦ El derecho a un medio ambiente saludable

4. Ejercicios Prácticos

I. ¿Quién Soy?

Objetivos:

Rompehielos

Desarrollo:

El siguiente rompehielos, se llama ¿Quién soy? el facilitador debe poner el nombre de diferentes personas famosas en la espalda de cada participante, de manera que ellos no puedan verlo. Se les pide a los participantes que se muevan por el salón, haciéndose preguntas entre ellos sobre la identidad de su persona famosa. Las preguntas sólo pueden ser respondidas con "sí" o "no". El juego continúa hasta que todos hayan descubierto quiénes son o se llegue al límite de tiempo.

Se puede también poner algunos famosos defensores de Derechos Humanos y de esta manera empezar a introducir el tema.

II. ¿Qué Tenemos en Común?

Objetivo:

Permitir el diálogo en esta parte sobre los efectos de discriminación en la escuela, sus posibles soluciones, lo que se hace actualmente, etc.

Desarrollo:

El facilitador les pide a los estudiantes organizarse por parejas, buscan tres cosas que tengan en común y se socializan en el grupo. Se cambia de pareja y se buscan otras tres cosas, pero no pueden repetir nada que se haya dicho en el grupo. Se puede hacer un cambio más si hay buen ambiente y se tiene el tiempo suficiente.

Hay que estar recordando sobre la Importancia de reconocernos en el otro. El facilitador iniciará una reflexión sobre la discriminación como un acto que limita el ejercicio de los derechos humanos.

- ✓ ¿Qué nos identifica y qué nos diferencia?
- ✓ Las expresiones de los compañeros, sus singularidades, ¿qué relación tienen con la dignidad?
- ✓ ¿Qué actos contra la discriminación promovemos en el centro escolar?

III. Estatuas y Esculturas

Desarrollo:

El facilitador les pide a los estudiantes que se pongan en pie y se armen en grupos de a 5 personas para armar unas esculturas simbólicas sobre los siguientes temas (es importante que se vea la parte conceptual y que se pueda visualizar en un kraft o en tablero para cualquier duda):

- ✓ Derechos Civiles
- ✓ Derechos Políticos
- ✓ Derechos Colectivos y Ambientales

Cada grupo discute sobre el tema y arman en conjunto una imagen con una escultura que refleje su posición frente al tema escogido, para eso pueden usar el cuerpo, objetos que haya en el espacio o elementos que el facilitador pueda brindar. Cada grupo presenta por turno su representación y los demás caminan alrededor de las estatuas como si fuera una galería de arte, van comentando lo que ven, perciben, sienten o imaginan frente a esas esculturas, el facilitador va anotando estas apreciaciones.

Luego el grupo desarma la escultura y presenta el nombre o tema de su imagen. Mientras las esculturas están armadas es posible apretar un botón imaginario en la espalda de la estatua para escuchar su voz y dar pistas sobre lo que representa. Pasan todos los grupos y luego se hace una reflexión entre todos sobre si pudieron identificar o no las esculturas.

IV. La Línea

Objetivo:

Problematizar la situación actual de las poblaciones de especial protección

Desarrollo:

Se colocan en el piso unos papeles con los números del 1 al 6, donde 1 es siempre o totalmente y 6 es nunca o jamás. Cada uno representa una escala donde cada participante se ubica de acuerdo a su criterio de evaluación y a lo que piensa de una serie de afirmaciones que el facilitador va a enunciar.

Se proponen algunas afirmaciones, por ejemplo, relacionados con los grupos poblacionales de especial protección:

- ✓ Los niños y niñas sin excepción asisten a la escuela
- ✓ Las mujeres son parte de los grupos vulnerables
- ✓ Las personas con discapacidad tienen más derechos que otros grupos de especial protección.

Después cada uno se coloca sobre el número con el que está más de acuerdo. El facilitador pide que se organicen por grupos del mismo número para que hablen de lo que piensan sobre esa afirmación.

Luego los pequeños grupos comentan en plenaria sus conclusiones y el debate que se dio cuando surgieron opiniones distintas.

IV. Silla Caliente

Desarrollo:

Todos en círculo sentados en sillas y con una silla adicional vacía. El facilitador hace afirmaciones sobre el tema a tratar, estas afirmaciones o preguntas deben estar preparadas previamente. Quien está de acuerdo con esa afirmación cambia de silla. Luego el facilitador pregunta a alguien que ha cambiado y a alguien que no, que comenten algo al respecto de su decisión para ver las dos posiciones. Nunca se pregunta directamente "¿por qué?". Es importante formular afirmaciones abiertas que no compromete la integridad de los participantes, las preguntas se hacen sobre valores y posturas, no sobre acciones.



5. Métodos de evaluación

Para evaluar el impacto del taller en los estudiantes procure usar uno de los siguientes métodos:

Actividad experiencial:

Tomando como referente las actividades que realizamos en el taller, podrá realizar una evaluación analizando que los estudiantes puedan cumplir con los siguientes criterios:

- Comprende los conceptos de Derechos humanos, dignidad humana y principio de no discriminación.
- Identifica las diferentes generaciones de Derechos Humanos.
- Comprende la importancia del Otro y de los grupos de especial protección.

La evaluación se obtiene al observar al estudiante realizar la actividad y evidenciar que está poniendo en práctica lo aprendido, logrando cumplir con los criterios establecidos. Este método se recomienda cuando se quiere evidenciar lo aprendido a medida que se realiza el taller, sin tener que ser una evaluación directa y es útil en grupos con diferentes niveles de apropiación del tema.

Actividad de debate:

El facilitador mediante una práctica de debate en el que los estudiantes cuestionan una afirmación (llamada moción); una parte la apoya y otra la rechaza, con argumentos. Distintos sets de reglas (formatos) pueden resultar en distintos tipos de debate, sin embargo, lo que se busca es que sea un debate educativo en el que el facilitador podrá evaluar lo aprendido por los estudiantes. Para investigar los distintos tipos de formato puede dirigirse a www.debatecolombia.org en la sección de herramientas de debate. Esta metodología es útil cuando los estudiantes han apropiado de una manera significativa los aprendizajes y quieren profundizar sobre el tema abordado.

Evaluación colectiva:

Teniendo como referente que es una evaluación grupal, el facilitador indica que se hagan una serie de reflexiones por parte del grupo de estudiantes permitiendo que se evalúen entre ellos de manera indirecta al dar sus aportes sobre lo aprendido y realizado en las actividades. Es una metodología útil cuando el grupo no estuvo tan receptivo a realizar el taller o se presentaron dificultades en el desarrollo del mismo.

6. Plan de desarrollo

Sección	Actividad	Duración
Introducción <ul style="list-style-type: none">• Introducción al taller• Rompehielos	Introducción del facilitador: <p>El facilitador saluda a los estudiantes invitándoles a participar con mucho ánimo y buena actitud en las actividades que se desarrollarán durante la jornada. Es importante que los estudiantes conozcan al facilitador, en específico en su experiencia previa y la importancia que tiene el taller para las habilidades que se quieren desarrollar.</p> Acuerdos <p>El facilitador planteará el siguiente interrogante: ¿Qué acuerdos necesitamos establecer para cumplir con el objetivo y la agenda del taller? A continuación, el moderador puede usar las siguientes preguntas para hacer más ágil el espacio, hay otras que se pueden tomar en cuenta de acuerdo al contexto:</p> <ol style="list-style-type: none">1) Si nos llaman al celular, ¿Contestamos?2) Todos podemos opinar, ¿Cierto?3) Si alguien habla durante mucho tiempo, ¿Qué hacemos? <p>Posteriormente el facilitador validará con el grupo y verificará si hay más acuerdos que se puedan establecer.</p> <p>Hacer un “rompehielos” para crear confianza con los estudiantes</p> <p>Los rompehielos son actividades de integración que permiten a los participantes conocerse más e interactuar para eliminar la incomodidad de realizar ejercicios grupales, es especialmente importante en grupos de jóvenes para acercarse y lograr una buena dinámica durante todo el taller.</p>	15 minutos

	<p>Introducción al taller: El Facilitador describe brevemente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propósitos del taller • Nombre y sentido del taller • Describir las actividades que se realizarán. <p>El facilitador podría generar una pregunta detonadora para empezar lo que opinan acerca de los derechos humanos, esto se puede adoptar de acuerdo al contexto, edad de los alumnos y nivel de apropiación sobre el tema.</p>	
<p>Aprendizaje de conceptos</p>	<p>El facilitador debe tomar en cuenta a los estudiantes para empezar a definir los conceptos clave del taller, partir de los conocimientos previos, las palabras, asociaciones o definiciones que aporten los estudiantes hasta dar con la definición más adecuada. Deberá anotarlos en el tablero o en papel kraft.</p> <p>En este taller se sugieren algunos conceptos, pero el facilitador podría añadir los que considere pertinente.</p> <p>Finalmente se puede preguntar, dónde escucharon esos conceptos, dónde los aprendieron y cuál creen que son importantes.</p> <p>Se puede utilizar el siguiente video para generar el diálogo: ¿Qué son los Derechos Humanos? Organización Unidos por los Derechos Humanos https://www.youtube.com/watch?v=PPeRECua5CQ</p>	<p>20 minutos</p>
<p>Actividad: ¿Qué tenemos en común?</p>	<p>Reflexionar sobre el reconocimiento del Otro y su relación con el ejercicio pleno de los derechos.</p>	<p>20 minutos</p>
<p>Explicación sobre las tres generaciones de Derechos Humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entender el marco de los Derechos Humanos • Conocer los diferentes generaciones y su clasificación 	<p>Conocer sobre el marco de los derechos humanos. Todos los derechos consagrados en cada una de las tres generaciones de derechos son considerados inalienables, interdependientes e indivisibles. Es decir, que todos los seres humanos somos poseedores de dichos derechos desde el momento en que venimos al mundo, sin importar nuestro origen, ni la clase social a la que pertenecemos, ni el grupo étnico o racial del cual hacemos parte, ni el sexo que adquirimos al nacer, ni la creencia religiosa por la que optemos. Además, ninguno de los derechos puede ser quitado a nadie por nadie y todos son condición para que los demás puedan gozarse y ejercerse.</p>	<p>10 minutos</p>
<p>Aprendizaje de conceptos</p>	<p>El facilitador debe tomar en cuenta a los estudiantes para empezar a definir los conceptos clave del taller, partir de los conocimientos previos, las palabras, asociaciones o definiciones que aporten los estudiantes hasta dar con la definición más adecuada. Deberá anotarlos en el tablero o en papel kraft.</p> <p>En este taller se sugieren algunos conceptos, pero el facilitador podría añadir los que considere pertinente.</p>	<p>20 minutos</p>

	<p>Finalmente se puede preguntar, dónde escucharon esos conceptos, dónde los aprendieron y cuál creen que son importantes.</p> <p>Se puede utilizar el siguiente video para generar el diálogo: ¿Qué son los Derechos Humanos? Organización Unidos por los Derechos Humanos https://www.youtube.com/watch?v=PPeRECua5CQ</p>	
<p>Actividad que tenemos en común</p>	<p>Reflexionar sobre el reconocimiento del Otro y su relación con el ejercicio pleno de los derechos.</p>	<p>25 minutos</p>
<p>Explicación sobre las tres generaciones de Derechos Humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entender el marco de los Derechos Humanos • Conocer los diferentes generaciones y su clasificación 	<p>Conocer sobre el marco de los derechos humanos. Todos los derechos consagrados en cada una de las tres generaciones de derechos son considerados inalienables, interdependientes e indivisibles. Es decir, que todos los seres humanos somos poseedores de dichos derechos desde el momento en que venimos al mundo, sin importar nuestro origen, ni la clase social a la que pertenecemos, ni el grupo étnico o racial del cual hacemos parte, ni el sexo que adquirimos al nacer, ni la creencia religiosa por la que optemos. Además, ninguno de los derechos puede ser quitado a nadie por nadie y todos son condición para que los demás puedan gozarse y ejercerse.</p> <p>Representar mediante un ejercicio expresivo y simbólico las divisiones de los derechos humanos e identificar las percepciones que tienen de ellos, sus características e importancia en los centros educativos.</p>	<p>10 minutos</p>
<p>Actividad Estatuas y Esculturas Identificar las diferentes generaciones de derechos, sus características y la relación entre ellas de una manera práctica</p>	<p>Representar mediante un ejercicio expresivo y simbólico las divisiones de los derechos humanos e identificar las percepciones que tienen de ellos, sus características e importancia en los centros educativos.</p>	<p>10 minutos</p>
<p>Actividad de debate y protección de derechos</p>	<p>Propiciar una reflexión grupal o colectiva, mediante ejercicios de cuestionamiento y debate sobre la necesidad de reconocer los grupos de personas en situación de vulnerabilidad o riesgo frente al ejercicio de sus derechos, haciendo énfasis en los Niños, Niñas y adolescentes.</p> <p>Las personas comunidades y grupos en condición de vulnerabilidad son aquellos que corren un riesgo específico de verse expuestos a la discriminación y otros abusos a sus derechos humanos: las y los niños y adolescentes, las mujeres, los pueblos indígenas, las personas pertenecientes a minorías étnicas, las personas con discapacidad, las personas adultas mayores, entre otros.</p>	<p>20 minutos</p>

<p>Aplicación de los métodos de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verificar el impacto del taller en el proceso de aprendizaje de los estudiantes • Identificar los conceptos que fueron mejor comprendidos por los estudiantes y los conceptos que necesitan ser reforzados. 	<p>Utilizar una de los tres métodos para medir el impacto del taller en los estudiantes. Tener en cuenta la dinámica de cada grupo, para decidir cuál herramienta aplicar y enfocarse en las actitudes, reflexiones y conclusiones de los estudiantes.</p>	<p>10 minutos</p>
<p>Conclusiones</p>	<p>Hacer una síntesis de todo lo que se dio durante el taller, pedir a uno o dos estudiantes que den su valoración sobre lo dado. También al ser un ejercicio horizontal es recomendable pedirles a los estudiantes que den retroalimentación sobre el taller, si se establece la suficiente confianza podría hacerse de manera oral y en caso contrario se puede dar una hoja de papel para que de manera anónima puedan dar sus comentarios sobre el desarrollo del taller. Algunas preguntas que se pueden usar son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendiste en este taller? • ¿Qué actividad te enseñó más y por qué? • ¿Hay algo que te gustaría añadir o modificar del taller? 	<p>10 minutos</p>

7. Cierre de sesión

El facilitador realiza una síntesis de lo desarrollado, expresa agradecimiento a los estudiantes por su disposición y participación durante el taller. Es importante preguntar a los estudiantes sobre sus propias conclusiones y aportes a lo aprendido, además de permitir visualizar en papel kraft o en el tablero las conclusiones más importantes de la jornada, esto también sirve como evidencia, por si se quiere sistematizar la experiencia.





FASE II

Yo como ciudadano





Taller # 4 Equidad y Diversidad

1. Objetivos

- A. Comprender los conceptos: Equidad y Diversidad, así como sus comportamientos asociados.
- B. Incentivar comportamientos en los estudiantes orientados a asumir una cultura de equidad y diversidad dentro y fuera del aula.

2. Aprendizajes esperados

- A. El concepto de equidad y diversidad.
- B. Los comportamientos individuales que contribuyen a la creación de una cultura de equidad y diversidad.

3. Factores de no promoción de equidad y diversidad y acciones que sí los promueven

Factor	Concepto	¿Cómo evitarlo? ¿cómo promover la equidad y la diversidad?
<p>1) Estereotipos y prejuicios: Los estereotipos y los prejuicios suponen una de las causas más frecuentes de las acciones discriminatorias, convirtiéndose así en uno de los principales obstáculos a la hora de abordar las diferencias sociales desde una perspectiva intercultural.</p>	<p>La manera de conocer usualmente son las generalizaciones. El problema está en hacer inducciones sobre las personas, esto es, a partir de un caso conocido, realizar una generalización para los individuos que comparten características.</p> <p>Por ejemplo: Yo conozco un chiricano que es perezoso, y a partir de ello, generalizó que todos los chicanos son perezosos.</p> <p>Estereotipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Están contruidos sobre supuestos socialmente compartidos que parten de generalizar comportamientos particulares. - Son creencias que se generan y comparten en y entre los grupos dentro de una cultura y se refieren a otros grupos sociales. - Implica un consenso de opinión concerniente a los rasgos que se atribuyen a ese grupo, por lo que sería una representación social sobre los rasgos típicos de un grupo, categoría o clase social. <p>Prejuicios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - suponen, además de lo dicho para los estereotipos, una actitud negativa hacia ciertos grupos o personas. - Debemos descubrir aquellos supuestos que sustentan los estereotipos, para establecer un lazo de unión entre los padres y los docentes. - Para ello resulta imprescindible conocer en profundidad a los padres y madres de los alumnos, procurando un acortamiento de la distancia cultural a través de una mayor comprensión y valoración de su situación social. (Sagastizabal, 2009) 	<p>La mejor manera de deshacernos de los estereotipos y de los prejuicios es conocer a las personas concretas.</p> <p>Un método apropiado para que los estudiantes no se dejen influenciar por estereotipos y prejuicios es el aprendizaje cooperativo o cualquier otro método que fomente la interdependencia positiva. El objetivo de la interdependencia positiva es que el estudiante tenga siempre presente que los esfuerzos de cada miembro no benefician solamente a ese individuo sino también a los demás (Jonson, Jonson y Holubec, 1999).</p> <p>Acciones recomendadas por Garrido y Azpilicueta (2011):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer las culturas. Todas tienen elementos extraños detrás de los cuales existen razones lógicas; por ejemplo, la adaptación al lugar en el que se vive. 2. Intentar ser siempre racional, no guiarse siempre solo por las emociones. Ser honrado personal e intelectualmente. 3. Ser empático, ponerse en el lugar del otro. Intentar saber y comprender cómo viven los demás. Ayudar a la gente. 4. Pensar que todos los seres humanos, por el hecho de serlo, nos merecemos respeto y dignidad. 5. Ser autónomo, emplear tu propio criterio. No dejarse arrastrar siempre por un grupo. Nunca ir contra la propia conciencia. 6. Guiarse por los derechos humanos y la democracia. No son creaciones perfectas, pero son una de las grandes obras intelectuales de la humanidad y han supuesto un evidente progreso. 7. Seguir modelos de gente que lucha por un mundo más justo y que combate contra la discriminación. 8. Usar el sentido del humor. Reírse de las falsedades y exageraciones de los prejuicios. 9. No dejarse guiar por estereotipos y prejuicios, aunque ya los hayamos adquirido. Los estereotipos son imágenes falsas y simplificadas. 10. Todos somos diferentes y tenemos derecho a ser diferentes.

4. Ejercicios Prácticos

I. Círculo de confianza

Objetivo:

Disponer a los participantes para la jornada del taller y dar un cierre en un escenario de confianza entre ellos. Se pretende que los estudiantes reconozcan el espacio como un reencuentro con su ser.

Desarrollo:

Organizar el salón en un círculo con el objetivo de que todos los participantes se vean entre sí, de tal forma que se promueva la horizontalidad en el relacionamiento y que exista un reconocimiento en el espacio.

II. Deconstruyendo estereotipos y prejuicios, reconstruyendo la diferencia

Objetivo:

Reconocer de manera individual por parte del estudiante si tiene algún tipo de prejuicio o estereotipo. Deconstruir los mismos. Incentivar a los estudiantes a valorar y apreciar la diferencia en los otros.

Materiales:

- ✓ Papeles con matriz individual para identificar estereotipos/prejuicios
- ✓ Marcadores
- ✓ Cartas con retos

Desarrollo:

1. Los estudiantes deberán de manera individual escribir en hojas si consideran que tienen algún estereotipo o prejuicio sobre personas o grupos sociales, de acuerdo con lo explicado de estos conceptos. Los estudiantes no deberán compartir esta reflexión. Para esto, deberá darles la siguiente matriz a llenar:

Identifiquen grupos sociales/culturales en sus compañeros	¿Qué pienso sobre mis otros compañeros?	¿Son mis pensamientos positivos o negativos sobre ellos?	¿Creo que todas las personas de su grupo social/cultural son como ellos?
Ej. Grupo de indígenas.			

Contarán con 15 minutos en total para llenar matrices.

2. Organice a los estudiantes por grupos de dos al azar, preferiblemente, si conoce que los estudiantes no son amigos o no tienen trato entre sí, asigne estos grupos para que resuelvan los siguientes retos:

Reto No. 1: Pintar el colegio con todos sus espacios. Ganará el equipo que en 5 minutos logre pintar y recordar la mayor cantidad de espacios del colegio.

Reto No. 2: Escribir el mayor número de nombres de profesores, compañeros, miembros del colegio/escuela en 2 minutos. Ganará el equipo que más nombres dé.

Al finalizar, premie a los tres mejores grupos que se hayan desempeñado en los retos. Finalmente, agradezca la participación de los estudiantes.



5. Método de Evaluación

Prueba final:

Responda las siguientes preguntas:

1. ¿Qué es equidad?
2. ¿Qué es diversidad?
3. ¿Qué beneficios trae para mí promover la equidad y la diversidad como valores?
4. ¿Cómo puedo promover la equidad y la diversidad? Mencione: Los 4 valores principales y cómo se lleva cada uno a la práctica, esto es, mediante qué acciones concretas.
5. Escriba su compromiso para promover equidad y diversidad en su aula de clase.

Otra opción será:

Un estudio de un caso en donde los participantes se identifiquen.



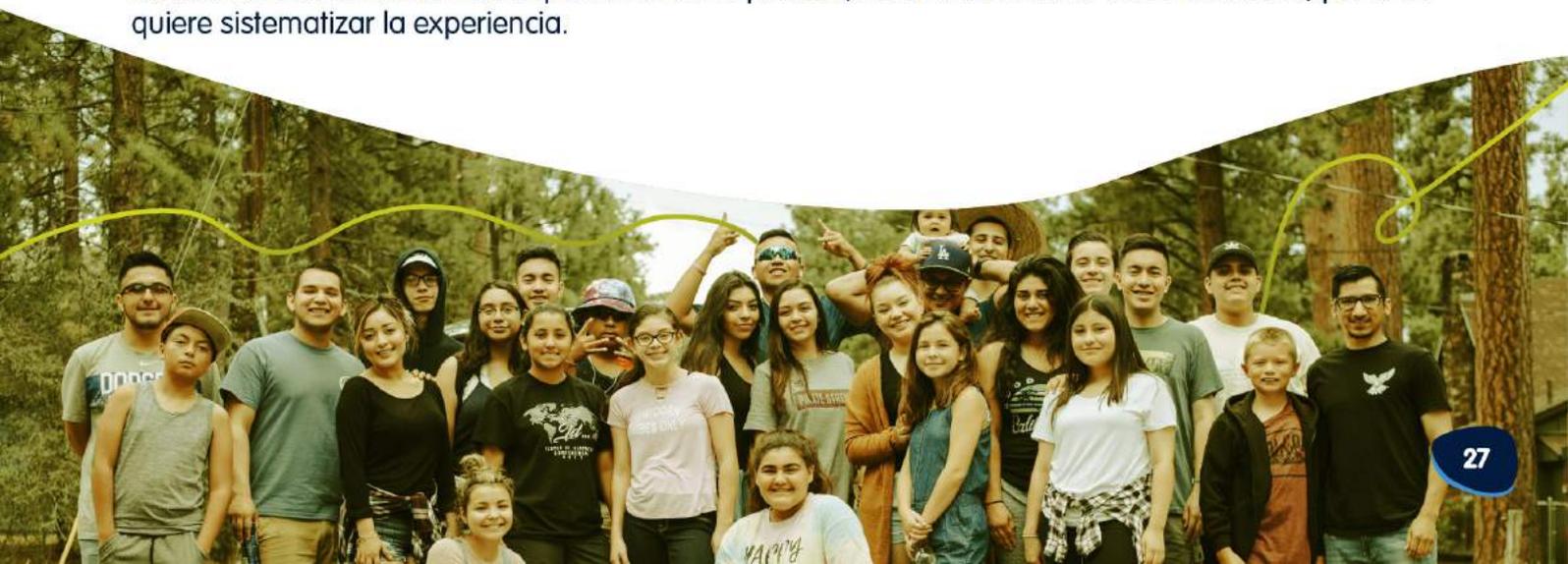
5. Plan de Desarrollo

Sección	Actividad	Duración
Introducción <ul style="list-style-type: none"> • Presentación personal. • Aprender nombres de estudiantes. • Generar confianza con y entre estudiantes. • Generar interés en el tema en los estudiantes. 	Ejercicio círculo de confianza: Ordene el salón en círculo, preferiblemente donde todos los participantes se encuentren de pie. Introducción personal: Preséntese como formador e introduzca el nombre del taller. Introducción de los participantes del taller: Pregunte a los estudiantes por sus nombres y expectativas sobre el taller de equidad y diversidad. Introduzca el taller de forma general y hable de su motivación/razón para ser formador en este taller: Indique los objetivos del taller y el orden de las actividades que realizará. Puede contar su historia personal sobre por qué es formador en el tema de equidad y diversidad, cuál es su motivación personal. Desde el inicio, exponga el carácter participativo del mismo.	15 minutos
Construcción colectiva de principales conceptos Construcción colectiva y orientada por el formador sobre qué es la equidad y la diversidad; y sus componentes principales.	Responder la pregunta ¿qué es la equidad? ¿qué es la diversidad? Es importante indagar sobre los conceptos de equidad y diversidad que tienen previamente los estudiantes. Posteriormente, explicar qué es diversidad, equidad y sus componentes. Concluya preguntando nuevamente a los estudiantes cómo definirían estos conceptos y pídale que brinden ejemplos de situaciones de la vida cotidiana donde se puede incentivar estos valores.	20 minutos

<p>Ejercicio: “Deconstruyendo estereotipos y prejuicios, reconstruyendo la diferencia”</p>	<p>Ejercicio “Deconstruyendo estereotipos y prejuicios, reconstruyendo la diferencia”: Este ejercicio tiene el objetivo de hacer reflexionar a los estudiantes sobre los prejuicios o los estereotipos. Deconstruir los mismos. Incentivar a los estudiantes a valorar y apreciar la diferencia en los otros.</p>	<p>45 minutos</p>
<p>Pausa Activa</p> <ul style="list-style-type: none"> Relajar a los estudiantes para que no se distraigan en la segunda parte del taller 	<p>Formador por un momento: Realice un ejercicio de distensión a los estudiantes. Puede ser mediante un receso libre de 5 minutos, o una dinámica colectiva física, como estiramientos, recorrer libremente el salón.</p>	<p>5 minutos</p>
<p>Factores de no promoción de equidad y diversidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Entender cuáles son esos factores que alejan a los ciudadanos de los valores equidad y diversidad. 	<p>Comprensión colectiva de los factores de no promoción de equidad y diversidad: Primero indague con los estudiantes cuáles pueden ser dichos factores de riesgo. Posteriormente, haga énfasis explicando los factores descritos en este taller.</p>	<p>15 minutos</p>
<p>Aplicación del método de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> Verificar lo aprendido por los estudiantes. Retroalimentar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. 	<p>Aplique la prueba escrita para medir el aprendizaje de los estudiantes. Tras realizar la prueba, identifique en ese momento cuáles fueron los conceptos que no quedaron lo suficientemente claros para que sean retomados al final del taller.</p>	<p>10 minutos</p>
<p>Conclusiones</p> <ul style="list-style-type: none"> Tener un recuento claro de los temas vistos en el taller. Reforzar los conocimientos en las áreas del taller menos comprendidas por los estudiantes. 	<p>Ejercicio de “círculo de confianza”: Cierre el taller organizando nuevamente a los estudiantes en círculo con el objetivo de recapitular los aspectos fundamentales del taller: equidad, diversidad y su importancia. Retome conceptos trabajados durante el taller que no quedaron lo suficientemente claros. Presente conclusiones en relación con el proceso participativo y construcción colectiva hecho por los estudiantes.</p>	<p>10 minutos</p>

7. Cierre de Sesión

El facilitador realiza una síntesis de lo desarrollado, expresa agradecimiento a los estudiantes por su disposición y participación durante el taller. Es importante preguntar a los estudiantes sobre sus propias conclusiones y aportes a lo aprendido, además de permitir visualizar en papel kraft o en el tablero las conclusiones más importantes de la jornada, esto también sirve como evidencia, por si se quiere sistematizar la experiencia.





FASE III

Yo como ciudadano



Introducción a Competencias Ciudadanas

Conceptos Generales

I. Competencia

Hace referencia a la capacidad de usar conocimientos para la realización de una acción determinada. Generalmente las actividades tipificadas y evaluadas en pruebas estatales son las siguientes: razonamiento cuantitativo, lectura crítica, comunicación escrita, competencias ciudadanas e inglés. En otras palabras, cuando una persona tiene una competencia sobre un área, se hace referencia al saber que tiene sobre esa área y al saber hacer lo que corresponde con ella. Tener una competencia es saber y saber hacer. Las competencias suelen medirse en función de tres estándares: el cognitivo, el afectivo y el comunicativo.

II. Ciudadanía

Según Silvia Bolos, la ciudadanía se concibe como una construcción y una práctica (siempre conflictiva en relación con las instituciones y el poder), ambas orientadas por valores, a partir de derechos, que se dirigen a la inclusión en el proceso de definición y toma de decisiones sobre los asuntos públicos. En otras palabras, la ciudadanía es un derecho para participar y definir los términos sobre los asuntos públicos de la comunidad en que se vive.

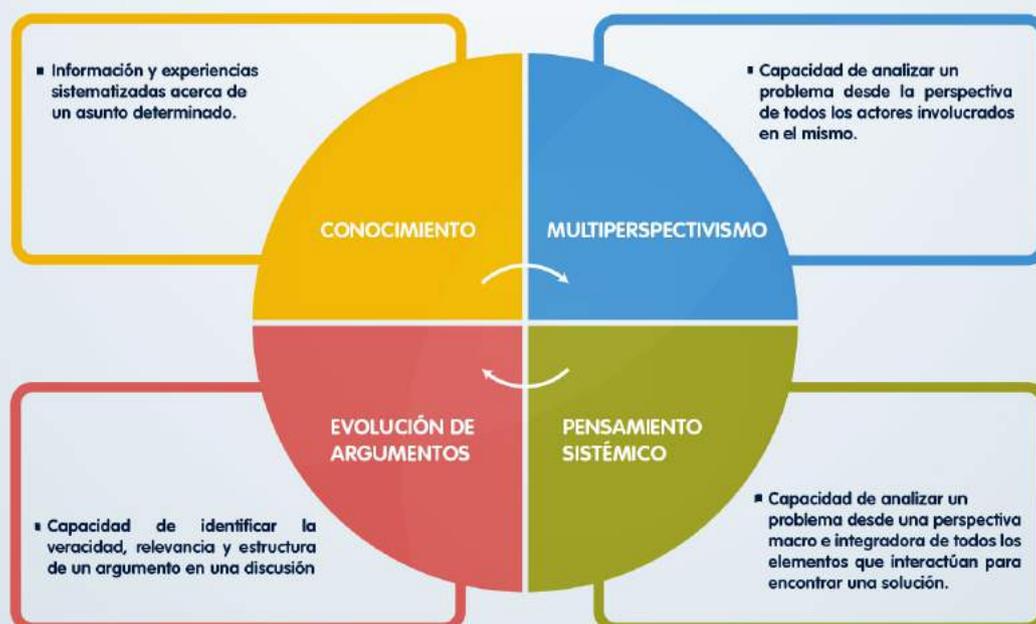
III. Competencias Ciudadanas

Son capacidades, relativas a tres elementos principales:

- 1) Reconocer derechos y deberes y saber cómo ejercerlos
- 2) Participar activamente en la comunidad a la que se pertenece
- 3) Desenvolverse en la sociedad respetando y promoviendo valores democráticos como la libertad, la igualdad y la búsqueda del bien común.

IV. Componentes de las Competencias Ciudadanas

- ✓ Dado que las competencias ciudadanas abarcan un número muy variado de capacidades, estas suelen organizarse en 4 componentes:
- ✓ Conocimiento: esta capacidad hace referencia a los conocimientos sobre los fundamentos del Estado; su estructura organizacional; funciones y alcances; los derechos y deberes que le provee a los ciudadanos y los fundamentos en que recae la participación ciudadana.
- ✓ Multiperspectivismo: hace referencia a la capacidad para analizar una problemática desde las diversas perspectivas de los actores en conflicto o situaciones definidas como problemáticas.
- ✓ Pensamiento sistémico: es la capacidad de comprender y reconstruir la realidad social en que se vive, encontrar las relaciones entre diversos actores y los intereses propios, así como la capacidad de plantear soluciones a sus problemáticas tomando en consideración todos los factores anteriores.
- ✓ Evaluación de argumentos: esta capacidad está relacionada con saber analizar apropiadamente la pertinencia y la solidez de las ideas, argumentos y discursos que le presentan a los ciudadanos dentro de contexto de la vida pública y política.



Debate como herramienta de construcción ciudadana y de pedagogía transversal

A diferencia de la idea común que se tiene de debate como una discusión entre varias personas sobre un tema que generalmente nunca quieren ponerse de acuerdo por aferrarse a sus posturas iniciales, el debate es una práctica en la que se le asigna a los participantes una postura y un tema para que ellos busquen los mejores argumentos posibles para defenderla. Esto no sólo resuelve el problema de defender las posturas que se creen de forma acérrima, sino que fomenta la investigación sobre una gran cantidad de temas a partir del incentivo de ganar. El debate se convierte en un juego en el que gana el que mejor investiga y prueba que sus argumentos son más relevantes que los de su contraparte.

Así las cosas, el debate puede generar mejores ciudadanos al menos en los términos de cuatro indicadores de competencias ciudadanas. Veamos en detalle cómo se mejora el conocimiento, la evaluación de argumentos, el multiperspectivismo y el pensamiento sistémico.

El componente de conocimientos como se mencionó anteriormente evalúa qué tanto saben los estudiantes con respecto a los fundamentos de su Estado; su organización, funciones y alcances; los derechos y deberes que provee y; los fundamentos en que recae la participación ciudadana. A pesar de que los centros educativos y diversas carreras profesionales incluyan en su programa académico la enseñanza de estos temas, pareciese que los estudiantes no tuviesen interés en aprenderlo o, mucho peor, no le viesen la utilidad a saber por qué las democracias tienen las ramas del poder divididas o cómo interponer recursos legales ante la vulneración de alguno de sus derechos fundamentales. Lo que hace debate es generar un incentivo para que estos estudiantes quieran saber sobre estos temas y profundicen en sus investigaciones.

Examinen este ejemplo. Uno de los temas más comunes de debate es cuestionar si las parejas homoparentales deberían tener el derecho a adoptar un hijo. Independiente de que postura personal tenga el estudiante, para preparar el debate deberá investigar qué es un derecho y bajo qué condiciones se puede adquirir o reclamar por uno de ellos. De la misma forma, un estudiante ávido por ganar probablemente vaya más allá e investigue el impacto en la población huérfana que tendría esta medida y las diferencias socioemocionales que se dan entre los diversos tipos de familia que pueden existir. Es poco probable que esa iniciativa de investigar se hubiese tenido si el tema se hubiese abordado de forma magistral. De ahí que el debate funcione como la perfecta excusa para fomentar una curiosidad transversal y multidisciplinar por el aprendizaje.

Pero lo anterior no basta. Bien podría un estudiante aprenderse los titulares de un artículo que encuentre en internet, sin que preste atención a si la fuente es fidedigna o siquiera que intente profundizar o comprender lo que está leyendo. El debate como herramienta pedagógica no se reduce a dialogar con datos y estadísticas. La base fundamental del debate son los argumentos y, por tanto, aprender a hacerlos, identificarlos y criticarlos es una práctica indispensable que se desarrolla entre más se practica. De ahí la capacidad de evaluar argumentos. Con el tiempo, los estudiantes aprenden a analizar la pertinencia y la solidez de los discursos que se les presentan dentro del contexto de la vida pública y política.

Más importante aún es cuando el estudiante aprende a analizar las temáticas de los debates desde una perspectiva amplia, diversa y holística. Esto es lo que se conoce como multiperspectivismo y pensamiento sistémico. Encontrar los mejores argumentos posibles para una postura en debate, requiere de sumergirse a profundidad en la visión de los actores de los que se discute y luego contrastarlos para sopesar la importancia de un interés sobre otro. De este modo, se facilita la comprensión y la reconstrucción de sus realidades sociales cuando discuten problemas que les atañen, encuentran las relaciones entre diversos actores y sus intereses, así como es más probable que tengan la capacidad de plantear soluciones a sus problemáticas.

El lector en este punto bien podría decir que realmente el debate es un motor para exacerbar diferencias y romper consensos, dada su naturaleza conflictiva y los incentivos competitivos para aferrarse con una postura antes de dialogar constructiva y colaborativamente. Aunque el escepticismo parezca justificado, el debate como herramienta pedagógica reposa sobre el concepto de tolerancia crítica, que evita que los ejercicios se hagan siempre defendiendo las posturas en los que creen los participantes. Lo anterior significa que los participantes de esta actividad se ven obligados en algunas ocasiones a defender posturas diametralmente opuestas a sus creencias y tienen que encontrar los mejores argumentos posibles. De ahí que los participantes comiencen a ver a sus contrapartes como participantes con posturas válidas y justificadas, pero desde diferentes valores o posiciones sobre el mundo. Esto evita la ridiculización, el rechazo directo y la excesiva simplificación a posturas diferentes.

En conclusión, podemos mejorar la formación de ciudadanos con herramientas pedagógicas innovadoras como el debate. El debate como herramienta pedagógica es simple, entretenido y de fácil acceso independiente de la condición socioeconómica de los colegios.

Por ejemplo, después del tiroteo de 2018 ocurrido en la Escuela Secundaria Marjory Stoneman Douglas, Florida, los niños sobrevivientes marcaron un precedente sobresaliente en la lucha por una regulación más estricta para el porte y uso de armas: uno de los factores que permitió el éxito y difusión de su mensaje fue su formación previa en debate. “Mientras el equipo de debate preparaba sus documentos con investigaciones sobre leyes estatales, intercambiaban ideas a favor y en contra de verificaciones de antecedentes universales y escribían discursos, también estaban acumulando información que luego los ayudaría a formular argumentos en la televisión nacional, en reuniones cara a cara con legisladores de Florida y en vigilias por sus compañeros de clase asesinados” (Gurney, 2018). Estos jóvenes sobrevivientes, mostraron grandes habilidades para liderar causas de su comunidad, expresarse adecuadamente en público y crear un movimiento (El movimiento #NuncaOtraVez) con una agenda clara.

La base de una democracia fuerte es tener a ciudadanos activos que ejerzan sus derechos y deberes, participen activamente en la comunidad a la que se pertenece y tengan unos valores democráticos. El debate como herramienta pedagógica, tanto en su faceta competitiva como social, fomenta lo mencionado anteriormente e incluso sirve para profundizar en la calidad del pensamiento crítico en varias situaciones: como en la evaluación de propuestas de candidatos, exigir rendiciones de cuentas a los gobernantes y resolver conflictos de manera pacífica. Con un poco de creatividad podemos formar mejores ciudadanos.

El debate es una práctica que tiene como ideal buscar las mejores discusiones posibles.

El debate crea mejores ciudadanos en términos de:
a) Conocimiento;
b) Evaluación de argumentos;
c) Multiperspectivismo y;
d) Pensamiento Sistemático.

El debate fomenta tolerancia crítica: entender racionalmente las posturas que no se comparten.

El debate genera ciudadanos activos, que son la base de una democracia fuerte.



Taller # 5 Cultura de Legalidad

1. Objetivos

- A. Comprender el concepto de cultura de legalidad y sus componentes.
- B. Sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de respetar la ley y ser promotores de la cultura de legalidad en la sociedad.
- C. Incentivar comportamientos en los estudiantes orientados a asumir la cultura de legalidad como ética individual y colectiva.

2. Aprendizajes esperados

- A. El concepto de cultura de legalidad y sus conceptos asociados, esto es: legalidad, corrupción, ética, factores de riesgo y prevención de violación de la legalidad.
- B. Los comportamientos individuales que contribuyen a la creación de una cultura de legalidad en la sociedad
- C. La importancia de contar con una cultura de legalidad en la sociedad.

3. Ejercicios Prácticos

I. Círculo de confianza

Objetivo:

Disponer a los participantes para la jornada del taller y dar un cierre en un escenario de confianza entre ellos. Se pretende que los estudiantes reconozcan el espacio como un reencuentro con su ser.

Desarrollo:

Organizar el salón en un círculo con el objetivo de que todos los participantes se vean entre sí, de tal forma que se promueva la horizontalidad en el relacionamiento y que exista un reconocimiento en el espacio.

II. Identificando la ilegalidad y sus consecuencias

Objetivo:

Repasar saludos y presentación

Materiales:

- ✓ Noticias de prensa (en lo posible recientes) sobre casos de ilicitud, especialmente en relación con casos de corrupción, violaciones a la Constitución, pertenencia a grupos delictivos, como pandillas, entre otros

Desarrollo:

Organice a los estudiantes por grupos y pida que busquen en los periódicos o en la televisión una noticia sobre un delito y contesten preguntas del siguiente tipo:

- ✓ ¿Cuál fue el hecho sancionado por la ley (delito)?
- ✓ ¿Cómo se habría sentido usted si hubiera sido la víctima?
- ✓ ¿Tuvo el delito algún impacto sobre otros miembros de la familia, amigos y barrio/comunidad? ¿Cuáles fueron dichos impactos?

En un segundo momento, pida que llenen la siguiente matriz, frente a la pregunta: ¿Cuáles son las consecuencias de?:

- ✓ Ejemplo No. 1: Copiar en el examen.
- ✓ Ejemplo No. 2: Comprar un documento de identidad falso por un menor de edad.
(Nota: cualquier otro ejemplo que el formador considere, puede ser familiar o con conductas ilegales de sus estudiantes)

Sujetos involucrados	Consecuencias positivas	Consecuencias negativas
Para mí como individuo		
Para mi familia		
Para mi comunidad		
Para toda la sociedad, si todos cometieran este acto		

III. Toma de Decisiones

Objetivo:

Generar un proceso auto reflexivo sobre cuáles son los factores que influyen en la toma de decisiones individuales de cada estudiante. Dar a conocer los valores propios de la cultura de legalidad e incentivar a los estudiantes a que estos sean los motores de esta toma de decisiones.

Desarrollo:

De manera individual, pida a cada estudiante que en un papel/cartelera escriba y piense identificando: Qué impacta mis decisiones sobre: a) sus elecciones, y b) con quien deciden entablar relaciones sociales y agruparse.

Posteriormente, pida a los estudiantes que compartan sus respuestas con el grupo. Dependiendo de las respuestas presentadas, es recomendable que se enfoque en discutir dos factores fundamentales:

- ✓ **La autoestima**, esto es, la valoración individual sobre sí mismo. Esto es importante porque los individuos que cuentan con una autoestima más alta tienden a tomar sus decisiones con mayor autonomía, independientemente de las influencias de otros. Esto no garantiza que las elecciones que realicen sean más éticas, pero sí permite que en relación con las influencias no-éticas -con las cuales pueden interactuar los estudiantes en sus entornos- estos sean más propensos a resistir a ellas. En este sentido, se ha demostrado que quienes cuentan con menor autoestima son más propensos a ingresar a pandillas (NSIC, 2009). Indique esta reflexión a los estudiantes sobre la importancia de fortalecer sus valores, autoestima y evitar que su toma de decisiones esté mediada por aprobación de grupos sociales que no promueven la cultura de legalidad.
- ✓ **Valores individuales:** Este factor influye en las decisiones, en tanto que representan las creencias que las personas tienen y a su vez se reflejan en comportamientos o actitudes. Una vez los estudiantes identifiquen dichos valores, es importante que reflexionen sobre los comportamientos que admiran y usted como formador oriente si dichos comportamientos corresponden a valores vistos sobre cultura de legalidad expuestos anteriormente.

Finalmente, agradezca la participación de los estudiantes.

4. Método de Evaluación:

Prueba final:

Responda las siguientes preguntas:

¿Qué es cultura de legalidad?

¿Qué beneficios trae para mí promover la cultura de legalidad?

¿Qué beneficios trae para mi comunidad y la sociedad promover la cultura de legalidad?

¿Cómo puedo promover la cultura de legalidad? Mencione: Los 4 valores principales y cómo se lleva cada uno a la práctica, esto es, mediante qué acciones concretas.

Escriba su compromiso para promover la cultura de legalidad en su aula de clase.

5. Plan de Desarrollo

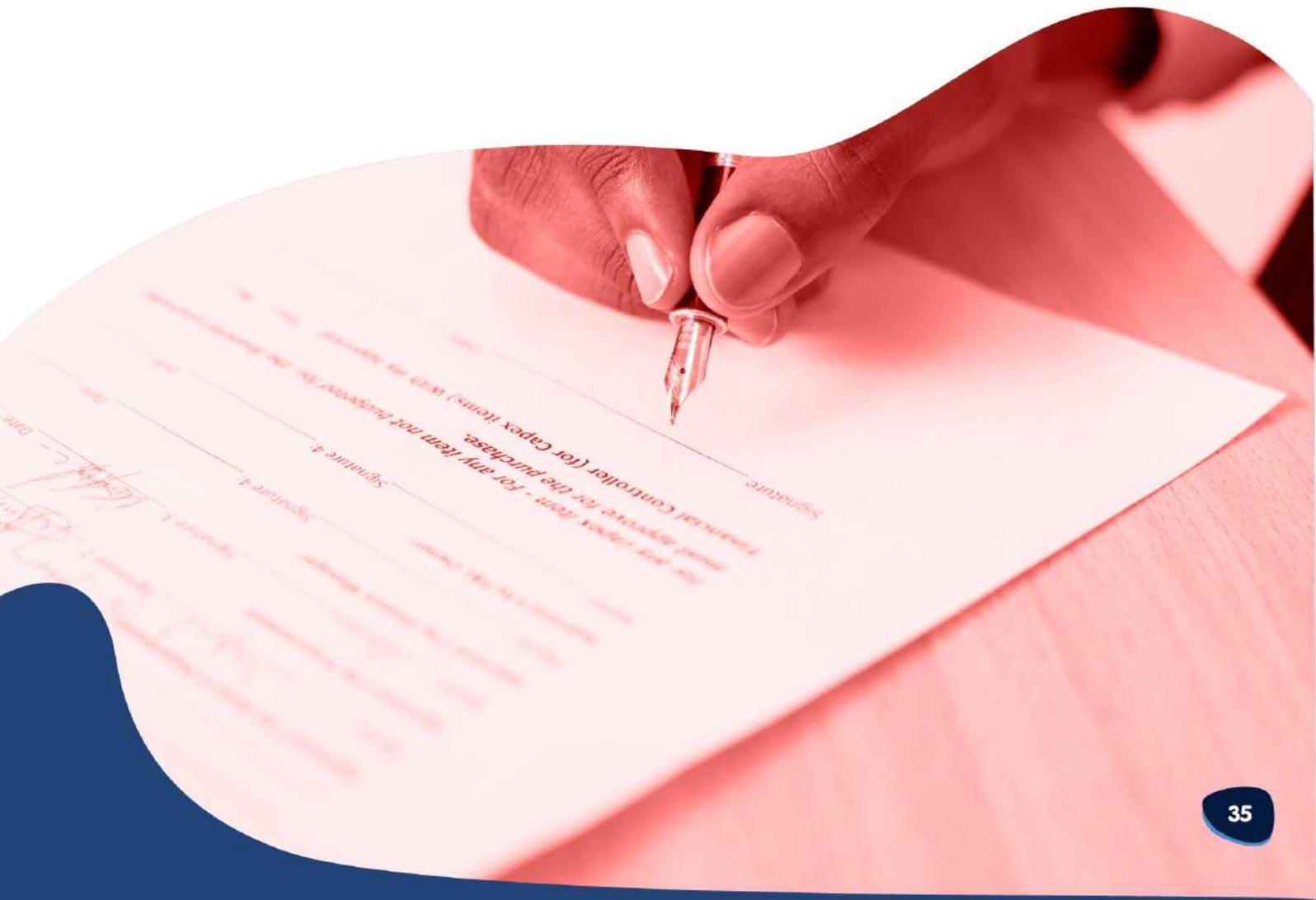
Sección	Actividad	Duración
Introducción <ul style="list-style-type: none">• Presentación personal.• Aprender nombres de estudiantes.• Generar confianza con y entre estudiantes.• Generar interés de los estudiantes en el tema.	Ejercicio círculo de confianza: Ordene el salón en círculo, preferiblemente donde todos los participantes se encuentren de pie. Introducción personal: Preséntese como formador e introduzca el nombre del taller. Introducción de los participantes del taller: Pregunte a los estudiantes por sus nombres y expectativas sobre el taller de cultura de legalidad. Introduzca el taller de forma general y hable de su motivación/razón para ser formador en este taller: Indique los objetivos del taller y el orden de las actividades que realizará. Puede contar su historia personal sobre por qué es formador en el tema de cultura de legalidad, cuál es su motivación personal. Desde el inicio, exponga el carácter participativo del mismo.	15 minutos

<p>Construcción colectiva de principales conceptos sobre cultura de legalidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Construcción colectiva y orientada por el formador sobre qué es la cultura de legalidad y sus componentes principales. 	<p>Responder la pregunta ¿qué es la cultura de legalidad?</p> <p>Es importante indagar sobre el concepto que tienen los estudiantes de cultura de legalidad. Posteriormente, explicar qué es la cultura de legalidad y sus componentes (conceptos presentes en la parte teórica que se expone más adelante). Concluya, preguntando nuevamente a los estudiantes cómo definirían la cultura de legalidad y pedirles que brinden ejemplos de situaciones de la vida cotidiana donde se puede incentivar dicha cultura.</p>	<p>20 minutos</p>
<p>Ejercicio: “Identificando la ilegalidad”</p> <ul style="list-style-type: none"> Sensibilizar y familiarizar a los estudiantes con hechos de violación de la ley y sus consecuencias en lo individual y lo colectivo. 	<p>Ejercicio “Identificando la ilegalidad”:</p> <p>Este ejercicio tiene como objetivo hacer reflexionar a los estudiantes sobre hechos delictivos/ilegales de la vida real, acercándolos a conocer qué es considerado como ilegal por la legislación que los rige, cuáles son sus consecuencias, y más aún poder pensar cuáles serían sus perspectivas/emociones/pensamientos si estuviera involucrado en actos de ilegalidad. Con esto, deberán identificar hechos noticiosos sobre violaciones a la ley; y también hablar sobre casos de violaciones a las normas que los competen en el entorno educativo, para que se familiaricen con la ilegalidad en su contexto.</p>	<p>20 minutos</p>
<p>Pausa Activa</p> <ul style="list-style-type: none"> Relajar a los estudiantes para que no se distraigan en la segunda parte del taller 	<p>Formador por un momento:</p> <p>Realice un ejercicio de distensión a los estudiantes. Puede ser mediante un receso libre de 5 minutos, o una dinámica colectiva física, como estiramientos, recorrer libremente el salón.</p>	<p>5 minutos</p>
<p>Factores de riesgo que van en contravía a la cultura de la legalidad</p> <ul style="list-style-type: none"> Entender cuáles son esos factores que acercan a los ciudadanos a violar las normas y leyes. 	<p>Comprensión colectiva de los factores de riesgo:</p> <p>Primero indague con los estudiantes cuáles pueden ser dichos factores de riesgo. Posteriormente, haga énfasis explicando los factores de riesgo que más adelante se exponen.</p>	<p>10 minutos</p>
<p>Ejercicio: “toma de decisiones”</p> <ul style="list-style-type: none"> Entender el proceso individual de toma de decisiones. 	<p>Ejercicio “toma de decisiones”:</p> <p>En este ejercicio los estudiantes evaluarán de manera personal cuáles son los motores que orientan su toma de decisiones. El ejercicio busca que el formador se centre en dos factores principales: autoestima y valores.</p>	<p>30 minutos</p>
<p>Prevención y promoción de valores</p> <ul style="list-style-type: none"> Orientar el proceso de toma de decisiones que sea acorde con la ley. 	<p>Teoría sobre los valores involucrados en la cultura de legalidad.</p> <p>Tras haber analizado el proceso de toma de decisiones en relación con los valores (proceso participativo y autorreflexivo), presente los valores involucrados:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Respeto, 2) Confianza, 3) Solidaridad, 4) Trascendencia. 	<p>20 minutos</p>

<p>Aplicación del método de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> Verificar lo aprendido por los estudiantes. Retroalimentar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. 	<p>Aplique la prueba escrita para conocer el aprendizaje de los estudiantes. Tras realizar la prueba, identifique en ese momento cuáles fueron los conceptos que no quedaron suficientemente claros para que sean retomados al final del taller.</p>	<p>20 minutos</p>
<p>Conclusiones</p> <ul style="list-style-type: none"> Tener un recuento claro de los temas vistos en el taller. Reforzar los conocimientos en las áreas del taller menos comprendidas por los estudiantes. 	<p>Ejercicio de "círculo de confianza":</p> <p>Cierre el taller organizando nuevamente a los estudiantes en círculo con el objetivo de recapitular los aspectos fundamentales del taller: cultura de legalidad y su importancia. Retome conceptos trabajados durante el taller que no quedaron lo suficientemente claros.</p> <p>Presente conclusiones en relación con el proceso participativo y construcción colectivo hecho por los estudiantes. Durante esto, inicie felicitando a los estudiantes por su gran trabajo y disposición a construir y entender conceptos sobre cultura de legalidad, y móvelos a ser partícipes de ella en todos los contextos sociales que los involucran.</p>	

6. Cierre de Sesión

Como formador, lo más importante es garantizar el cumplimiento de los objetivos del taller y garantizar que los estudiantes hayan aprendido lo mejor posible los conceptos impartidos. Para cumplir lo anterior, recapitule todo lo visto en el taller. Si es posible, compártales un resumen del taller o lléveselos impresos. Por otro lado, si después de la evaluación observó que algunos conceptos no fueron entendidos, enfoque su tiempo en reforzar esos conceptos y resolver preguntas que surjan al respecto. Si le queda tiempo, no olvide invitar a los estudiantes a que se involucren en diversas actividades que estén relacionadas con la cultura de la legalidad, a propiciar campañas y estrategias para evitar que en su entorno escolar y social se realicen acciones ilegales.





Taller # 6 Debate y Democracia

1. Objetivos

- A. Explicar de forma experiencial la importancia de la toma de decisiones colectivas y el trabajo en equipo.
- B. Explicar los conceptos fundamentales de democracia, participación y ciudadanía.
- C. Explicar el rol del debate en el desarrollo de una democracia fuerte e incluyente.

2. Aprendizajes esperados

- A. Organizarse para tomar decisiones colectivas.
- B. Nociones claras de los conceptos de democracia, participación y ciudadanía.
- C. Importancia del debate para una democracia.

3. Ejercicios Prácticos

I. Roles (Rompehielos)

Objetivo:

Repasar saludos y presentación

Desarrollo:

Cada alumno pone un nombre exótico en un pequeño papel que puede ser, incluso, de algún artista como, por ejemplo, Shakira. El profesor mezcla los papeles, los pone en una bolsa y pide que cada alumno saque uno. Tendrán, de esta forma, que utilizar los saludos y preguntas de presentación circulando por la clase con el objetivo de encontrar el propio papel. El profesor tiene que explicar al comienzo que tienen que tener un papel hecho por otro alumno y no el propio. De sacar el propio papel, lo tendrían que devolver antes de comenzar el juego.

II. Toma de Decisiones Colectivas

Objetivo:

Realizar una simulación del funcionamiento de una democracia real, asignando roles rotativos a los estudiantes y dándoles funciones para solucionar problemas representados a partir de "misiones". Esta dinámica, que es de corte experiencial, busca que los estudiantes comprendan los conceptos de democracia, participación, ciudadanía y debate a partir de sus propias vivencias y opiniones.

Desarrollo:

- 1. Introducción y entrega de moneda de cambio:** El formador debe hacer una breve introducción de la actividad a realizar y le entrega a cada participante un elemento que será la moneda de cambio que tiene cada uno para realizar transacciones. La moneda de cambio puede ser un dulce, una galleta o cualquier objeto disponible que se tenga a disposición y que se pueda usar de manera masiva (canicas podría ser una alternativa). Una vez hecho esto, se debe explicar la siguiente etapa de la actividad para que los estudiantes empiecen con la dinámica. No se debe explicar el objetivo del ejercicio sino hasta el final de este.
- 2. Primera misión:** Los participantes deberán determinar cómo escoger 1 representante, este representante a su vez, deberá escoger 3 personas que conformarán su gabinete. Una vez electo el gabinete, el formador les entregará la primera misión. La primera misión consiste en organizar a los ciudadanos en orden alfabético teniendo en cuenta su nombre. Para esta misión el gabinete cuenta con 10 minutos para preparar su estrategia y 5 minutos para ejecutar las acciones pertinentes para cumplir la misión. En caso de requerirlo, el gabinete podrá adquirir minutos adicionales para la etapa de planeación, nunca para la etapa de ejecución. Cada minuto adicional costará 1 moneda de cambio. En caso de fallar la misión, la multa por fallar es de 5 monedas de cambio. La actividad se debe cumplir en los tiempos estipulados, en caso de encontrar errores en la misión, la actividad vuelve a empezar de ceros sin derecho a recuperar sus monedas invertidas.
- 3. Segunda misión:** Una vez completada la primera misión, el equipo deberá escoger nuevamente un representante y el representante debe escoger 3 miembros para su gabinete. La misión en esta ocasión es organizar a los ciudadanos de mayor a menor, teniendo en cuenta su mes y año de nacimiento. En esta ocasión el gabinete tendrá un reto mayor: ningún ciudadano podrá hablar y ellos no podrán hablar con ningún ciudadano. El gabinete puede hablar en su tiempo de preparación. Para esta misión el gabinete cuenta con 10 minutos para preparar su estrategia y 5 minutos para ejecutar las acciones pertinentes para cumplir la misión. En caso de requerirlo, el gabinete podrá adquirir minutos adicionales para la etapa de planeación, nunca para la etapa de ejecución. Cada minuto adicional costará 1 moneda de cambio. En caso de fallar la misión, la multa por fallar es de 5 monedas de cambio. La actividad se debe cumplir en los tiempos estipulados, en caso de encontrar errores en la misión, la actividad vuelve a empezar de ceros sin derecho a recuperar sus monedas invertidas.
- 4. Tercera misión:** Una vez completada la segunda misión, el equipo deberá escoger nuevamente un representante y el representante debe escoger 3 miembros para su gabinete. Antes de empezar la tercera misión se pide a los participantes que se enumeren y recuerden el número que les fue asignado. La misión para el gabinete será organizar a los ciudadanos en dos círculos, un círculo externo conformado por los números pares y un círculo interno conformado por los números impares, los círculos deberán quedar en orden numérico. El reto que tienen los miembros del gabinete es que en esta ocasión ninguno podrá hablar ni ver, deberán permanecer siempre con los ojos cerrados. En caso que algún participante sea descubierto haciendo trampa, se descontará un minuto al tiempo de ejecución de la misión.

Para esta misión el gabinete cuenta con 10 minutos para preparar su estrategia y 5 minutos para ejecutar las acciones pertinentes para cumplir la misión. En caso de requerirlo, el gabinete podrá adquirir minutos adicionales para la etapa de planeación, nunca para la etapa de ejecución. Cada minuto adicional costará 1 moneda de cambio.

En caso de fallar la misión, la multa por fallar es de 5 monedas de cambio. La actividad se debe cumplir en los tiempos estipulados, en caso de encontrar errores en la misión, la actividad vuelve a empezar de ceros sin derecho a recuperar sus monedas invertidas.

5. Reflexiones finales: A partir de lo experimentado en las fases anteriores es importante que el formador recoja los comentarios y reflexiones de la actividad. La discusión debe ser guiada por medio de las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Cuáles fueron los principales desaciertos que hubo por parte de la coordinación entre ciudadanos y el gabinete?
- ✓ ¿Cuáles fueron los principales aciertos que hubo por parte de la coordinación entre ciudadanos y el gabinete?
- ✓ ¿Qué relación cree que existe entre esta actividad y la democracia?
- ✓ ¿Cuál era el rol del debate en esta actividad?
- ✓ ¿Qué relación puede encontrar entre esta actividad y la realidad de su país?

El formador deberá orientar las respuestas de los estudiantes a los conceptos clave que se buscaban enseñar y al final tomará la palabra para explicar todo aquello que no fue resaltado por los estudiantes pero que debe ser cubierto por el taller.

4. Métodos de Evaluación

A. Una evaluación Escrita

Si decide hacer una evaluación escrita, puede preguntar 2 o 3 temas que tengan las siguientes preguntas: a) ¿Qué es la democracia?; b) ¿Cómo debatir puede ayudar a mejorar la democracia?; c) ¿El debate contribuye a ser mejores ciudadanos? Justifique su respuesta. Todos los estudiantes deben responder individualmente y, después de un tiempo determinado, el formador debe recoger las respuestas para revisarlas. Se recomienda el uso de esta metodología cuando no se tenga certeza con ningún estudiante de cuánto aprendieron. Generalmente se aplican estas metodologías para grupos poco participativos y dispersos.

B. Recopilación de opiniones y experiencias de los estudiantes participantes en el taller

En esta metodología el formador puede utilizar las mismas preguntas de la evaluación escrita con la diferencia de que en vez de solicitar que los estudiantes las respondan individualmente, se tenga una dinámica más flexible en la que se pregunte únicamente a los estudiantes de los cuáles no se tiene mucha certeza si aprendieron bien los conceptos. Se recomienda usar esta metodología cuando el grupo de estudiantes tenga una participación dispar en las actividades, teniendo unos muy activos y participativos y otros muy distantes y desinteresados.

C. Un ejercicio final en el que se evalúen las competencias que el taller buscaba desarrollar en los estudiantes

En el caso de esta metodología, puede recurrir a ejemplos de la vida real (auge del populismo en occidente; crisis de migración venezolana en América Latina o de migración latina a Estados Unidos; lucha contra las drogas; corrupción en los Estados Latinoamericanos) para que los estudiantes relacionen los conceptos vistos en el taller y den su opinión sobre cómo esos temas se relacionan con el tema del taller. Se recomienda usar esta metodología para las situaciones en que vea que los estudiantes ya manejaban los conceptos del taller y resulte más útil que los apropien con estudios de caso.

5. Plan de Desarrollo

Sección	Actividad	Duración
Introducción <ul style="list-style-type: none"> • Presentación personal. • Aprender nombres de estudiantes • Generar confianza con y entre estudiantes 	Introducción personal: Preséntese como formador y diga sus aspiraciones e intereses para conectar con los estudiantes. Hacer un "rompehielos" para crear confianza con los estudiantes Un "rompehielos" es una actividad para relajar a los estudiantes y tener confianza con ellos. Se sugiere que realice el "rompehielos" de "roles". Si considera que puede haber un mejor rompehielos para el grupo que está abordando, siéntase cómodo en utilizarlo. Introduzca el taller de forma general: Dígales a los estudiantes el nombre del taller y el orden de las actividades que realizará. No enfatice demasiado en los contenidos. Parte de que el taller funcione depende de que los estudiantes no relacionen directamente los conceptos del taller con la actividad experiencial en la primera etapa del taller.	15 minutos
Ejercicio de toma de decisiones colectiva Aprender a dar y seguir órdenes. Aprender a justificar planes y decisiones. Comprender la importancia de delegar poderes y confiar/ hacer rendir cuentas a líderes. Fomentar liderazgos.	Fase I Explique la dinámica de la actividad experiencial y resuelva dudas en caso de que surjan.	5 minutos
	Fase II Garantice que los estudiantes cumplan las reglas y los tiempos. Es muy importante mantener los tiempos para alcanzar a realizar todas las actividades.	

	Si ve a muchos estudiantes desconectados de la actividad procure adelantar algunas reflexiones que se tengan planeadas para la fase V (solo en caso de que sea necesario)	15 minutos
	Fase III Si ve que el aumento en el grado de dificultad de las actividades retrasa a los estudiantes, procure dar ayudas sutiles a algunos estudiantes que sean líderes para que puedan orientar a los demás compañeros.	15 minutos
	Fase IV Preste mucha atención a los errores y aciertos de los estudiantes para resaltarlos en las reflexiones de la fase V.	15 minutos
	Fase V Dentro de esta fase no olvide incluir en las reflexiones los conceptos de Democracia, Participación y Ciudadanía. Si lo considera pertinente incluya los demás conceptos que se encuentran en la sección de conceptos.	15 minutos
Explicación de la relación de debate y democracia <ul style="list-style-type: none"> Entender el concepto de tolerancia crítica. Entender la relación entre debate y argumentación. Entender la relación entre debate y conocimiento de la vida social y política del entorno en que se vive. 	Esta es la parte del taller en la que más tendrá que hablar de forma catedrática a los estudiantes. Procure ser preciso, ordenado y dar muchos ejemplos para mantener la atención de su audiencia. Introducción: problematice sobre la polarización en las redes sociales, los insultos y los riesgos que se tienen de convertir las opiniones diversas en un incentivo para la violencia y la intolerancia. Recalque el papel del debate para celebrar la diferencia y promover mecanismos de diálogo que son fundamentales para la democracia Desarrollo: enfatice en que debate sirve para 1) generar tolerancia crítica; 2) incentivar el uso de buenos argumentos y; 3) poner en discusión temas relevantes de la vida política y social. Conclusión: dé ejemplos sobre cómo el debate mejora la cultura política, fortalece la opinión pública y da incentivos a los ciudadanos para que sean más participativos e interactúen más con sus gobernantes.	20 minutos
Aplicación de los métodos de evaluación <ul style="list-style-type: none"> Verificar el impacto del taller en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Identificar los conceptos que fueron mejor comprendidos por los estudiantes y los conceptos que necesitan ser reforzados. 	Aplice una de las tres opciones para evaluar el aprendizaje de los estudiantes. En la medida que vaya recibiendo las respuestas de los estudiantes vaya verificando directamente los conocimientos que mejor quedaron fundamentados y los que necesitan ser reforzados para hacerlo en la parte final del taller. Evite extenderse demasiado en esta parte del taller para alcanzar a hacer las conclusiones.	10 minutos
Conclusión Recapitular todo lo visto en el taller. Reforzar los conceptos que no fueron aprendidos de forma óptima por los estudiantes.	Recapitule los aspectos fundamentales del taller: 1) las dificultades para tomar decisiones colectivas; 2) las facilidades que da la democracia, la participación ciudadana y el debate para tomar decisiones colectivas; 3) la importancia del debate para la democracia en momentos en donde hay polarización e intensificación de disputas en espacios como las redes sociales y; 4) la invitación a que todos	10 minutos

sean más tolerantes y tengan mejores argumentos al momento de discutir asuntos públicos.

De la misma forma haga especial énfasis en los elementos que vio que no quedaron tan claros. Para finalizar, felicite a los estudiantes por su gran trabajo y disposición y motívelos a involucrarse en el mundo del debate.

6. Cierre de Sesión

Como formador, lo más importante es garantizar el cumplimiento de los objetivos del taller y garantizar que los estudiantes hayan aprendido lo mejor posible los conceptos impartidos. Para cumplir lo anterior, recapitule todo lo visto en el taller. Si es posible, compártales un resumen del taller o lléveselos impresos. Por otro lado, si después de la evaluación observó que algunos conceptos no fueron entendidos, enfoque su tiempo en reforzar esos conceptos y resolver preguntas que surjan al respecto. Si le queda tiempo, no olvide invitar a los estudiantes a que se involucren en diversas actividades que estén relacionadas con el debate, como la formación de sociedades de debate, la participación en torneos o el seguimiento a discusiones públicas de interés nacional o internacional.



38



Taller # 7 Buen Gobierno

1. Objetivos

- A. Explicar los conceptos fundamentales para entender qué es buen gobierno.
- B. Explicar la relación entre buen gobierno y participación ciudadana.
- C. Explicar la necesidad de tener herramientas para que la participación ciudadana contribuya a un buen gobierno.

2. Aprendizaje Esperado

- A. Tener conceptos claros de buen gobierno, transparencia y participación ciudadana.
- B. Identificar las características e importancia de un buen gobierno.
- C. Comprender las diferentes formas de participación ciudadana.

3. Ejercicios prácticos

I. Carta al familiar en el extranjero (Rompehielos)

Desarrollo:

Se hace la siguiente presentación a los participantes: "Un familiar de ustedes se marchó al extranjero antes de que nacieran y ahora va a regresar a Panamá. No te conoce, así que ¿cómo te reconocerá cuando vayas a esperarlo al aeropuerto? Debes escribirle una carta dándole una descripción de tu personalidad de modo que él pueda reconocerte. El asunto es que no vale indicar la ropa que llevarás, ni el color de tu pelo, ni el de tus ojos, ni la altura, ni el peso, ni el nombre. Tiene que ser una carta más personal: tus aficiones, lo que haces, lo que te preocupa, los problemas que tienes, qué piensas de las cosas, cómo te diviertes, lo que te gusta y lo que no te gusta, etc." Una vez le expliques todo, se recogen todas las cartas y a cada uno se le da una que no sea la suya. Cada uno lee en voz alta la carta que le ha correspondido, y tiene que adivinar a qué persona del grupo corresponde. Cada uno tiene dos oportunidades. Si no lo adivina, otro del grupo, si cree saberlo, puede intervenir. Después de adivinar a quién corresponde, se pregunta qué datos son los que le han permitido descubrir, también quién o cuáles lo confundieron.

II. Construyendo el buen gobierno desde la escuela

Desarrollo:

El facilitador les solicita a los estudiantes que armen una "campaña exprés" como candidato para ser representante estudiantil de su centro educativo, tiene que decidir su equipo que lo acompañara, las propuestas, los canales de comunicación y las formas de participación de los votantes. Se arman tres grupos en el que decidirán el candidato que los represente, tienen 10 minutos para planear y 5 minutos para exponer su campaña de gobierno. La idea es que el facilitador pueda supervisar a los grupos, pero sin interferir en sus decisiones, puede dar consejos si se lo solicitan.

Después se hace una exposición de campañas en donde cada grupo puede observar las ideas del otro, se debe motivar a los estudiantes para usar imágenes, diagramas o dibujos. se hará un círculo de reflexión en el que la pregunta guía será ¿Cuál fue la campaña que mejor involucró los principios de un buen gobierno? posterior a resolverlo, es importante que se les pida a los estudiantes analizar esto cada vez que se hagan elecciones para el gobierno escolar y que revisen si sus representantes cumplen con esos principios o si son cuestiones que no se toman en cuenta en las elecciones escolares.



III. Herramientas de Participación Ciudadana

Objetivo:

Investigar las diferentes formas en las que puede participar la ciudadanía más allá del voto electoral, y cómo estas contribuyen a fortalecer un buen gobierno.

Desarrollo:

1. El facilitador les solicita a los estudiantes que escriban en papel kraft papel manila grande con un marcador la siguiente afirmación: "Los menores de edad no cuentan con mecanismos de participación ciudadana" se les pide a los estudiantes que solo pueden levantar la mano sin poder hablar, luego los votos se anotan en el papel kraft. Luego se les pregunta si conocen alguna forma de participación de los menores de edad y si lo conocen se vuelve anotar en el papel kraft.
2. En una segunda parte se arman grupos de máximo 10 personas y se indaga sobre esa pregunta, utilizando la metodología del árbol de problemas: en el tronco se pone el problema, en las ramas las causas y en las hojas las consecuencias. Cada grupo dibuja su árbol y con tarjetas rectangulares de cartulina anota sus ideas para luego pegarlas en el árbol. Se puede empezar con una lluvia de ideas sobre las posibles causas y consecuencias en cada problema, es importante mostrar la perspectiva de los diferentes miembros y cuáles son sus análisis en común.
3. Finalmente, se pide a cada grupo que exponga su árbol y el facilitador irá anotando cuáles son las cosas en común y cuáles son diferentes. Después, se sentarán en forma de círculo para compartir sus reflexiones sobre lo que encontraron de la participación de menores de edad y el facilitador debe hacer un contraste con las herramientas de participación ciudadanas que han sido efectivas, esto se debe adaptar al contexto regional del lugar donde se realiza el taller.

4. Métodos de evaluación

A. Actividad Experiencial

Tomando como referente las actividades que se realizaron en el taller, podrá realizar una evaluación analizando los siguientes criterios:

- ✓ Identifica las características de un buen gobierno
- ✓ Reconoce la importancia de la participación ciudadana en la consolidación de un buen gobierno
- ✓ Comprende las herramientas que tiene como ciudadano para contribuir a un buen gobierno

La evaluación se obtiene al observar al estudiante realizar la actividad y evidenciar que está poniendo en práctica lo aprendido, logrando cumplir con los criterios establecidos. Este método se recomienda cuando se quiere evidenciar lo aprendido a medida que se realiza el taller, sin tener que ser una evaluación directa y es útil en grupos con diferentes niveles de apropiación del tema.

B. Actividad de Debate

El facilitador mediante una práctica de debate en el que los estudiantes cuestionan una afirmación (llamada moción); una parte la apoya y otra la rechaza, con argumentos. Distintos sets de reglas (formatos) pueden resultar en distintos tipos de debate, sin embargo, lo que se busca es que sea un debate educativo en el que el facilitador podrá evaluar lo aprendido por los estudiantes. Para investigar los distintos tipos de formato puede dirigirse a www.debatecolombia.org en la sección de herramientas de debate. Esta metodología es útil cuando los estudiantes han apropiado de una manera significativa los aprendizajes y quieren profundizar más sobre el tema abordado.

C. Evaluación Colectiva

Teniendo como referente que es una evaluación grupal, el facilitador indica que se hagan una serie de reflexiones por parte del grupo de estudiantes permitiendo que se evalúen entre ellos de manera indirecta al dar sus aportes sobre lo aprendido y realizado en las actividades. Es una metodología útil cuando el grupo no estuvo tan receptivo a realizar el taller o se presentaron dificultades en el desarrollo del mismo.



Sección	Actividad	Duración
<p>Introducción</p> <ul style="list-style-type: none"> Introducción al Taller 	<p>Introducción del facilitador: El facilitador saluda a los estudiantes invitándoles a participar con mucho ánimo y buena actitud en las actividades que se desarrollarán durante la jornada. Es importante que los estudiantes conozcan al facilitador, en específico en su experiencia previa y la importancia que tiene el taller para las habilidades que se quieren desarrollar.</p> <p>Acuerdos Establecer acuerdos mínimos de convivencia con los estudiantes para que se desarrolle de la mejor manera el taller, haciendo énfasis en el respeto por los demás.</p> <p>Hacer un “rompehielos” para crear confianza con los estudiantes Los rompehielos son actividades de integración que permiten a los participantes conocerse más e interactuar para eliminar la incomodidad de realizar ejercicios grupales, es especialmente importante en grupos de jóvenes para acercarse y lograr una buena dinámica durante todo el taller</p> <p>Introducción al taller: El Facilitador describe brevemente: - Propósitos del taller - Nombre y sentido del taller - Describir las actividades que se realizarán. El facilitador podría generar una pregunta detonadora para empezar el taller, indagar sobre el conocimiento previo que tienen los estudiantes sobre un buen gobierno, esto se puede adoptar de acuerdo al contexto, edad de los alumnos y nivel de apropiación sobre el tema.</p>	<p>15 minutos</p>
<p>Aprendizaje de conceptos</p>	<p>El facilitador debe tomar en cuenta a los estudiantes para empezar a definir los conceptos clave del taller, partir de los conocimientos previos, las palabras, asociaciones o definiciones que aporten los estudiantes hasta dar con la definición más adecuada. Deberá anotarlos en el tablero o en papel kraft.</p> <p>En este taller se sugieren algunos conceptos, pero el facilitador podría añadir los que considere pertinente.</p> <p>Finalmente se puede preguntar, dónde escucharon esos conceptos, dónde los aprendieron y cuál creen que son importantes.</p>	<p>10 minutos</p>
<p>Aprendizaje de conceptos Actividad: construyendo el buen gobierno desde la escuela.</p>	<p>La participación democrática es esencial dentro de las Instituciones Educativas, un estudiante debe ser formado como ciudadano crítico y con capacidad para tomar decisiones dentro de sus espacios más cercanos como la casa y la escuela, para luego tomar decisiones dentro de su país o a nivel global.</p> <p>En esta actividad, el facilitador podrá explorar cómo los estudiantes pueden aportar desde sus espacios a la prácticas del buen gobierno y cuáles son esas características fundamentales para analizar, si existen elementos de buen gobierno en los gobiernos escolares.</p>	<p>25 minutos</p>

<p>Explicación de la importancia de la participación ciudadana para garantizar un buen gobierno.</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconocer la importancia de la participación en el buen gobierno. Identificar diferentes movilizaciones juveniles en la esfera pública. 	<p>Aunque es importante la explicación, el facilitador se debe centrar en la reflexión que realicen los estudiantes desde sus vivencias dentro y fuera del ámbito escolar.</p> <p>Brindar ejemplos en los que los ciudadanos han ayudado a consolidar una buena gobernanza, participando activamente en la toma de decisiones, en especial casos de jóvenes que han incidido en la esfera pública.</p> <p>Ejemplos para investigar:</p> <ol style="list-style-type: none"> El Movimiento estudiantil de Chile La campaña #NotTooYoungToRun de Nigeria La conferencia Connecting Youth Conference de los Balcanes Occidentales. 	<p>10 minutos</p>
<p>Herramientas de participación ciudadana</p> <ul style="list-style-type: none"> Entender el concepto de participación ciudadana. Identificar diferentes formas de participación. 	<p>El facilitador resaltará la importancia de la ciudadanía activa para que exista un buen gobierno y destacará las herramientas que existen para que los ciudadanos se involucren en la toma de decisiones.</p>	<p>30 minutos</p>
<p>Aplicación de métodos de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> Verificar el impacto del taller en el proceso de aprendizaje de los estudiantes Identificar los conceptos que fueron mejor comprendidos por los estudiantes y los conceptos que necesitan ser reforzados. 	<p>Utilizar una de las tres herramientas para evaluar el impacto del taller en los estudiantes.</p> <p>Tener en cuenta la dinámica de cada grupo, para decidir cuál herramienta aplicar y enfocarse en las actitudes, reflexiones y conclusiones de los estudiantes.</p>	<p>20 minutos</p>
<p>Conclusiones</p> <ul style="list-style-type: none"> Sintetizar lo aprendido en el taller Tener conclusiones de los estudiantes. 	<p>Hacer una síntesis de todo lo que se dio durante el taller, pedir a uno o dos estudiantes que den su valoración sobre lo dado. También al ser un ejercicio horizontal es recomendable pedirles a los estudiantes que den retroalimentación sobre el taller, si se establece la suficiente confianza podría hacerse de manera oral y en caso contrario se puede dar una hoja de papel para que de manera anónima puedan dar sus comentarios sobre el desarrollo del taller.</p> <p>Algunas preguntas que se pueden usar son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendiste en este taller? ¿Qué actividad te enseñó más y por qué? ¿Hay algo que te gustaría añadir o modificar del taller? 	<p>10 minutos</p>

6. Cierre de Sesión

El facilitador realiza una síntesis de lo desarrollado, expresa agradecimiento a los estudiantes por su disposición y participación durante el taller. Es importante preguntar a los estudiantes sobre sus propias conclusiones y aportes de lo aprendido, además de permitir visualizar en papel manila o en el tablero las conclusiones más importantes de la jornada, esto también sirve como evidencia, por si se quiere sistematizar la experiencia.

Metodología ImPacta

ImPacta es un modelo metodológico de resolución de conflictos basado en dinámicas de debate, teoría de juegos y negociación.

Utiliza como herramienta el juego de mesa

“ImPacta” el cual se adapta a distintos conflictos; en él participan tres partes, y estos están acompañados por un moderador quien además tiene el rol de facilitador para desescalar (explicar más el rol y la acción) el conflicto abordado y contribuir a la construcción de la solución colectiva.

Dado que ImPacta es un modelo pensado para el abordaje de conflictos sociales de comunidades escolares es importante escoger temas que resulten relevantes, cercanos a la comunidad y además que su abordaje sea útil para la resolución de conflictos comunitarios y la construcción de paz.

I. Objetivos:

- Transferir capacidades para caracterizar y simular conflictividades reales indicando: temáticas, actores, contexto, intereses y objetivos, mediante la aplicación de la metodología de análisis de conflictos de ImPacta.
- Transferir capacidades para gestionar diálogos participativos que aborden los conflictos caracterizados y permitan construir alternativas hipotéticas de acuerdos, revisando sus alcances desde la metodología ImPacta.
- Transferir capacidades para analizar los puntajes obtenidos en el juego ImPacta.

II. Ejemplo de un caso ImPacta

La forma más sencilla de entender cómo funciona y la metodología de Impacta es a través de un ejemplo.

La dinámica de juego inicia con la lectura del caso común construido según los parámetros planteados según teoría de casos, en el mismo cada actor defiende unos objetivos hipotéticos llamados misión.

Ejemplo:

“Juan es un padre que ha emigrado con su hija Daniela, quien tiene 9 años de edad. Se han establecido en Villa Transito y desean inscribirla en un colegio. Como él, hay decenas de miles de niños que desean ingresar al sistema educativo, lo cual es un reto para la secretaria de educación y sus funcionarias, como Andrea. Lo anterior genera algo de inquietud en los padres de niños granadinos, como Javier.”

Juan quiere que se garantice la educación de manera plena para su hija (objetivo actor 1), sin embargo, Andrea, secretaria de educación de villa granada no quiere que se realice ninguna modificación presupuestaria (objetivo actor 2) y Javier, padre de familia villagranadillo está preocupado porque disminuya la calidad de la educación que reciben sus hijos, quiere que no se aumente en número de estudiantes por salón (objetivo actor 3)¹

La misión de los actores puede ser descrita de la siguiente manera: cada parte recibe una misión compuesta por 4 objetivos, uno principal, dos secundarios y uno secreto. Los objetivos principales están dados bajo una estructura competitiva de suma cero, mientras que los secundarios y el secreto está dado bajo una estructura cooperativa que los participantes deben descifrar (ver tabla).

Contexto		Misión			
Caso	Actor	Interés Secreto	Objetivo Principal	Objetivo Secundario 1	Objetivo Secundario 2
“Contexto + objetivo central actor 1 + objetivo central actor 2 +objetivo central +actor 3”	Actor 1	Interés secreto actor 1	Objetivo Principal actor 1	Objetivo Secundario 1 actor 1	Objetivo Secundario 2 actor 1
	Actor 2	Interés secreto actor 2	Objetivo Principal actor 2	Objetivo Secundario 1 actor 2	Objetivo Secundario 2 actor 2
	Actor 3	Interés secreto actor 3	Objetivo Principal actor 3	Objetivo Secundario 1 actor 3	Objetivo Secundario 2 actor 3

¹Ver Anexo 1. Matriz de Casos Impacta.

La incompatibilidad en los conflictos de cada equipo en ImPacta está marcada por los principios de identidad, y no contradicción, un objetivo no puede ser y no ser logrado al tiempo, o tampoco puede ser logrado por más de un actor al tiempo.

En cuanto a la incompatibilidad de los objetivos planteados por la metodología, el puntaje y por ende el ranking está determinado por el mayor nivel de incompatibilidad en el caso de los objetivos principales y secundarios, diferente es el caso de los objetivos secretos, que son compatibles con todos los demás.

En el caso de ImPacta la estructura y ranking de los objetivos está marcada de manera clara por el puntaje conferido a cada objetivo, en primer lugar, la prioridad la tiene el objetivo secreto con 7 puntos, seguido por el objetivo principal de 5 puntos y los objetivos secundarios de 3 puntos. Entre los objetivos secundarios existe una relación de indiferencia, es decir, no existe una razón particular para que un actor tenga prevalencia por lograr un objetivo secundario sobre otro.

Resulta fundamental que un participante reconozca esta jerarquía y sepa dar prioridad a los objetivos mejor puntuados ya que esto es fundamental para la fluidez del juego y además constituye un elemento central del multiperspectivismo que el juego pretende construir, que el participante sepa identificar los objetivos ajenos y los propios.

El propósito de enganche es retar a los participantes a lograr la mayor cantidad de puntos, sin embargo, por el desarrollo del conflicto y la dinámica de juego los participantes descubren que entre más alto es el puntaje, usualmente es más incompatible un objetivo, situación que no aplica para el interés secreto. Esto tiene un objetivo pedagógico de incentivar la búsqueda de alternativas creativas que le permitan a las partes encontrar la no incompatibilidad de sus intereses secretos.

La incompatibilidad de los objetivos se organiza de la siguiente manera:

Tabla. Incompatibilidad de los objetivos

Tipo de objetivo	Pts.	Actor 1 (Población local)	Actor 2 (Población migrante)	Actor 3 Tomadores de decisiones
Interés secreto	7	Compatible con los demás intereses	Compatible con los demás intereses	Compatible con los demás intereses
Objetivo principal	5	Incompatible con todos	Incompatible con todos	Incompatible con todos
Objetivo secundario	3	Incompatible con la misma categoría del actor 2	Incompatible con la misma categoría del actor 3	Incompatible con la misma categoría del actor 1
Objetivo secundario II	3	Incompatible con la misma categoría del actor 3	Incompatible con la misma categoría del actor 1	Incompatible con la misma categoría del actor 2

Ejemplo de misión

Misión				
Actor	Interés Secreto	Objetivo Principal	Objetivo secundario 1	Objetivo secundario 2
Juan, Padre veneciano	Acordar que tendrá un lugar para dejar a su hijo mientras trabaja.	Que la secretaría destine más recursos específicamente para niños venecianos.	Que su hijo pueda inscribirse en un colegio	Que su hijo no forme parte de un aula hacinada
Andrea, Secretaría	Acordar que no habrá paros o protestas.	Mantener el presupuesto actual, lo cual implica no hacer aumentos	Asegurar que tanto niños granadinos como venecianos puedan asistir al aula, incluso si decrece temporalmente la calidad (convivencia, relación, profesores-alumnos) del servicio ofrecido	Aumentar la cantidad de niños por salón de 35 a 45
Javier, Padre granadino	Que se acuerde que en ningún momento se pondrá en riesgo el cupo para niños granadinos	Que se asignen más recursos a los niños granadinos el año entrante	No quiere que en ningún momento desmejore la calidad del servicio educativo que ofrece la secretaría	Mantener las aulas con el número de estudiantes que tiene hoy en día

III. Actores

En ImPacta el problema y la misión dependen de los actores, estos son los equipos que se enfrentan al reto de resolver el conflicto planteado.

Reglamento ImPacta

Equipos: Habrá 3 equipos. Cada uno estará integrado por mínimo dos personas hasta 15 personas y recibirá un papel que representará durante el juego. En cada etapa el equipo elegirá a un representante.

Durante el tiempo de juego de ImPacta los participantes representarán un actor con sus anhelos, percepciones y objetivos, bajo los parámetros de un juego de roles: "El juego de roles (role-play) definido de manera simple es actuar. Actuar como un personaje que usted inventa o que se selecciona de una serie de personajes existentes" (Rapoport, 1974) es fundamental que los participantes entiendan el carácter hipotético de los actores que representan, esto es un aspecto indispensable para que se dé la dinámica desde una estructura de "Juego de roles" y para eso es útil que los actores que representan tengan similitudes con el nombre del actor del conflicto de la vida real, pero que al mismo tiempo, sea evidente que se trata de una reconstrucción hipotética.

Por otra parte, ImPacta, como la mayoría de juegos de roles, se distingue por tener un moderador, quien es el encargado de conducir la dinámica y lograr la aplicación de las etapas de juego. Es importante que los moderadores que participan, reciban una formación previa en la implementación de la metodología considerando las salvedades propias del enganche emocional posible, en una intervención diseñada para el abordaje de conflictos.

Reglas de oro para la simulación de actores en la metodología ImPacta:

1. Es importante que los actores reconozcan que los roles son hipotéticos, que sin embargo tienen elementos similares a actores del conflicto real que se aborda. Para esto es útil que el nombre de los actores sea similar al nombre en el conflicto real y haga alusión a él.
2. Es importante que los actores se reconozcan en un nivel de igualdad de poder, es decir, que ninguno tiene la capacidad de imponerle su decisión al otro.
3. Cada juego está compuesto por 3 equipos (cada uno representa un actor y un moderador) el número de integrantes de cada equipo deberá ser superior a dos y similar.
4. Es importante que los participantes sientan la libertad de recrear al actor como ellos quisieran construirlo, con sus formas y roles.

IV. Rol del moderador

El moderador debe saber que su rol se centra en cumplir las siguientes funciones:

Aplicar las normas descritas en la guía de cada juego de ImPacta.

Incidir de forma dinámica en que todos los participantes del juego cumplan a cabalidad su rol.

Evaluar el desempeño de los participantes de forma correcta.

- Ejercer un rol pedagógico para que los participantes puedan hacerlo mejor cada vez que jueguen ImPacta.

Dado que ImPacta pone a consideración casos basados en circunstancias reales que constituyen un conflicto, una de las principales funciones que debe cumplir el moderador es facilitar que los participantes comprendan sus roles en el juego y sepan superar cada etapa de manera satisfactoria. En ese orden de ideas, realizar preguntas orientadoras en las principales fases de ImPacta es fundamental como motor dinamizador del juego.

El moderador asigna puntos de forma comparativa en el juego, es decir, el máximo puntaje por fase sólo lo puede obtener un equipo en comparación con el rendimiento de los otros de forma tal que no puede haber empates. Lo anterior plantea un gran problema para el moderador. ¿Cuáles criterios debe usar para determinar que un equipo lo hizo mejor que otro? Lo anterior es de suma importancia porque hay un espectro muy amplio de subjetividad que puede hacer que la decisión varíe dependiendo de la persona que modere.

Reglas de oro en la función evaluativa:

No intervención: no intervenir al momento de moderar hace referencia a no completar los argumentos, las refutaciones y las intenciones de los participantes. Lo anterior significa que por más que el moderador tenga claro el mensaje de un participante, ya sea porque comparte su postura o tiene conocimientos especializados que le facilitan la comprensión del mensaje, sólo se debe evaluar la calidad de lo dicho.

Tabula rasa: del latinazgo 'tablero en blanco' esta expresión hace referencia a que los moderadores deben pretender ser evaluadores imparciales que no tienen conocimiento específico que los hace creer más en una postura que en otra. En términos prácticos, esto significa que los moderadores deben asumir una postura receptiva hacia cualquier argumento de los participantes y no desacreditar ninguna de sus contribuciones a menos de que otro participante del juego lo haga.

Para que el moderador cumpla un rol pedagógico durante y después del juego debe estar constantemente dando una retroalimentación y recomendaciones a los participantes del juego. Las recomendaciones durante el juego consisten en comentarios generales acerca de cómo se puede ser más empático en las diferentes fases y generalmente se presentan de manera simultánea al momento en que se realizan las preguntas dinamizadoras del juego.

Por otro lado, la retroalimentación se presenta al final del juego y se da de forma tal en la que el moderador explica la racionalidad que usó para que un equipo ganara la partida. Además, este espacio también es para explicar los errores que los participantes cometieron durante el juego y ayudarlos constructivamente a que los resuelvan y no los vuelvan a repetir en futuras partidas de ImPacta.

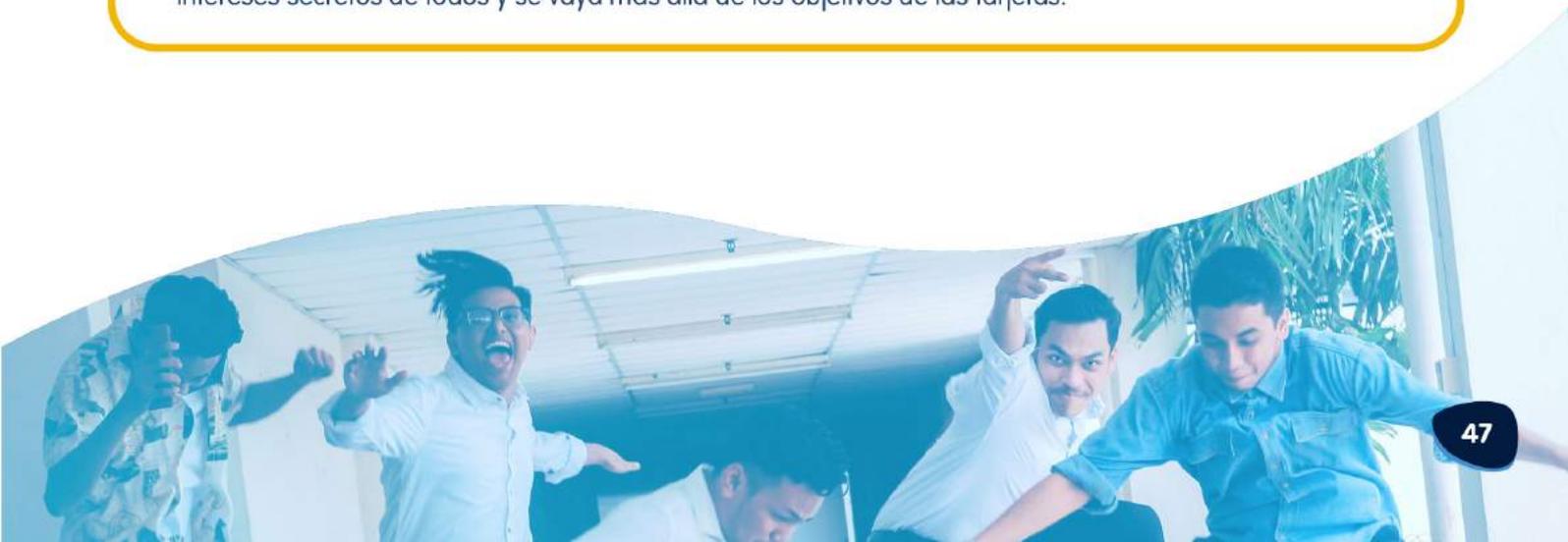
Por último, el moderador debe verificar el acuerdo al que llegan los participantes en una partida de ImPacta. Debe tener en cuenta los criterios de un acuerdo con mínimos aceptables y los diversos escenarios que se pueden presentar.

Reglas de oro en la fase de acuerdos:

Visión panorámica y sistémica: el moderador, antes de determinar quién gana la partida, debe asegurarse de haber comprendido todo lo que ocurrió en ella. Para esto debe preguntarse ¿Qué alianzas se establecieron entre las partes? ¿Cómo participa cada equipo en la alianza en la que hace parte? ¿Son capaces de colaborar y descubrir el interés oculto del otro equipo? Este análisis tiene la finalidad de calificar la capacidad de los participantes para encontrar las combinaciones de forma individual y colectiva y pueden analizar cómo corren más riesgos de obtener algún puntaje y cómo juegan más seguros.

Coherencia: En muchas ocasiones la premura de finalizar un acuerdo antes del tiempo de la partida hace que los jugadores lleguen a acuerdos sobre objetivos que son incompatibles o mutuamente excluyentes. Por tal motivo, el moderador debe estar muy atento para verificar que los objetivos acordados se puedan cumplir realmente y que sean coherentes.

Construcción más allá de los objetivos: Todos los equipos tienen objetivos principales y secundarios más un interés secreto. Un acuerdo ideal, es en el que todos los equipos pueden cumplir su interés secreto e incluso hay compromisos completamente nuevos y creativos en donde no solamente se estipulan los objetivos que quieren ser incluidos en el acuerdo sino propuestas para hacer el acuerdo más fuerte. En otras palabras, el moderador evaluará muy positivamente las partidas en donde los acuerdos alcanzados cumplan los intereses secretos de todos y se vaya más allá de los objetivos de las tarjetas.





V. Las fases del juego

1. Dinámicas de Diálogo

Por dinámicas de diálogo entenderemos las distintas fases o etapas que el juego propone a sus jugadores en las cuales los jugadores intercambian sus posiciones estas son: **“Argumenta” “Refuta” “Pregunta” “Expone” “Negocia”** cada una compone un momento específico del juego, junto con reglas y criterios de calificación propios.

Cada etapa se mide por el juego en “Puntos de desempeño” estos puntos son otorgados a cada equipo por el moderador en las fases, él decide quien según su criterio tuvo el mejor desempeño y le otorga 3 puntos, 2 al segundo y 1 al tercero. El criterio de calificación lo fija el reglamento y lo operativiza el moderador, este cambia en cada etapa.

Desempeño	Puntuación
Mejor desempeño de equipo	3 puntos
Segundo mejor desempeño de equipo	2 puntos
Tercer mejor desempeño de equipo	1 punto

En la fase de argumentación y refutación el moderador premia a quien considera que aportó la carga argumentativa más relevante, en la etapa de exposición, premia al equipo que resulte más persuasivo y en la etapa de preguntas premia a los equipos que respondan las preguntas sin evadirlas; posteriormente se desarrollará cada criterio de calificación por aparte.

Es cierto que la subjetividad del moderador es un elemento determinante de la puntuación del juego, sin embargo, los moderadores como parte del proceso de formación, reciben capacitación que les permite tener un discernimiento informado y relativamente uniforme.

A continuación, se explicará y analizará cada fase de diálogo:

Modalidad con tiempo límite: es posible jugar ImPacta con un tiempo límite global para todos los jugadores de una hora. Para esto es necesario fijar el reloj al comienzo del juego y constantemente recordarles a los jugadores el paso del tiempo, especialmente en los últimos 10 minutos de juego, esto resulta especialmente útil para fijar un límite en la negociación.

A. Argumenta- refuta

La primera fase del proceso de diálogo sigue los parámetros de un debate, sus etapas son denominadas “argumenta”, en esta fase cada equipo debe explicar su rol dentro del conflicto, dejar en claro sus objetivos y aportar las razones que soportan cada objetivo, esta además se complementa en la etapa “Refuta” en la cual cada equipo debe decir con qué objetivo y qué equipo discrepan, aportar las razones que soportan su oposición y evidenciar fallas en la argumentación y respuestas de los demás equipos; juntas completan el componente de debate de la metodología.

Reglamento

a. Argumenta (3 minutos cada equipo): el moderador lanzará el dado para determinar el orden de intervención y conforme a éste, cada equipo contará con 3 minutos para exponer sus objetivos y los argumentos que los soportan. Una vez concluida su presentación avanzará a la casilla "pregunta". Los equipos no deben revelar su interés secreto.

Para evaluar el desempeño de cada equipo, el moderador deberá tener en cuenta que los equipos debieron cumplir los siguientes criterios:

1. Explicar su rol dentro del conflicto.
2. Dejar en claro sus objetivos.
3. Aportar las razones que soportan cada objetivo.
4. No deben revelar su interés secreto.

Cuando todos los equipos han cumplido su fase cada equipo procede a tirar el dado para ver qué personaje del camino se encuentran. Concluida esta fase el moderador deberá pagar en monedas a cada equipo los puntos que logró en la fase y en sus encuentros con los personajes del camino.

c. Refuta (2 minutos de preparación y 3 minutos de refutación por cada equipo): el moderador debe explicar la etapa y pedirles que preparen una refutación frente a los objetivos ajenos indicando con cuáles no concuerdan y su razón. Se lanzará el dado para determinar el orden de intervención. Conforme a este, cada equipo dispondrá de máximo 3 minutos para refutar los argumentos presentados por los demás equipos. Una vez concluido el momento de refutación, avanzará cada equipo a la casilla "planea".

Para evaluar el desempeño de cada equipo, el moderador deberá tener en cuenta que los equipos debieron cumplir los siguientes criterios:

1. Decir con qué objetivo y qué equipo discrepan.
2. Aportar las razones que soportan su oposición.
3. Evidenciar fallas en la argumentación y respuestas de los demás equipos.

Conforme a esto debe calificar los equipos otorgando 3 puntos al que mejor desarrolló su rol, 2 al segundo y 1 al tercero. Cuando todos los equipos han cumplido su fase, cada equipo procede a tirar el dado para ver qué personaje del camino se encuentran. Concluida esta fase el moderador deberá pagar en monedas a cada equipo los puntos que logró en la fase y en sus encuentros con los personajes del camino.

En cuanto a la preparación del contenido de lo que los participantes expondrán en esta fase, el rol del moderador es acompañar la dinámica orientando a los participantes con preguntas que les permitan preparar su argumentación o refutación durante los tiempos de preparación asignados:

Preguntas orientadoras del moderador para los equipos, fase 1 argumentación simple:

En el caso de la fase "Argumenta" el moderador debe acercarse a los equipos e indagar ¿Qué es lo que propone? ¿Por qué lo propone? ¿Por qué los otros deberían darles relevancia a estas razones? en el caso de la fase refuta debería preguntar ¿Qué argumentan los otros equipos? ¿Por qué estos argumentos son válidos o no?

Con esto el moderador guiará la construcción grupal de la argumentación de los equipos, la cual finalizará con la selección de un representante que expondrá la construcción realizada con los demás participantes.

El objetivo de este componente es que los participantes logren sustentar sus pretensiones sobre la base de razones. Aquí, se espera que el participante desarrolle capacidades de valoración de argumentos de acuerdo con los parámetros propuestos por los estándares de competencias ciudadanas, esto se refiere a la capacidad del estudiante para analizar y evaluar la pertinencia y solidez de enunciados o discursos. Además, se espera que el participante esté en capacidad de, por ejemplo, identificar prejuicios, anticipar el impacto de un determinado discurso, comprender las intenciones implícitas en un argumento, evaluar la coherencia de un discurso, relacionar diferentes argumentos, evaluar la validez de generalizaciones, reconocer la confiabilidad de un enunciado (ICFES, 2016).

Empatía en la argumentación:

El criterio de calificación de los argumentos y refutaciones en los moderadores es denominado "Empatía argumentativa" se da cuando un participante es capaz de argumentar su pretensión, desde la conveniencia para las demás partes. Un ejemplo hipotético de argumentación empática puede ser el caso de un representante de los empleados que es capaz de argumentar por qué sería bueno para los empleadores tener remuneraciones altas para sus trabajadores, o el caso que un representante de los empleadores capaz de argumentar por qué a los empleados les conviene la rentabilidad de la empresa. Cuando el moderador ha encontrado este tipo de argumentación debería privilegiar en sus calificaciones.

Preguntas para promover estrategias de argumentación desde la empatía argumentativa:

- ¿Cómo se conecta mi interés individual con el interés de los demás actores?
- ¿Quiénes son los otros actores?
- ¿Qué interés los motiva?
- ¿Cómo mi propuesta satisface su interés?

Empatía en la refutación

En el mismo orden de ideas, una refutación empática hace referencia a descubrir los errores en la argumentación de los otros, con la intención de que ellos puedan encontrar una mejor forma para conseguir sus intereses sin que sea algo excluyente con los intereses de los otros involucrados en la discusión.

Preguntas para promover estrategias de refutación desde la empatía:

- ¿La propuesta del otro actor es excluyente con el interés común?
- ¿Qué hace que sean excluyentes?
- ¿Cómo no se garantiza el interés colectivo?
- ¿Qué otras mejores soluciones existen que puedan satisfacer el interés de los demás actores?

La argumentación y la refutación empática son fundamentales en ImPacta al tener un enfoque colaborativo. Cuando los jugadores argumentan y refutan de esta manera, están siendo más eficientes al momento de llegar a un acuerdo porque, antes de la fase de planeación y negociación, ya se van haciendo a una idea de cómo lidiar con los intereses de otros y qué objetivos deben sacrificar para llegar a un acuerdo. En torneos ImPacta, eso es particularmente importante ya que los jugadores no solo compiten entre sí, sino que además compiten con las demás mesas. Dentro de la dinámica de torneo del juego, gana la mesa que satisfaga de mejor manera el interés colectivo.

Claves para la calificación de argumentos y refutaciones con la empatía como criterio orientador:

"El equipo defiende su pretensión con argumentos y refutaciones que están basados en la conveniencia colectiva para las partes en juego"

El moderador entregará 3 puntos al equipo que más se acerque al criterio de calificación, 2 al segundo que más se acerque y 3 al equipo que menos se acerque.

B. Pregunta.

La segunda fase que se califica es denominada "Pregunta" el sentido de esta sección es permitirles a los participantes formular 3 preguntas a los demás equipos con el propósito de: 1. aumentar la información disponible para los jugadores 2. permitir contrastar los argumentos formulados 3. permitir indagaciones previas sobre posibles acuerdos.



Reglamento:

b. Pregunta (3 minutos de preparación y 3 minutos de respuesta para cada equipo): el moderador debe explicar la etapa y pedirle a cada equipo que realice tres preguntas que harán a los demás equipos. Las preguntas sólo pueden ir dirigidas a un equipo y los equipos tienen libertad para realizar las preguntas al equipo que quieran.

Cualquier jugador lanzará el dado para determinar el orden de intervención. Conforme esté, cada equipo podrá lanzar máximo 3 preguntas para cualquiera de los equipos. Cada pregunta debe ser respondida en máximo 1 minuto. Una vez concluidas las tres preguntas se avanzará a la casilla "refuta".

Para evaluar el desempeño de cada equipo, el moderador deberá tener en cuenta que los equipos debieron cumplir los siguientes criterios:

1. Hacer preguntas concretas.
2. Responder en máximo un minuto.

Cada vez que un equipo contesta una pregunta, sin evadirla, asumiendo el fondo de lo preguntado recibe un punto. En esta fase no se encuentran a los personajes del camino. Concluida esta fase el moderador deberá pagar en monedas a cada equipo los puntos que logró en la fase y en sus encuentros con los personajes del camino.

Normalmente los participantes optan por una de dos opciones: formular preguntas sobre la solidez de los argumentos expuestos con el objetivo de debilitar el caso expuesto por sus contrapartes o formular preguntas para indagar por fórmulas de mutuo acuerdo.

Ninguna de las dos opciones es evaluada de manera prevalente por el juego, ambas obtienen la misma puntuación por parte de quien formula la pregunta, la finalidad de esta fase es aumentar la información de las partes para la mejor consecución de un acuerdo ya que "Partes que comparten suficiente información sobre los intereses propios tienen mayor posibilidad de encontrar el valor compartido y acordar o alternativas creativas, que partes que no tienen suficiente información o que la han compartido de manera asimétrica" (O'Conner 1997; McGinn and Keros 2003) (BCCampus, s.f.).

Algunas preguntas orientadoras para que el moderador contribuya a la mejor formulación de preguntas:

- ¿Saben cuál es el interés secreto de los demás equipos?
- ¿Entendieron completamente su argumento?
- ¿Ven algún error lógico que quisieran aclarar?
- ¿Tienen alguna duda sobre las prioridades de los demás equipos?
- ¿Saben hasta donde están los otros equipos dispuestos a ceder?
- ¿Qué objetivos están los otros equipos dispuestos a sacrificar?
- ¿Qué piensan los demás equipos sobre sus argumentos y propuestas?

Estas preguntas puede realizarlas en el curso del tiempo de preparación, un tiempo específico destinado a la formulación de preguntas dirigidas de los demás equipos.

Criterio de calificación: Cada vez que un equipo contesta una pregunta, sin evadirla, asumiendo el fondo de lo preguntado recibe un punto.

C. Planea.

La tercera etapa es denominada "planea" es una etapa simultánea para todos los equipos en la cual se da un ejercicio interno de planeación de la negociación a seguir, en este aspecto, el moderador indaga al interior de cada equipo a fin de que identifiquen su estrategia de negociación y si los equipos distinguen los intereses de las posiciones de los equipos (Kelman, 1996), su mejor alternativa a un acuerdo negociado (Fisher, Ury y Patton, 1991) y Opciones creativas (Fisher, Ury y Patton, 1991). En este momento se configuran los elementos básicos de un conflicto inter-actor ya que se espera que al interior de los equipos las discusiones enriquezcan la planeación.

Planea (3 minutos en simultáneo para todos los equipos): todos los equipos tendrán un tiempo simultáneo de 3 minutos para acordar sobre todo lo discutido, cómo se alcanzarán/negociarán los objetivos. Solo podrán escoger dos cartas entre sus cartas de objetivos para proponer incluirlas en un futuro acuerdo. Concluida esta fase todos pasan a la casilla "Expone".

El moderador a lo largo de los tres minutos les sugerirá a los equipos que cumplan los siguientes criterios:

1. Pensar cuál es su estrategia para lograr la mayor cantidad posible de puntos en el acuerdo final.
2. Fijar un orden estratégico de prioridades en sus objetivos.
3. Pensar qué objetivos ajenos están dispuesto a aceptar.

Luego de esta fase no habrá calificación ni encuentro con los personajes del camino.

Preguntas orientadoras para el moderador:

- ¿Qué estrategia de negociación tienen?
- ¿Qué objetivos están dispuestos a ceder?
- ¿Qué objetivos no están dispuestos a ceder?
- ¿Qué les ofrecen a los demás equipos?
- ¿Por qué su propuesta les conviene a los demás equipos?

Estas preguntas puede realizarlas en el curso del tiempo de planeación en el cual los equipos preparan su oferta inicial para el acuerdo.

D. Expone.

La fase expone se desarrolla con el objetivo de permitir a los equipos hacer una exposición persuasiva de una oferta inicial para los demás equipos. En esta se espera que los participantes logren proponer alternativas creativas que representan el punto de partida de la negociación. Se espera, además, que los equipos dejen en claro su orden de prioridades, su oferta para los demás equipos y en especial las alternativas creativas para la resolución del conflicto.

Reglamento:

Expone (3 minutos cada equipo): el moderador lanzará el dado para determinar el orden de intervención, conforme a este, cada equipo tendrá 3 minutos para exponer su propuesta de acuerdo.

Para evaluar el desempeño de cada equipo, el moderador deberá tener en cuenta que los equipos debieron cumplir los siguientes criterios:

1. Contarle a los demás su orden de prioridades y que solo dos podrán entrar al acuerdo final.
2. Explicar qué objetivos están dispuestos a aceptar.
3. Una mejor propuesta será una que se exponga desde los intereses de los otros y no desde los intereses propios.

Cuando todos los equipos han cumplido su fase cada equipo procede a tirar el dado para ver a qué personaje del camino se encuentran. Concluida esta fase el moderador deberá pagar en monedas a cada equipo los puntos que logró en la fase y en sus encuentros con los personajes del camino.

Criterio de calificación:

El moderador calificará considerando los 3 criterios presentados anteriormente. (Claridad en las prioridades, claridad en la oferta de cesión, alternativas creativas de acuerdo)

Conforme a esto debe calificar los equipos otorgando 3 puntos al que mejor desarrolló su rol, 2 al segundo y 1 al tercero.

E. Negocia.

La última etapa del juego consiste en una negociación, la cual se ha visto nutrida por los argumentos, refutaciones, ofertas y exposiciones que se han desarrollado hasta esta etapa del juego.

Para esto cada equipo escoge un delegado en la negociación, este será el encargado de llegar a un acuerdo final el cual contendrá los objetivos que se aceptan para cada parte.

Reglamento

Negocia (tiempo libre): todos los equipos intentarán llegar libremente a un acuerdo. Pueden negociar con sus objetivos y puntos de manera libre, siempre y cuando no revelen el interés secreto. El moderador podrá interrumpir para asegurarse que los acuerdos son acotados del asunto en discusión.

Una vez los jugadores han llegado a un acuerdo deben redactar una Hoja de acuerdo. En la hoja de acuerdo se escribirán los compromisos a los que han llegado las partes. Los compromisos pueden incluir concesiones en objetivos o en puntos. Con la firma de un representante de cada equipo los jugadores podrán detener el tiempo límite global.

Calificación

El moderador recibirá la hoja de acuerdo y los objetivos de cada equipo y determinará si los objetivos de cada equipo se cumplen o no en el acuerdo. Una vez lo ha evaluado procede a pagar los puntos de acuerdo que cada equipo recibió de conformidad a las cartas que logró.

Por último, una vez se ha determinado cuántos puntos tiene cada equipo, el moderador le pide a los equipos que descubran su interés secreto y otorgará los puntos que indica la carta siempre y cuando ese interés se cumpla en la Hoja de Acuerdo.

2. Dinámicas de diálogo por azar.

Cada vez que concluyen las etapas "Argumenta" "Refuta" "Expone" cada equipo tiene que tirar el dado para participar en una de las tres dinámicas de diálogo por azar, estos son denominados en ImPacta "Personajes del camino" que son tres categorías por los que pasan los participantes de acuerdo a un dado que distribuye las opciones al azar.

Una vez se concluye cada etapa de las mencionadas anteriormente, cada equipo tiene la posibilidad de un dado que le asigna uno de los tres personajes del camino, cada uno, acompañado de una tarjeta que establece una corta dinámica o condición que contribuye a la complejidad y realismo del conflicto.

El primero de los personajes es "Duende azaroso" el cual contiene situaciones de azar que modifican la relación de poder entre los participantes, el segundo es el "Zorrillo retador" que contiene retos para los participantes que les requieren cooperar con los otros equipos, y el tercero es el "Viejito sabio" que contiene diferentes consejos de negociación que los participantes deben dar a entender a su equipo con dinámicas de mímica. Estos personajes tienen el objetivo común de aumentar el enganche de los participantes e influir en los comportamientos actitudes y conductas de los equipos, así como disminuir la tensión en el conflicto, cada una tiene un objetivo de aporte específico al conflicto en discusión.



A. Duende azaroso

Duende Azaroso: El equipo se ha encontrado a un duende azaroso. Tiene una situación inesperada para el equipo y en algunas ocasiones para todos los equipos, la carta indicará quién gana o pierde puntos, jugadores u objetivos.

La primera de las tarjetas de personajes es "Duende Azaroso", cuando un participante debe sacar una tarjeta de este tipo de tarjeta recibe un desbalance a su poder de negociación en la mesa, su finalidad es aumentar la percepción de dependencia mutua de los participantes.

El poder de negociación en ImPacta está determinado por la dependencia de A respecto de B en la negociación (Wolfe y McGinn, 2005) en el caso puntual la dependencia está determinada por los recursos que se distribuyen en el juego, la diferencia de puntos de un equipo respecto de otro, el tiempo de intervención, la cantidad de espacios disponibles, así como la cantidad de integrantes de un equipo. Así, esta categoría pretende cambiar estas condiciones de poder para desbalancear las relaciones entre los participantes de la siguiente manera:



Tabla. Ejemplo de Cartas - Duende azaroso

¡Tiempo fuera! Todas las intervenciones bajan a la mitad de tiempo	¡Convertiste! Tu equipo tiene dos miembros que se convirtieron de los otros equipos. Los integrantes de menor estatura de cada equipo pasan al tuyo.	¡Suerte! Todos, por suerte, reciben 3 puntos	¡Efecto inhibitor! Estás anonadado, no podrás hablar en la siguiente ronda.
El color que salga en el dado podrá reclamar dos puntos.	¡Convertiste! Recibe 2 miembros, uno de cada equipo. Escoge a un integrante de cada equipo	¡Buena suerte! Has ganado 3 puntos, para compartir. Escoge a un equipo y dale los puntos.	Puedes quitarle 3 puntos al equipo que escojas.
¡Crisis! Ataque externo que nos afecta a todos. Todos pierden 3 puntos	El color que saga en el dado perderá dos puntos.	¡Conversos! 2 de sus integrantes se han convertido y cambiado de equipo. Los dos integrantes más altos cambian para el equipo de la derecha.	En la siguiente ronda tendrás dos minutos más.

El objetivo central de esta categoría de aumentar la percepción de dependencia mutua de los participantes los impulsa a encontrar tácticas de influencia en los demás equipos, bien sea para recibir las recompensas o para evadir los castigos que estos pueden administrar. Algunas formas de influencia comunes en ImPacta son la presión, cuando un actor intimida o usa elementos de poder futuro, el intercambio, cuando usa promesas implícitas o explícitas, la coalición, cuando un actor obtiene ayuda prometiendo reciprocidad en la confrontación de un tercero, la persuasión racional cuando un actor usa argumentos lógicos para influir en la decisión, o la apelación a las emociones (Yuki y Michel, 2006).



B. Zorrillo Retador:

El equipo se ha encontrado a un zorrillo retador. Tiene un reto que el equipo debe completar en el tiempo asignado por la carta, si lo logra obtiene los puntos que indica la carta. Los retos deben ser pensados como un reto de cooperar con los demás equipos.

La segunda de las tarjetas presente en los personajes del camino es la de "Zorrillo Retador". Esta está compuesta por retos cooperativos, contruidos con el objetivo de aumentar la percepción favorable de cooperativismo por parte de las partes. Los retos que el juego plantea son:

Tabla. Ejemplo de Cartas - Duende azaroso

Durante las próximas, hasta la etapa de negociación, los demás equipos te podrán hacer preguntas. NO podrás contestarles. Si lo haces dales uno de tus puntos.	¿Cómo se necesitan las partes entre sí? Reclama 3 puntos.	¿Cuál crees que es el interés secreto de los demás equipos? Reclama 2 puntos.	¿Qué pasa si no logran un acuerdo? Reclama 3 puntos.
¡Cuente el cuento! Cuéntenos la historia de su rol, conmuévanos. Hazlo y reclama 3 puntos.	Cuéntanos, ¿cuáles sentimientos crees que tienen las personas que componen el rol que representas? reclama 3 puntos.	Cuéntanos ¿Cómo sería un escenario ideal donde las 3 partes logran un acuerdo? Reclama 2 puntos.	Cuéntanos, ¿cuáles sentimientos crees que tienen las personas que componen el rol que representas? reclama 3 puntos.
Aguinaldo. Durante la próxima ronda no use la palabra NO. si lo logras reclama 2 puntos Juega piedra papel o tijera 3 veces, con el equipo de la derecha. Cada equipo podrá reclamar un punto cada vez que ambos saquen lo mismo.	¡Póngase las pilas! Reconozca El defecto a su propuesta para los intereses de los demás. Si lo logra reclama 3 puntos.	¡Aguinaldo! en la siguiente ronda no puede mencionar la palabra NO	¡Búscala y sácala! Busca tu petición más extrema y ofrécela a los demás como una cesión. si lo logras reclama 3 puntos.
Menciona lo que más te gusta de la propuesta del equipo a la derecha. Si lo haces reclama 2 puntos.	Menciona dos ventajas de la propuesta del equipo de la izquierda. Si lo logras reclama 2 puntos.	Formule un acuerdo provisional para todos los equipos. Si los otros los aceptan todos reclaman 2 puntos.	¡A escuchar! Los dos integrantes más jóvenes de tu equipo no podrán hablar durante las próximas 2 rondas. Si lo logras reclama 2 puntos.

La primera de las subcategorías de la tarjeta "Zorrillo retador" tiene la finalidad de formular preguntas que promuevan la inclusión de los participantes en un modelo de negociación basado en el pensamiento crítico y la obtención de información conforme el modelo descrito por el profesor Hussein A Mustafá de la escuela de administración de la Universidad de Ebril (Mustafa, 2016).

Este es un modelo en donde las partes son capaces de ir más allá de lo superficial en la contraposición de sus intereses y pueden explorar alternativas de mutuo beneficio desde el análisis y evaluación de información. Para llegar a este modelo, el juego propone preguntas que redundan en el ¿Qué? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Dónde? para lograr diferentes etapas del pensamiento crítico en una negociación.

La primera etapa corresponde a la descripción, esto supone que un acuerdo será más fructífero cuando las partes son capaces de describir sus contrapartes, sus intereses, sin caracterizarlos, exagerarse o demeritarse, esto se busca con preguntas como "Menciona lo que más te gusta de las propuestas del equipo de la derecha" una descripción más compleja de los demás equipos será un insumo útil para construir acuerdos colaborativos en el juego.

La segunda de las etapas que esta categoría busca es la del análisis, bajo esta categoría se espera que los participantes puedan desarrollar un proceso analítico de sus contrapartes, sus posiciones e intereses, entender el contexto, cuestionar la pertinencia relevancia y suficiencia de lo aportado por los demás participantes. Esto se espera lograr con orientaciones como “menciona las ventajas de la propuesta del equipo de la izquierda” para lograr esta construcción los equipos tienen que desarrollar un proceso de análisis que implica indagar por lo desarrollado en los demás equipos y evaluarlo.

Y finalmente el último aspecto que esta categoría busca desarrollar es la habilidad para evaluar de manera crítica una negociación, bajo este parámetro se espera que un participante pueda analizar y además comparar escenarios, fortalezas y debilidades, esto se espera lograr con preguntas como ¿Cómo se necesitan las partes entre sí? ¿Cómo se afectan las partes si no se logra un acuerdo?

C. Viejito Sabio

Viejito Sabio: El equipo se ha encontrado un viejito sabio en el camino. Solo que el viejito no se sabe expresar muy bien. El equipo tiene que escoger a un integrante para que le cuente el consejo del viejito que aparece en la carta a sus compañeros, según el nivel. Si el equipo logra adivinar obtiene los puntos que diga la carta. Tira el dado para determinar el nivel:

***Rojo:** Solo puede decir sinónimos.

***Verde:** Deberá dibujarlo.

***Amarillo:** Deberá expresarlo con mímica.

Por último, la tercera categoría de ImPacta es “Viejito sabio” la cual está dada con el objetivo de dar algunas recomendaciones a los participantes aplicables a la negociación las cuales deben lograr comunicar por medio de sinónimos, mímica, o dibujo. La finalidad de esta etapa es por una parte aumentar el enganche de diversión de los participantes, pero por otra transmitir recomendaciones útiles para desescalar el conflicto abordado, es función del moderador lograr que su aporte sea entendido y aplicado por las partes. El contenido de las recomendaciones es el siguiente:



Viejito sabio

Argumenta	Nos necesitamos	Encuentra el interés secreto	Suave con las personas
Resuélvalo creativamente.	Sea flexible.	Escucha el doble, habla la mitad	Beneficio mutuo.
Todos ponen, todos ganan.	Ofrezca opciones	Logre el compromiso.	Gáneselos
Ojo al tiempo	Somos una telaraña	Sea flexible pero no flojo	Busque el compromiso.

Fuente: Autor

3. Metodología de análisis de acuerdos y puntajes.

Puntos de desempeño	Puntos de objetivo	Otros puntos	Total
A.	I M P A C T A INCIDE		
P.			
R.			
E.			
A.	I M P A C T A INCIDE		
P.			
R.			
E.			
A.	I M P A C T A INCIDE		
P.			
R.			
E.			

Como se explicó en la fase de reglas, los puntajes del juego se dividen en 3 tipos de puntos, puntos de acuerdo, puntos de desempeño y "otros puntos".

Para los puntos de acuerdo, ImPacta propone una adaptación práctica del dilema del prisionero (Poundstone, 2015) cada parte decide si valida o no un acuerdo final, en el cual hay diferentes concesiones, desconociendo entre sí cuál es su objetivo secreto. A diferencia del dilema del prisionero tradicional, en esta adaptación las partes conocen la decisión de su contraparte y han tenido un proceso de deliberación que les permite tomar la mejor decisión. Por otra parte, el número de actores es de 3, a diferencia del dilema del prisionero tradicional en el cual es de 2, esta variación aumenta la complejidad del ejercicio, puesto que, debido a que el número de participantes es mayor a dos, las combinaciones de acuerdos se hacen infinitas, en este sentido el juego se acopla a la categoría de juegos cooperativos de N número de personas (Simpson, 2016).

En cuanto a los puntos de acuerdo, el equipo que más puntos obtiene es aquel que logre el acuerdo, responda en mayor medida a sus objetivos. Desde este parámetro, un análisis que permita determinar el del juego implica preguntarse ¿Qué alianzas se establecieron entre las partes? ¿Cómo participa cada equipo en la alianza en la de la que hace parte? ¿Son capaces de colaborar y descubrir el interés oculto del otro equipo?

Este análisis tiene como punto de partida el hecho, de que los participantes son capaces de encontrar las combinaciones de forma individual y colectiva y pueden analizar cómo corren más riesgos de obtener ningún puntaje y cómo juegan más seguros.

Esta configuración de puntos se convierte en una trampa para la ambición individualista, ya que da un mensaje tácito entre los participantes de que el bien común proviene de la idea de tener el mejor desempeño individual, sumado (o restado) en un acuerdo común.

En ImPacta se contarán los puntos por equipo, determinando quien gana el juego.

Bibliografía

- ACNUDH. ¿Qué son los derechos humanos? Retrieved Mayo 23, 2015, from <http://www.ohchr.org/SP/Issues/Pages/WhatareHumanRights.aspx>
- ACNUDH. (2006). Preguntas frecuentes sobre el Enfoque de Derechos Humanos en la cooperación para el desarrollo. Nueva York–Ginebra: Naciones Unidas.
- BCCampus. (s.f.). 16.1 The Problem of Imperfect Information and Asymmetric Information. Chapter 16. Information, Risk, and Insurance. Recovered from: <https://opentextbc.ca/principlesofeconomics/chapter/16-1-the-problem-of-imperfect-information-and-asymmetric-information/>
- Brander, P. Gomes, R., Keen, E., Lemineur, L., Oliveira, B., Ondráčková, J., Surian, A. y Suslova, O. (2005). Compass. Manual sobre educación en derechos humanos con jóvenes. EUROACCIÓN: Murcia.
- Bonomo H., Mamberti J. y Miller J. (2010). "Tolerancia crítica y ciudadanía activa: Una introducción práctica al debate educativo". Nueva York: International Debate Education Association.
- Bordone, R. (2008). Teaching Law Students to Design Dispute Resolution Systems. *Teaching Negotiation*, 2 (1). Recovered from: <http://archive.constantcontact.com/fs079/1101638633053/archive/1102208945307.html>
- Calleros, M. (2014). Cultura de la Legalidad: por qué y para qué en la Educación Media Superior. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH [en línea]*, 29-35.
- Cepeda Ulloa, F. (1994). La corrupción administrativa en Colombia. Diagnóstico y Recomendaciones para combatirla. . Colombia: TM Editores. Contraloría General de la República. Fedesarrollo.
- Chahín, I., Herrera, G. y Mantilla, L., (2015). *Habilidades para la vida*. Bilbao, Edex.
- Crampton, A. y Manwaring, M. (2018). *Teaching Negotiation: Understanding The Impact Of Role-Play Simulations*. Harvard Law School. Recovered from: <https://www.pon.harvard.edu/freemium/teaching-negotiation-understanding-the-impact-of-role-play-simulations/>
- Equitas. (2010). "Formación a formadores: diseñar e implementar actividades de educación en derechos humanos."
- Fisher, R., Ury, W., Patton, B. (1991). *¡Sí de acuerdo! Como Negociar Sin Ceder*. Quinta Edición. Colombia: Editorial Norma. Recuperado de: http://biblioteca.uccvirtual.edu.ni/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=6&Itemid=1
- Galtung, J. (1969). Violence, Peace, and Peace Research. *Journal of Peace Research* 6 (3):167-191. Recovered from: https://www.jstor.org/stable/422690?seq=1#page_scan_tab_contents
- Galtung, J. (1973). Theories of conflict. Definitions, Dimensions, Negotiations, Formations. New York.
- Galtung, J. (1990). Cultural Violence. *Journal of Peace Research*, 27(3): 291-305. Recovered from: https://www.jstor.org/stable/423472?seq=1#page_scan_tab_contents
- Galtung, J. (2000). *Conflict Transformation by Peaceful Means (The Transcend Method)*. United Nations. Recovered from: <https://gsdrc.org/document-library/conflict-transformation-by-peaceful-means-the-transcend-method/>
- Galtung, J. (2003). *Violencia cultural*. Ed. Castellano, Gernika Gogoratuz. Documento Nro. 14. Recuperado de: <https://www.gernikagogoratuz.org/web/uploads/documentos/202892edd66aafe5c03dacf1298fd7f8938fae76.pdf>
- Garrido, J. L. y Azpilicueta, M. J. (2011). *Conocemos los estereotipos y los prejuicios para evitar la discriminación*. Unidad Didáctica de Educación para la Ciudadanía. Recuperado el 24 de agosto de 2015 de <http://www.educatolerancia.com/pdf/Conocemos%20los%20prejuicios%20y%20estereotipos%20para%20evitar%20la%20discriminacion.pdf>.
- Guía de lenguaje claro sobre lucha contra la corrupción, Transparency international, 2009. HYPERLINK ["https://transparencia.org.es/wp-content/uploads/2014/10/Gu%C3%ADa-de-lenguaje-claro-sobre-lucha-contra-la-corrupci%C3%B3n.pdf"](https://transparencia.org.es/wp-content/uploads/2014/10/Gu%C3%ADa-de-lenguaje-claro-sobre-lucha-contra-la-corrupci%C3%B3n.pdf) \h HYPERLINK ["https://transparencia.org.es/wp-content/uploads/2014/10/Gu%C3%ADa-de-lenguaje-claro-sobre-lucha-contra-la-corrupci%C3%B3n.pdf"](https://transparencia.org.es/wp-content/uploads/2014/10/Gu%C3%ADa-de-lenguaje-claro-sobre-lucha-contra-la-corrupci%C3%B3n.pdf) \h <https://transparencia.org.es/wp-content/uploads/2014/10/Gu%C3%ADa-de-lenguaje-claro-sobre-lucha-contra-la-corrupci%C3%B3n.pdf>
- Gurney, K. (23 de Febrero de 2018). Last fall, they debated gun control in class. Now, they debate lawmakers on TV. Obtenido de Miami Herald: <https://www.miamiherald.com/news/local/education/article201678544.html>
- ICFES. (2016). Módulo de Competencias ciudadanas Saber Pro 2016-2. ICFES. Recuperado de: <http://www2.icfes.gov.co/docman/estudiantes-y-padres-de-familia/saber-pro-estudiantes-y-padres/estructura-general-del-examen-en-modulos-saber-pro-2016-2/modulos-primera-sesion-competencias-genericas-12/2335-guia-de-orientacion-modulo-de-comp-etencias-ciudadanas-saber-pro-2016-2/file?force-download=1>
- Impacta. (2018). ¿Qué es impacta? Incide. Recuperado de: <http://incide.co/impacta/>
- Instituto Interamericano de Derechos Humanos. (1994). *Educación en Derechos Humanos*. Texto autoformativo. Instituto Interamericano de Derechos Humanos: San José.
- Jonson, D., Jonson, J. y Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós
- Kelman, H. (1996). Negotiation as interactive problem solving, 1 *International Negotiation*, pp. 99-123. Fisher, R., Ury, W. & Patton, B. (1993). *Sí de acuerdo: Cómo negociar sin ceder*. (2ª. ed.), Bogotá: Ed. Norma, pp. 47-65.

- Kim, P., Pinkley, R., Fragale, A. (2005). Power dynamics in negotiation. *Academy of Management Review*, 30 (4): 799–822. Recovered from: <https://pdfs.semanticscholar.org/a7bb/ee1c11dca4cb9466f4e8c1ef328ce696eb7a.pdf>
- Korpi, W. (1974). Conflict and the Balance of Power. *Acta Sociologica* 17 (2): 99-114. Recovered from: https://www.jstor.org/stable/4193990?seq=1#page_scan_tab_contents
- Lederach, J. P. (1995). *Preparing for peace: conflict transformation across cultures* (1st ed.). Syracuse, N.Y.: Syracuse University Press.
- Lobo, A. El valor de un selfie. *Pastoralsj*. Recuperado de: https://pastoralsj.org/index.php?option=com_flexicontent&view=item&cid=10&id=2001&Itemid=119
- Mahecha, E. (2014). Educación y cultura de la legalidad. *Justicia Juris*, 10(2), 36-43.
- Mariscal, S., Giménez-Dasi, M., Carriedo, N. y Corral, A. (2009). *El desarrollo psicológico a lo largo de la vida*. UNED: McGraw-Hill: Madrid.
- Mille, M., Roehl, H. Knuth, M., Magner, C. (2012). *Trazando el diálogo Herramientas esenciales para el cambio social*. Bilbao: Fundación Gizagune. Recuperado de: <http://www.fundaciongizagune.net/wp-content/uploads/Trazando-Dialogo.pdf>
- MindTools. (2019). French and Raven's Five Forms of Power. *MindToold*. Recovered from: https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR_56.htm
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia-MEN (2010). Programa de Educación para el Ejercicio de los Derechos Humanos. Un compromiso de todos, Bogotá D.C. En línea. https://www.mineducation.gov.co/1621/articles-241325_archivo_pdf.pdf
- Mustafa, H. (2016). Negotiation and Critical Thinking. Doi.10.13140/RG.2.2.34023.44961. Recovered from: https://www.researchgate.net/publication/311791117_Negotiation_and_Critical_Thinking
- NESCAP, "What is Good Governance?" [¿Qué son las buenas prácticas de gobierno?]. En línea. www.unescap.org/pdd/prs/ProjectActivities/Ongoing/gg/governance.asp
- NSIC. (2009). MATERIAL DE APOYO PARA LA ASIGNATURA ESTATAL DE CULTURA DE LEGALIDAD PARA PRIMERO DE SECUNDARIA. México: National Strategy Information Center.
- Papalia, D., Wendoks, S. y Duskin, R. (2009). *Psicología del desarrollo. De la infancia a la adolescencia*. McGraw-Hill: México D.F.
- Pérez, J., & Merino, M. (2014). Definicion.de: Definición de cultura de la legalidad. Obtenido de <https://definicion.de/cultura-de-la-legalidad/>
- Pizarro, E., & Do Carno, M. (2007). Orientaciones para la enseñanza de ELE : más de 100 actividades para dinamizar la clase de español. Brasilia: Embajada de España en Brasilia.
- Pon Staff. (2017, 26 september). Teaching Negotiation: The Art of Case Study Writing. Harvard Law School. Recovered from: <https://www.pon.harvard.edu/daily/teaching-negotiation-daily/the-art-of-case-study-writing/>
- Poundstone, W. (2015). *El dilema del prisionero*. Madrid: Alianza Editorial.
- Pruitt, D. y Rubin, J. (1986). *Social Conflict: Escalation, Stalemate and Settlement*. New York: Random House.
- Punched games. (2016). Artículo: Clasificación de los Juegos de Mesa. Wordpress. Recuperado de: <https://punchedgames.wordpress.com/2016/05/06/clasificacion-de-los-juegos-de-mesa/>
- Rapoport, A. (1974). Fights, Games, and Debates. Recovered from: https://www.press.umich.edu/9022/fights_games_and_debates/?s=description
- Redorta, J. (2007). *Cómo analizar los conflictos: la tipología de conflictos como herramienta de mediación*. México: Paidós.
- Reimann, C. (2000). *Hacia la transformación de conflictos: evaluación de los enfoques recientes de gestión de conflictos*. Reino Unido: Berghof Research Center for Constructive Conflict Management. Recuperado de: https://www.berghof-foundation.org/fileadmin/redaktion/Publications/Handbook/Articles/spanish_reimann_handbook.pdf
- Rodríguez Naranjo, C. y Caño González, A. (2012). Autoestima en la adolescencia: análisis y estrategias de intervención. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*. 12(3), 389-403. Recuperado de: <https://www.ijpsy.com/volumen12/num3/337/autoestima-en-la-adolescencia-analisis-ES.pdf>
- Sagastizabal, M^a. A. (coord.) (2009). *Aprender y enseñar en contextos complejos*. Madrid: Editorial CEP – Noveduc.
- Simpson, E. (2016). The Contributions of Anatol Rapoport to Game Theory. *Political Science Publications*. 135. Recovered from: <https://ir.lib.uwo.ca/cgi/viewcontent.cgi?article=1133&context=politicalsciencepub>
- Sunstein, C. y Hastie, R. (2008) Four Failures of Deliberating Groups. U of Chicago Law & Economics, Olin Working Paper No. 401; U of Chicago, Public Law Working Paper No. 215.
- Wadlow, R. (2014). *Adam Curle, Tools for Transformation*, (Stroud, UK: Hawthorn Press, 1990). Transcend Media Service. Recovered from: <https://www.transcend.org/tms/2014/03/adam-curle-tools-for-transformation/>
- Wallensteen, P. (2002). *Understanding Conflict Resolution: War, Peace and the Global System*. Third Edition. Uppsala University, University of Notre Dame.
- Wolfe, R. y McGinn, K. (2005). Perceived Relative Power and its Influence on Negotiations. *Group Decision and Negotiation* 14: 3–20. Recovered from: <http://www.people.hbs.edu/kmcginn/PDFs/Publishedarticles/2005-Perceived%20Relative%20Power-Wolfe%20and%20McGinn.pdf>
- Yarce, J. (2014). *Haz CLIC. Cultura de la Legalidad y la Integralidad para Colombia*. Bogotá: Procuraduría General de la Nación .
- Yuki, G. y Michel, J. (2006). Proactive Influence Tactics and Leader Member Exchange. In C. A. Schriesheim & L. L. Neider (Eds.), *Power and influence in organizations: New empirical and theoretical perspectives* (pp. 87-103). Greenwich, CT: Information Age Publishing. Recovered from: https://www.researchgate.net/profile/John_Michel2/publication/265615930_Proactive_Influence_Tactics_and_Leader_Member_Exchange/links/54ade8d90cf24aca1c6f6fce/Proactive-Influence-Tactics-and-Leader-Member-Exchange.pdf



Manual en Competencias Ciudadana

Elaborado en 2020