



FICHA DE ACTIVIDAD

SELLO VIDA EN DEMOCRACIA

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	RANGO ETARIO	EQUIPO	PROGRAMA
¡DECIDAMOS EN EQUIPO!	Bandadas y Manadas	PROSPERIDAD	GOBERNANZA

RESPONSABLES	DDGG del equipo presentes
OBJETIVOS GENERALES	Vivir la participación y toma de decisiones de forma activa, donde todos opinen y el grupo elija en conjunto.
HABILIDADES	Participación activa, Trabajo en equipo, Resolución de conflictos
DURACIÓN	45 minutos
DESCRIPCIÓN GENERAL	MOTIVACIÓN: Lobatos, Lobatas y Golondrinas escuchan que hoy deben tomar decisiones como equipo para poder superar desafíos, la única regla es que todos deben participar. (10 min) Se divide el grupo en seisenas o colonias circunstanciales (6 niños/niñas), cada equipo tendrá que conversar y decidir en cada una de las situaciones que se les presentará. Corre y decide: Los equipos se ubican en un extremo del salón. Al otro extremo se ubican los adultos que ayudan en la actividad junto con espacios que tengan las letras A y B Una de las personas a cargo de la actividad dice una situación y cada pequeño equipo debe decidir la respuesta correcta. Para tomar la decisión de la respuesta correcta los equipos deben: 1. Escuchar opiniones 2. Conversar en equipo 3. Escoger una alternativa y correr juntos hacia la opción que elijan Quien dirige la actividad debe narrar y ser histriónico Situaciones: 1-Si tienen que escoger qué cosa comer de colación durante la próxima semana de actividad ¿Qué prefieren? a. Papas fritas b. Helado 2-Si naufragan en una isla desierta ¿Qué hacen primero? a. Construir un refugio b. Buscar comida

3-Deben determinar una regla importante para la convivencia en esta isla. Al momento de tomar decisiones ¿Qué prefieren?

- a. Todos hablan y se escuchan antes de decidir
- b. Decide solo el líder

4-Cuando un compañero de su manada o bandada no está de acuerdo con una decisión tomada ¿Qué hacen?

- a. Lo ignoran
- b. Lo escuchan

5.- Llegan un sábado a actividades y sus dirigentes y guidoras les dicen que tienen que elegir entre dos actividades, pero todos deben ponerse de acuerdo

- a. Raid (caminata)
- b. Taller claves

Quien dirige la actividad al término de cada ronda realiza preguntas abiertas, animando la participación de varias niñeces:

- ¿Por qué escogieron esa opción?
- ¿fue difícil ponerse de acuerdo?
- ¿alguien tenía otra opción?

(25 min)

CIERRE:

Se sientan en un círculo y comentan:

- ¿Fue fácil decidir?
- ¿Qué pasó cuando alguien pensaba distinto?
- ¿Es importante escuchar a todas y todos?

Frase final reflexión: “participar significa que todos y todas podemos opinar y ser escuchados, cuando decidimos juntos la manada y la bandada funcionan mejor”, En nuestro movimiento siempre fomentaremos escucharnos y tomar decisiones en conjunto.

(10 min)

RIESGOS Y RECOMENDACIONES	• Riesgo de caídas o tropiezos al ser un juego con movimiento. • Recomendaciones: realizar en un lugar amplio, plano y de preferencia bien iluminado. • Se recomienda marcar zonas en el espacio de llegada para tener claridad de la alternativa que escojan y que cada pequeño equipo pueda tener un espacio para llegar. • Si deseas dar más dinamismo, puedes dar la instrucción que el traslado a la alternativa varíe, (saltando en un pie, todo el equipo debe llegar de la mano, caminando en cuclillas etc)
----------------------------------	---

REQUERIMIENTOS:

RECURSOS HUMANOS	VOLUNTARIOS ANIMADORES	1 cada 6 niños/as	PARTICIPANTES	MIN:1	MAX:20
RECURSOS MATERIALES	LETRAS A Y B				
LUGAR O TIPO DE ESPACIO	Espacio amplio				
OBSERVACIONES	Juego de movimiento constante Expresión corporal Se podría considerar la entrega de algún sticker del sello vida en democracia				
ANEXOS	No olvidar las letras A y B en grande para que niñez pueda visualizar las alternativas y correr hacia la que escojan				