

Juegos para la Paz y Comprensión Humana

Capítulo I

Introducción

El propósito de este primer capítulo es desarrollar brevemente el concepto de hombre o mujer como un ente social, su lugar en una sociedad y en una cultura y el proceso de socialización a través del cual adquieren los valores de su marco de referencia cultural, con el fin de comprender mejor las razones de por qué es importante, en este periodo de “civilización planetaria” desarrollar una conciencia cultural que nos permita entender a otros pueblos y a otras culturas.

La dimensión social del hombre

El hombre y la mujer son entes sociales, debido a que su propensión a vivir con sus iguales es inherente a su naturaleza. Sólo a través de la relación con otras personas en su grupo social puede llegar a poner en proactiva todas sus potencialidades. Este proceso se llama **interacción social**.

Esta interacción implica una acción y reacción recíprocas. El hombre y la mujer son a la vez el producto y el agente de los diferentes grupos a los que pertenece: su familia, su grupo de vecinos, su grupo de colegas, su club de recreación, su iglesia y todos los otros grupos sociales que existen en una sociedad. Esta sociedad, en la etapa actual de evolución del mundo, corresponde en general a la entidad política llamada país.

Cada persona lleva a cabo sus actividades sociales en base al capital de experiencia que ya ha adquirido y al cual hace referencia, cuando desea saber cómo comportarse, qué esperan los demás de él en una situación puede esperar él, a su vez, de los demás. Este capital de experiencia se llama **marco de referencia social**. El marco de referencia puede ser restringido como un pequeño pueblo aislado, tan grande como una provincia o una región, o incluso un país, y más grande aun, en el caso de quienes viajan o viven en diferentes países, cuyo marco se amplía a uno o más continentes.

El grupo y la sociedad

El grupo social es una colectividad identificable y estructurada de seres sociales que desempeñan papeles recíprocos, de acuerdo con normas, intereses y valores sociales, en pos de propósitos comunes.

Dentro de una sociedad existen cientos, miles, millones de grupos que desempeñan una amplia variedad de funciones.

Estos grupos pueden caracterizarse según criterios muy diferentes: su actividad principal, de su propósito, el tipo de relación que existe entre los miembros del grupo, el sentimiento de pertenencia que los une en mayor o menor medida, los estándares de comportamiento observados en el grupo, y muchos otros aspectos. Solo basta con pensar en la enorme diferencia que existe entre una unidad militar, un grupo de agricultores pertenecientes a una cooperativa de producción y un equipo de fútbol.



Dirección de Voluntarios

Una determinada sociedad comprende a todos aquellos que viven en un territorio, cuyos límites han sido claramente definidos, y dentro del cual todos los grupos cooperan para satisfacer las necesidades sociales básicas de quienes viven en dicho territorio y comparten la misma cultura.

Si hace siglos atrás la humanidad estaba formada por la yuxtaposición de sociedades relativamente pequeñas y cerradas, hoy en día, en la llamada “civilización planetaria” el mundo agrupa a sociedades grandes y abiertas, en la dimensión de naciones que, a su vez, forman parte de entidades mayores, tanto culturales como geográficas.

El concepto de cultura

“El término cultura se refiere a una herencia social, es decir, a todo el conocimiento, creencias, costumbres y técnicas de que disponen los miembros de una sociedad. La herencia sociales el producto de una historia específica y única; es “la forma de vida característica de un grupo de personas, su esquema completo de vida”” (Klyde Kluckhohn, The study of culture)

En su sentido más amplio, la cultura puede considerarse como todos los rasgos, tanto espirituales como materiales, que caracterizan a una sociedad o aun grupo social. La cultura por lo tanto, implica un modo de vida, el sistema de valores, las tradiciones y creencias, el concepto de hombre, mujer, el arte y la literatura, las técnicas y costumbres de una sociedad determinada.

CULTURA Y...CULTURA

En el lenguaje corriente, el concepto de cultura a veces se asocia con el mundo académico o universitario, con el refinamiento, con algo “sofisticado”. Desde este punto de vista, el mundo de la cultura se relaciona con el mundo de los museos, teatros, salas de concierto y bibliotecas. En contraposición, la música popular, la música rock, los videos clips, las historietas, las revistas ilustradas y los productos de los medios de comunicación social en general, son considerados inferiores, pertenecientes a una cultura subordinada, reservada a aquellos menos distinguidos y menos “sofisticados”. En realidad si analizamos con detención las definiciones anteriores, aceptadas unánimemente en la actualidad por sociólogos y antropólogos, **cualquier expresión colectiva desarrollada por un grupo humano forma parte de la cultura.**

¿Cómo se forma la cultura?

la cultura de una sociedad es el resultado de la combinación de tres importantes factores:

- La herencia cultural, que se transmite de una generación a otra;
- Las condiciones técnicas, que evolucionan y crean un nuevo ambiente social, dentro del cual actúa el elemento anterior;
- Las condiciones geográficas, como altitud, clima, suelo, relieve, vegetación, la presencia o ausencia de mar o ríos importantes, y otros.

En la práctica, los primeros dos puntos se interrelacionan constantemente con el tercero. Al respecto, se dice que cada cultura es siempre el resultado de la relación del hombre y mujer con el



Dirección de Voluntarios

medio en que vive. La diversidad de cada uno de estos componentes explica la diversidad de las culturas existentes en el mundo.

Por lo tanto, una cultura produce **elementos materiales**, como por ejemplo, una lápida, un hacha, un tanque, una iglesia, una estación de ferrocarril, un auto o un aparato de televisión. Y también produce símbolos. Un símbolo es un signo que representa algo. Un libro es un objeto material, pero este mismo libro, dibujado en un letrero evoca la idea de conocimiento, colegio, institución, pudiendo representar, por lo tanto, un llamado para una campaña de alfabetización o indicar la entrada a una biblioteca.

Los símbolos son establecidos por las convenciones humanas que forman parte de una cultura, y dichas convenciones normalmente son establecidas en forma inconsciente. A través de un uso casi universal, los colores constituyen signos. Por lo tanto, en un semáforo, se entiende que la luz roja significa “pare” y a la luz verde. “Siga”. Sin embargo, para el habitante de un área rural aislada que visita una gran ciudad por primera vez, el significado de estos símbolos no es tan obvio.

Los elementos materiales y los símbolos pertenecen a cada cultura; es decir, solo tienen validez para la cultura que los creó y para la cual tienen un significado real.

La Cultura, sinónimo de una herencia viva

El concepto de cultura debe siempre concebirse y examinarse como un todo **viviente**.

En efecto, la cultura de una sociedad, si bien se experimenta **aquí y ahora**, tiene sus raíces en el **pasado**. Por lo tanto, para preservar y proteger la identidad cultural de las sociedades, nunca debe esconderse o negarse, su pasado. Hay que aceptarlo, apreciarlo, reinterpretarlo e integrarlo en una síntesis nueva y revisada, pero nunca hay que eliminarlo.

Esta síntesis representa la cultura se construye día a día en presente. La vida de una sociedad es como un laboratorio que nunca deja de funcionar, el que entrega productos materiales, ciencia y tecnología, productos artísticos de todos los tipos, desde historias y leyendas hasta danzas y canciones. Sin embargo, también produce elementos que son más difíciles de definir, pero que igualmente existen: mitos, símbolos y sueños; elementos de la medida colectiva de un país en un periodo determinado de su historia.

Asimismo, la cultura implica el **futuro**, es decir, los planes colectivos de un país o un grupo social, enfocados a lo que será, a lo que debiera ser o hacia donde quiere dirigir su futuro. Contrariamente a lo que se podría pensar en un primer momento, estas utopías colectivas tienen mayor influencia en el destino de una nación que las estadísticas demográficas o económicas, como por ejemplo, los indicadores del empleo o de la producción, los salarios o los índices de consumo.

Quizás nadie haya definido mejor estas tres dimensiones de la cultura que el famoso historiador francés Renan, cuando dijo: “...la nación es un alma, un principio espiritual...con victorias compartidas en el pasado y con una voluntad compartida en el presente; que ha realizado grandes cosas en conjunto y que desea hacer más. Estas son las condiciones esenciales para la existencia de una nación.”



Dirección de Voluntarios

ELEMENTOS DE LA CULTURA

Una cultura puede definirse como el sistema de soluciones o respuestas de una sociedad particular inherente a los problemas de la existencia: ¿Por qué estamos aquí? ¿Qué tipo de organización social deberíamos adoptar? ¿Cómo nos vamos a alimentar? ¿Cómo nos vamos a vestir? ¿Dónde viviremos? ¿Qué tipo de educación le daremos a nuestros hijos?

Si se analizan estas soluciones o respuestas, se pueden distinguir tres elementos constituyentes:

- **El sistema de legitimación**, que se origina en el campo de las creencias fundamentales. Responde a las grandes interrogantes de la existencia humana, clarifica los significados y justifica los valores y las normas. Es un elemento estable en la sociedad y puede mantenerse por siglos sin que sufra grandes cambios. Cuando existen varios sistemas de legitimación dentro de una sociedad en particular, se dice que dicha sociedad es **pluralista**. Si existe solo un sistema de legitimación, aceptado casi unánimemente, a esta sociedad se la cataloga de **homogénea o monolítica**.
- **Los valores**, que constituyen los objetivos a los que aspira la totalidad del cuerpo social, o a lo menos, una parte significativa de él. En general, también son muy estables y representan los objetivos sociales a largo plazo que una sociedad en particular quiera alcanzar. En el mundo de hoy, el desarrollo es un buen ejemplo de un valor que todos los países desean alcanzar. Generalmente, los valores son el objeto de un vínculo afectivo y pueden constituir elementos movilizados en la vida de un país o sociedad.
- **Los Procedimientos**, son las soluciones concretas adoptadas con el fin de alcanzar los objetivos. Si tomamos el ejemplo anterior, para lograr efectivamente el desarrollo, un país puede adoptar un modelo de crecimiento planificado; otro, un modelo de economía de mercado; y tercero, puede adoptar un modelo de economía mixta. En la medida en que los estándares se originen en la adaptación de los medios a una meta u objetivo escogido, ya no serán el objeto de un vínculo afectivo, por lo que podrán cuestionarse o cambiarse a corto plazo.

La Cultura como marco de referencia social. Identidad Cultural

La cultura, por lo tanto, da significado a la vida de una sociedad y a la vida de cada uno de sus miembros. Ofrece al hombre y, mujer un marco de referencia que le permite saber de dónde viene, a donde va y cuáles son las razones que motivan su quehacer.

La cultura, en consecuencia, crea “evidencia social”, pues los gestos de cada miembro del grupo tienen un significado. De esta manera, sin que el hombre o mujer estén conscientes de ello, la cultura determina las reglas con las cuales dicho hombre o mujer juzga la belleza o fealdad de la gente o de las cosas, los tipos de alimentos que son considerados refinados o deliciosos, aquellos considerados normales o cotidianos, y finalmente, aquellos considerados como repugnantes. Algunas tribus primitivas acostumbraban pintar sus rostros de color negro para llevar a cabo las ceremonias rituales. Esto podría parecernos extraño hoy en día, sin embargo, para ellos tenía un significado bien establecido.



Dirección de Voluntarios

En cierto periodo de la historia de muchas razas, la legión ha sido la institución dominante de la vida social, lo que ha dejado profundas huellas, tanto materiales como simbólicas, en dichas culturas. Esto aún es válido actualmente para cierto número de países.

De suceder en un periodo muy largo de su historia, cualquier institución específica que haya tenido un carácter dominante con respecto a la cultura de una determinada sociedad, tendría que haber influido en el resto de la vida social.

En la actualidad, muchas personas sostienen que el deporte, especialmente los deportes con equipos de alto nivel de competición, ha asumido las características de culto. Por ello, hablamos de un “tipo de comunión entre los hinchas y su equipo”, de “el regocijo de la victoria”, y un partido se describe como “sagrado”. En ciertos países, la vida se detiene por varias horas, ¡pues los fanáticos no se perderían el partido por la nada del mundo!

A través de la cultura, el hombre y la mujer adquieren, por lo tanto una **identidad cultural**. Cada persona está en mayor o menor medida marcada por la sociedad en que ha crecido. Aunque le toque vivir en otros países, aprender los idiomas de otras culturas y saber cómo comportarse en ellas, en general, no puede desprenderse del sello inicial de su propia cultura. Por esta razón, se dice que su personalidad ha sido marcada o moldeada por su cultura original.

Con su identidad cultural, el hombre aprende a mirar el mundo de cierta manera y a juzgar los acontecimientos con su **propia** visión, su **propia** óptica, su **propio** enfoque.

CHOQUE DE CULTURAS

El choque de culturas ocurre cuando un individuo experimenta desorientación y frustración al descubrir que se encuentra entre personas que no comparten las mismas premisas fundamentales. La siguiente anécdota es un buen ejemplo de ello:

La antropóloga colombiana Virginia Gutiérrez de Pineda describe una barrera cultural en su propio país, entre ella y los indios Guajiros, que se dedican a la crianza de ganado: “recuerdo una ocasión en que conversaba con una indígena de clase alta sobre el matrimonio y la costumbre de dar dinero y ganado para comprar una esposa. Yo aún no comprendía bien la cultura indígena, por lo que mientras la mujer hablaba de su precio, me sentía terriblemente triste de que pudiera venderse a una mujer colombiana como si fuera una vaca. De pronto, me preguntó: “¿y usted cuanto le costó a su esposo?. A lo que respondí presuntuosamente: “Nada a nosotras no nos venden”. Entonces la escena cambio por completo “¡Pero que terrible!, su esposo no dio ni siquiera una vaca por usted. ¡No debe valer nada entonces!” a partir de ese momento, perdió el respeto hacia mí y todo interés por relacionarse conmigo, porque nadie había dado nada por mí.

El proceso de Socialización

Debido a que cada cultura determina lo que es “bueno” y lo que es “malo”, lo que es “correcto” y lo que es “incorrecto”, es normal que intente transmitir su visión del mundo a las generaciones más jóvenes, a lo que se le llama **proceso de socialización**. Desde el punto de vista del receptor, la socialización es el proceso a través del cual éste internaliza, interioriza y adopta la visión del mundo, los valores y las normas de una cultura determinada.



Dirección de Voluntarios

La siguiente sección mediante un modelo extremadamente simplificado, intenta mostrar como ocurre el proceso de internalización de los valores en una cultura.

Este proceso de socialización se produce mediante múltiples canales: el contacto personal dentro de la familia, el sistema escolar formal y estructurado, los sistemas educativos no formales, los diversos grupos de amigos y finalmente, toda la información que a través de los medios de comunicación social.

La socialización como un proceso de transmisión de valores

En cada sociedad, el niño forma su **autoimagen** dentro del marco de una **red de expectativas**

<ul style="list-style-type: none"> - Opinión positiva de los padres - Opinión positiva de los otros miembros de la familia - Opinión positiva de los educadores - Opinión positiva de los líderes, religiosos, autoridades, etc. 	<p>Resultados positivos: interiorización y aceptación de los valores de la cultura ADAPTACION E INTEGRACION SOCIAL.</p> <p>Aumento de la autoconfianza</p> <p>Relaciones positivas y satisfactorias.</p>
<p>En contraste:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Opinión negativa de los padres - Opinión negativa de los otros miembros de la familia. - Opinión negativa de los educadores - Opinión negativa de los líderes religiosos y civiles, autoridades, etc. 	<p>Resultados negativos: desavenencia con el medio ambiente. Reacción hostil y agresiva. Rechazo a los valores de la cultura. DESADAPTACION Y MARGINACION SOCIAL.</p> <p>Pérdida o reducción de la autoconfianza: auto devaluación.</p> <p>Relaciones negativas e insatisfactorias.</p>

NOTA: Modelo extremadamente simplificado.

Premisa inicial; en un proceso ideal de socialización, la cultura se transmite como un todo coherente. En las sociedades pretecnológicas, los principales canales para transmitir la cultura eran la familia y la pequeña comunidad local. Con el desarrollo de la tecnología y de la movilidad geográfica, la disminución del analfabetismo y el incremento de las técnicas de transmisión, el individuo ha logrado contactarse con toda su sociedad y también se siente en continua interacción con otras sociedades y culturas.



Dirección de Voluntarios

El etnocentrismo y sus consecuencias

Como ya hemos visto, al juzgar a otra cultura, el hombre tiene la tendencia natural de juzgarla en base a los criterios de **su propia visión del mundo**. A este fenómeno se le llama etnocentrismo. En el estricto sentido de la palabra, el etnocentrismo también involucra una tendencia a creer que la cultura propia es superior a las demás, y a juzgar a las otras culturas a través de los estándares establecidos por ésta.

Estos juicios se realizan mediante un cierto número de mecanismos que sería útil resumir aquí:

1. **Prejuicios:** Como lo indica la etimología de la palabra, un prejuicio es “un proceso con sentencia previa”. Antes de conocer todos los elementos objetivos que nos permitan emitir un juicio, nuestras mentes ya lo han hecho. De esta manera, aquellos que practican determinadas profesiones se les tilda de ladrones o ladronas. En algunos países, se dice que todos los políticos “se llenan los bolsillos con dinero público”.
2. **Caricaturas:** determinadas características de una cultura o de una persona se acentúan, con el fin de criticarlas mejor. ¿Quién no ha oído alguna vez que los banqueros son “tacaños y usureros” o que los abogados son “mentirosos”?
3. **Estereotipos:** Son breves descripciones de las características culturales de una persona o de un grupo social. ¿Quién no ha escuchado decir que los “escandinavos son tímidos o introvertidos”, que los “latinoamericanos son alegres y amistosos”, que “todos los italianos comen pastas”, o que “todos los españoles duermen siesta y les gusta el fútbol”? Un estereotipo, por lo tanto, es una generalización rápida, la que por estar algunas veces muy arraigada en nuestras mentes, no nos permite examinar los elementos que podrían demostrarnos lo contrario.
4. Uno de los mecanismos más comúnmente utilizados es la **extrapolación de la lógica de una cultura** para construir una lógica universal.
En su libro “About Understanding” (ideas y observaciones sobre la comunicación transcultural, Uppsala, 1992). Andreas Fuglesang entrega un impactante ejemplo de la forma en que un silogismo puede ser evidente para personas de una cultura occidental y, al mismo tiempo, ser incomprendible para personas de otra cultura.

“Problema: Todos los gallos en el pueblo de Kasombe son blancos. Lute Mirla vio un gallo en el pueblo de Kasombe. ¿De qué color es el gallo que ella vio?

Es obvio que la respuesta lógica debiera haber sido “el gallo era blanco”. Sin embargo, he aquí algunas de las respuestas que obtuvimos:

Respuestas: “Lute Mirla fue ayer al mercado a vender dos pollos”

“Lute Mirla tiene una hermana a la que visita en el pueblo de Kasombe”

“Pregúntele a Lute Mirla cuando regrese”

Fuglesang comenta: “... la evidencia y la verdad eterna del silogismo son inmateriales para los habitantes de Bemba. Esto no se debe a una falta de habilidad para entender el silogismo, sino a su poca relevancia dentro de los problemas de supervivencia en la realidad diaria de Bemba. Más aun, el lenguaje utilizado por los bembas les permite describir, interpretar y comprender la realidad de una manera diferente a la de un anglosajón...”



Dirección de Voluntarios

Capítulo II

COMO EMPLEAR LOS JUEGOS Y EJERCICIOS.

Los juegos y ejercicios deben considerarse como material de apoyo.

La parte central de este documento está compuesto por dos series de ejercicio: Clasificación de Valores y Comunicación Inter-Cultural. Es importante recalcar desde un comienzo que no existe una distinción muy definida entre ambas series. En efecto, por definición, un proceso de transformación y del desarrollo de los valores no se produce en forma aislada. El individuo se involucra en él, porque forma parte de un grupo y de una sociedad, los que interactúan constantemente con otros grupos y sociedades. Al respecto, un ejercicio o juego que ayude a clarificar un valor **personal** o que lo profundice, ayudará al mismo tiempo al individuo en sus relaciones **interpersonales**.

Este material debe ser considerado como material de **apoyo**, como una herramienta para ayudar a enriquecer esta importante dimensión de las actividades educativas. Es responsabilidad de quien lo utilice decidir su empleo u adaptación a las respectivas necesidades u circunstancias.

Hay que tener en cuenta dos conceptos esenciales si se pretende que el material sea útil:

1. **Flexibilidad.** Las pautas que se entregan en cada uno de los ejercicios están basados en actividades similares llevadas a cabo en diferentes países. No son **instrucciones** para seguir al pie de la letra; deberán adaptarse cuanto sea necesario. La mayoría de las actividades está destinada a un grupo de edad entre 11 y 15 años, por lo que será necesario hacer adaptaciones para trabajar con jóvenes mayores o menores.
2. **Participación activa.** Todos los métodos sugeridos en los siguientes ejercicios y juegos requieren un compromiso activo y una participación plena de los muchachos. Los anteriores corresponden a los métodos educativos modernos, que tienden a orientarse hacia el enfoque de la educación personalizada. Por lo tanto, todos los esfuerzos deberán apuntar a que estas actividades no sean percibidas como una tarea o una obligación, sino como una oportunidad entretenida para que los muchachos aprendan más acerca de ellos mismos y de los demás.

Presentación de cada ejercicio

Todos los ejercicios siguen el mismo esquema.

Referencia: proporciona información sobre el origen de juego u ejercicio y nombre las fuentes de referencia. También a veces relaciona la actividad concreta con algún aspecto particular de los elementos básicos teóricos del capítulo I o con algún otro juego o actividad.

Propósito: describe los objetivos específicos los relaciona con los objetivos generales del documento.

Métodos y desarrollo de la actividad: en general, comprende dos partes:

- a) **Preparación:** entrega información sobre los diferentes elementos necesarios para organizar la actividad correctamente, por ejemplo, los animadores de grupo que se necesitan, el material que deberá estar en interior o al aire libre.



Dirección de Voluntarios

- b) **Realización:** presenta la actividad paso a paso. En general, las actividades están organizadas en secuencia e incorporan una variedad de actividades individuales, por pequeños grupos y por grupos. Se describe claramente el papel que debe desempeñar cada participante, los animadores del grupo y los jóvenes, y se entrega también una indicación aproximada, de acuerdo con la experiencia, del tiempo necesario para ocupar en cada una de las etapas de la actividad. Al final de cada ejercicio, siempre se encuentra una sección llamada conclusión o recapitulación, que invita a extraer una enseñanza de la actividad.

Materiales: entrega una lista detallada de los elementos necesarios para llevar a cabo la actividad.

Observaciones para el animador: ayuda a complementar las partes antes mencionadas de cada ejercicio. Indica, en base a la experiencia, los sí y los no para llevar a cabo correctamente la actividad. Describe la atmósfera que debiera reinar si se pretende alcanzar los objetivos.

Las actividades son independientes.

Se ha hecho un gran esfuerzo para lograr que cada actividad sea completamente independiente y contenga todas las explicaciones necesarias para realizarlas correctamente. Por esta razón, se recomienda que el animador de la sesión lea la actividad en su totalidad y revise los puntos donde se haga referencia a las observaciones o al Capítulo I (elementos básicos). De esta manera, el animador comprenderá cabalmente el espíritu que fundamenta la actividad y sus objetivos concretos. Solo entonces podrá decir si la actividad se realiza de acuerdo con las pautas descritas en el texto o si es necesario Adaptarla.

La decisión de suspender o continuar un ejercicio

Podría suceder que la presentación de la figura de un ídolo, de las características de una comunidad específica o de un estudio de casos produzcan reacciones de hostilidad en contra de una determinada comunidad o grupo étnico. Esto es aceptable o incluso puede ser provechoso si se le maneja con cuidado. Sin embargo, si la tensión aumenta durante la sesión y es claro que la polarización de los puntos de vista creará probablemente un clima de animosidad, el resultado de la sesión podría ser contraproducente, por lo que el animador deberá sentirse con libertad para darlo por terminado.

Observación relativa a los grupos y de edad.

Con muy pocas excepciones las actividades están dirigidas al grupo de edad entre 12/13 a 15/16 años. Sin embargo, en varios casos, la actividad puede ser usada también para edades superiores o inferiores. Cuando es ese el caso, siempre se indica en la sección "Referencias" o en "Observaciones para el animador".

No obstante, al adaptar un ejercicio para un rango de edad menor, es especialmente importante no sobrepasar el nivel conceptual en que este grupo de edad es capaz de funcionar. Se incluyen notas al respecto en varios de los ejercicios.

Orden de las actividades

En general, se recomienda utilizar en primer lugar la serie de clarificación de valores y luego, la de Comunicación Inter-Cultural.



Dirección de Voluntarios

En la serie de **Clarificación de Valores**, se sugiere que el Ejercicio N°1 (Dimensiones de a Cooperación) vaya en primer lugar y que las actividades 2 y 3 (“un día ideal en mi vida” y “Un día típico en mi vida”) se realicen en secuencia. También se pretende que las actividades 8 y 9 (“Ponga en práctica sus valores”) se desarrollen hacia el final de la serie y, finalmente, que la actividad N° 10 (“Mi compromiso personal”) sea la última de la serie.

En la serie Comunicación Inter-Cultural, no se sugiere ningún orden en particular, a excepción de la actividad N°10 (“¿Qué podemos hacer para mejorar la sociedad”), que se considera como más apropiadas para el final de la serie.

En cada ejercicio, se sugieren indicaciones relativas al orden de las actividades, en la sección “Referencias”.

Una vez más es importante recalcar que los ejercicios deben ser considerados como material de apoyo y no como un plan obligatorio que debe seguirse rígidamente de la A a la Z.

Terminología

En vista de la naturaleza del tema, es inevitablemente que a veces se incluya en el texto términos relativos a la Sociología, la Psicología y las Ciencias de la Educación. En cada caso, se ha tratado de dar una explicación lo más clara posible a cada término. En ocasiones esto ha conducido a un exceso de simplificación de algunas definiciones o a la omisión de matices en la presentación de los conceptos o situaciones.

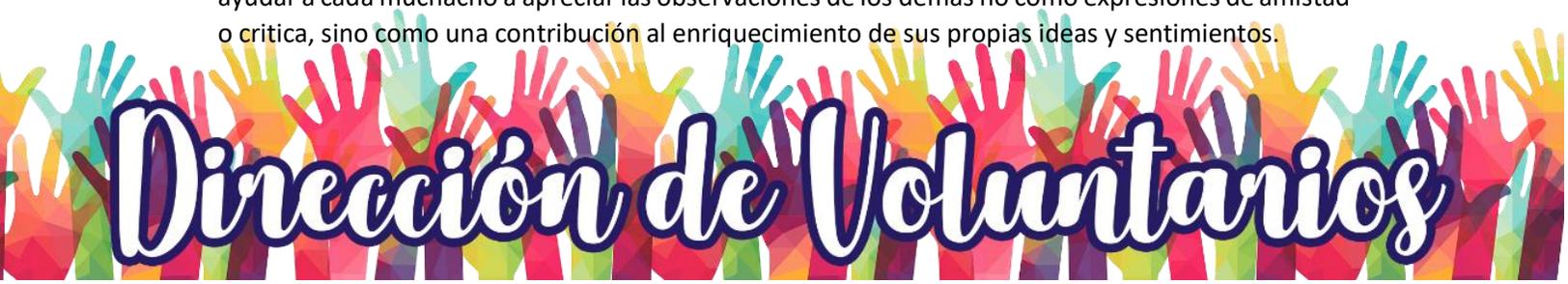
La atmósfera que debiera prevalecer

Si se pretende que los ejercicios y juegos alcancen sus objetivos, es muy importante fomentar una atmósfera de sinceridad y autenticidad desde un comienzo algunos de los ejercicios podrían generar un cierto grado de ansiedad en los integrantes del grupo, situación que no es anormal. Algunos jóvenes podrían sentir que deben revelar a los demás lo que consideran son sus ideas o sentimientos íntimos. Por lo tanto, es importante que las actividades no sean presentadas de una manera presionante.

La participación debe ser siempre voluntaria. Algunos de los ejercicios exigen que el joven revele mucho sobre sí mismo, por lo que es posible que uno o más muchachos no deseen participar en dichos ejercicios. Otros, podrían arrepentirse a mitad del juego, por ejemplo, cuando se organice algún tipo de intercambio de opinión. Si esto sucediera, deben respetarse sus deseos. Por lo mismo, a nadie se le debería forzar a hablar delante de los demás; todos pueden “pasar” si así lo desean.

El animador deberá estar siempre atento a estos casos, manejarlos con la mayor discreción posible y abstenerse de expresar desaprobación o hacer sentir al joven que su discontinuidad afectará los resultados del ejercicio.

La atmósfera deberá ser lo más abierta, amistosa, relajada y comprensiva posible. El animador deberá presentar cada actividad no como una obligación, sino como una oportunidad entretenida para que entre los que integran el grupo compartan algunos de sus sentimientos. De igual forma, deberá ayudar a cada muchacho a apreciar las observaciones de los demás no como expresiones de amistad o crítica, sino como una contribución al enriquecimiento de sus propias ideas y sentimientos.



Dirección de Voluntarios

Más importante aún es que nadie sea juzgado o tratado de manera despreciativa por lo que ha dicho, y no se debe dejar que el grupo ridiculice o descalifique abruptamente alguna de las ideas presentadas.

Si el animador, con la ayuda de los representantes de los pequeños grupos, mantiene con rigurosidad esta actitud de tolerancia y comprensión, entonces se creará y fortalecerá la atmósfera apropiada, a medida que el grupo pase de un ejercicio al siguiente.

Los argumentos básicos de las observaciones anteriores, que son fundamentales para el éxito de estas actividades, son:

- a) Nadie está siempre dispuesto a compartir los sentimientos, pensamientos e ideas más íntimas con los demás. Debe respetarse este sentimiento de intimidad.
- b) Es más probable que los jóvenes cambien sus creencias y valores a partir de una exposición positiva ante experiencias y puntos de vista diferentes, que como resultado de una presión, rechazo o manipulación por parte del grupo.

El papel y la actitud del animador

El papel y la actitud del animador son la clave para asegurar que se cumplan los objetivos de cada actividad. Ya se ha mencionado que éste cumple un importante papel en la preparación de las actividades.

Con respecto a la realización del programa, deberán considerarse varios puntos:

- ¿Hasta dónde debe comprometerse el animador? En general, debería actuar como un iniciador, un facilitador y un motivador, pero no participar en las actividades del pequeño grupo y, sólo si es necesario, en las actividades del grupo. Si se le pregunta: “¿Qué piensas sobre...?” o “¿Cuál es tu opinión personal sobre...?”, puede responder de inmediato, según las circunstancias, o mejor aún, postergar su participación para la conclusión de la sesión. Por ningún motivo, el responsable de la actividad debe colocarse por sobre los demás, dando la impresión de que no tienen ningún tipo de dudas sobre sus sentimientos u opiniones personales y de que siempre sabe cómo resolver un conflicto de valores. Si dejamos de lado las diferencias entre una cultura y otra, a pesar de que siempre deben tenerse en cuenta, la experiencia ha demostrado, en general, que es mucho más honesto y apropiado desde un punto de vista educativo, que el animador se muestre como una persona igual a los demás, que tiene dudas, dificultades y problemas, pero que realiza un esfuerzo honesto por resolverlos. Por esta razón, se recomienda utilizar la palabra “nosotros”, en lugar de “ustedes”, cuando se dirige al grupo; por ejemplo, “**nosotros** a veces **tenemos** problemas...”, “probablemente, **nos hemos enfrentado** a una difícil situación, en ocasiones...”, “**Podemos** ver las ventajas y desventajas de una acción en articular, por lo que podemos tomar una decisión...”

- Es importante que el animador siempre estimule la participación de todos y haga sentir cómodos a los muchachos como para compartir algunos de sus sentimientos y pensamientos acerca de un tema en particular.
- El responsable de la actividad deberá esforzarse por evitar las prácticas de tipo escolar. Por ejemplo, no deben ponerse notas. No debe insistir en un límite estricto de tiempo para completar un ejercicio o un juego, a menos que se haya establecido específicamente para dicha actividad. No debe dar nunca la impresión de que aquellos que terminan antes son más inteligentes que los demás o que lo han hecho mejor.
- La conclusión o recapitulación es la parte fundamental del ejercicio; por lo que el animador tiene un papel muy importante que desempeñar en ella. En primer lugar, debe asegurarse de que todos los jóvenes participantes comprendan los argumentos básicos de cada ejercicio o juego y sean capaces de relacionarlos con su ambiente cultural específico. En segundo lugar, debe evitar entrar en una discusión personal con algún miembro del grupo, de tal manera que la atención pueda llegar a centrarse en el joven. Finalmente, debe asegurarse, en lo posible, de que cada ejercicio conduzca a un intercambio de valores imparcial, honesto y abierto entre los jóvenes participantes y de que no se intente cambiar las opiniones con el uso de persuasión, manipulación o presión del grupo.
- De igual forma, los problemas o asuntos personales no deben tratarse en público, sino derivarlos a una reunión entre el joven y su consejero, su asesor religioso o su animador.

Archivos del grupo

En varios de los ejercicios, se sugiere que los formularios o materiales utilizados por los jóvenes, se recojan por los pequeños grupos, se pongan en un sobre y se guarden para utilizarlos en la siguiente sesión o en otro juego o ejercicio. En algunas ocasiones, cuando se trate de algo muy privado, el animador asegurarse de guardar los papeles en sobres sellados con goma o cinta adhesiva inmediatamente después de ser recolectados, de manera que todos sepan que nadie, incluido el responsable de la actividad, leerá su contenido hasta que se abran nuevamente los sobres y se devuelva el material a sus dueños.

También se ha sugerido, de manera más general, el uso de archivos de grupo. En muchos casos, se puede llevar a cabo un ejercicio, retirar los formularios y luego, mantenerlos archivados por unos meses, tiempo después del cual puede realizarse el **mismo** ejercicio nuevamente. La experiencia ha demostrado que la repetición a intervalos determinados puede demostrar su haber habido algún cambio en el contenido de los valores, y también en el **tipo** y **grado** de las opiniones y creencias.

Observaciones relativas a la acción de seguimiento

Algunos ejercicios, en especial la clarificación de Valores N° 10, sugieren que los muchachos adquieran un compromiso personal. Es útil que ellos tengan la oportunidad de reexaminar estos compromisos de vez en cuando, posiblemente para cambiarlos, subdividirlos en dos o tres metas más concretas o para alterar los plazos. Es importante enfatizar que esto no debe transformarse

nunca en una actividad rutinaria, sino más bien en un estímulo para que cada joven “haga cuanto de él dependa para cumplir con su compromiso”.

Los animadores deberán estar particularmente atentos a las sugerencias recibidas durante los ejercicios, puesto que a menudo constituyen una buena reserva de ideas proyectos. Dichas sugerencias, si se llevan a cabo de manera sistemática, pueden transformarse en nuevas y desafiantes actividades para el grupo.

Capítulo III

CLARIFICACION DE VALORES N°1

DIMENSIONES DE LA COOPERACION

Referencias: los animadores con experiencia seguramente ya conocen este juego, pues es usado de diversas formas en las actividades educativas, como un elemento de integración al comienzo de ellas.

Esta versión en particular ha sido adaptada de “A Manual and Resource Book for Popular Participation Training” (Manual y Libro de Recursos de Capacitación para la Participación Popular), publicada por el Departamento de Asuntos Económicos y Sociales de las Naciones Unidas (1), la que ha sido probada muchas veces en ambientes de diferentes culturas y organización.

Se sugiere utilizarlo como primer ejercicio, puesto que ayuda a enfatizar la idea de compromiso, participación y cooperación activa.

Propósito:

1. Ayudar a los jóvenes a comprender el valor que tiene la cooperación en la solución de un problema de grupo
2. Hacerlo tomar conciencia de la importancia de su actitud y comportamiento personal, los que podrían tanto contribuir a solucionar un problema como a obstaculizar.

Método y desarrollo de la actividad:

Preparación:

Debe prepararse un conjunto de cuadrados para cada grupo de seis personas. El conjunto consiste en cinco sobres que contienen trozos de cartón o papel, previamente cortados en formas diferentes, pero que, al ensamblarse de manera adecuada, formaran cinco cuadrados de 15 x 15 cm cada uno.

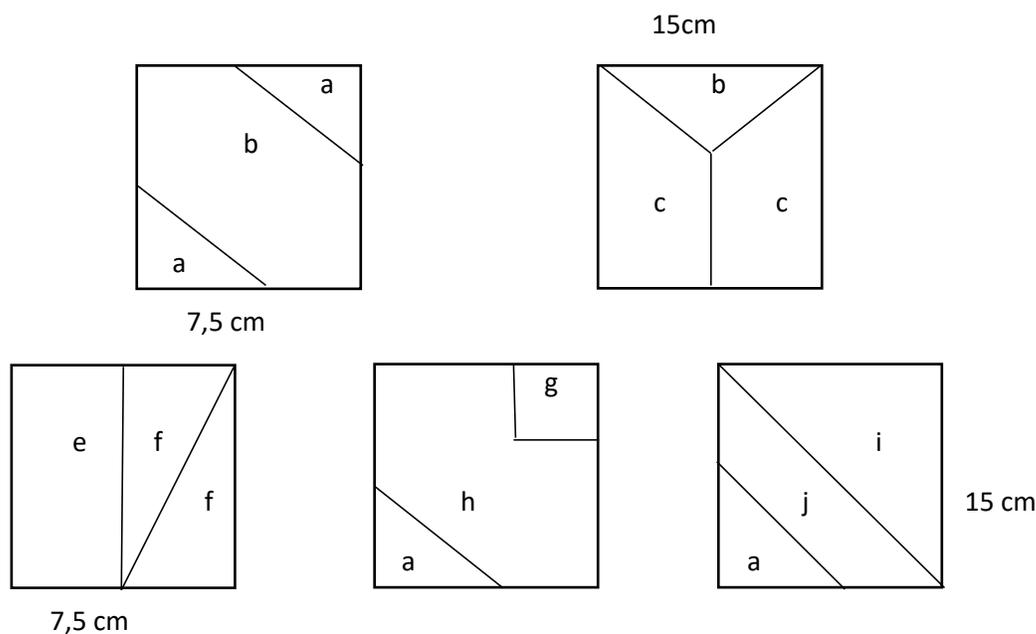
Para preparar el conjunto, deben cortarse cinco cuadrados de cartón o papel, de igual tamaño, de unos 15 x 15 cm, aproximadamente. Luego, habrá que ubicar los cuadrados en fila y marcarlos como se muestran en el dibujo, anotando suavemente con un lápiz de grafito las letras correspondientes, de manera que después se puede borrar.



Dirección de Voluntarios

Las líneas deberán marcarse de tal forma que, al cortarlas, todas las piezas con la letra “a”, por ejemplo, sean exactamente iguales, y lo mismo para las demás. Solo es posible una combinación para formar los cuadrados de 15 x 15 cm.

Luego de dibujar las líneas en los cuadrados y de marcarlos con sus respectivas letras (a, b, c, d, e, f, g, h, i, j), se cortará cada cuadrado para formar las partes del rompecabezas.



Marque los cinco sobres con A, B, C, D y E. distribuya los trozos de cartón en los sobres e la siguiente manera:

- Sobre A contiene piezas i, h, e.
- Sobre B contiene piezas a, a, a, c.
- Sobre C contiene piezas a, j.
- Sobre D contiene piezas d, f.
- Sobre E contiene piezas g, b, f, c.

Borre las letras de cada pieza y escriba en su lugar la letra del sobre correspondiente. Esto ayudará a regresar las piezas al sobre correspondiente una vez que los grupos hayan completado la tarea, para poder usarlos nuevamente sin dificultad.

Realización:

1. El responsable de la actividad presenta el juego y explica su realización con los diferentes aspectos de las dimensiones de la cooperación. No debe explicarse en detalle el propósito del ejercicio y permitir discusiones sobre el tema.

Tiempo sugerido: 5 minutos.

2. **Actividad de pequeño grupo.** Los muchachos deberán sentarse en círculos de seis personas. Los pequeños grupos deberán estar lo suficientemente alejados como para que no puedan ver las actividades de los demás. Cada grupo deberá designar un observador.

Tiempo sugerido: 5 minutos.

3. Los grupos permanentes en sus lugares, mientras los observadores van a recibir las instrucciones para el juego. Se les entrega una copia de las “instrucciones para el grupo” (Anexo 1), que va destinada a su grupo y otra copia para ellos.

También se les entrega un sobre grande, que contienen cinco pequeños sobres marcados con las letras A, B, C, D y E (Véase sección preparación).

A los observadores se les debe dar tiempo para leer las instrucciones y poder familiarizarse por completo con ellas. También se deberá permitir un corto periodo para contestar preguntas y resolver dudas.

El observador tiene dos funciones:

- a. Velar porque se respeten las reglas del juego.
- b. Observar y tomar nota del comportamiento de los participantes.

Tiempo sugerido: 5 minutos.

4. Los observadores se reintegran a sus respectivos grupos. El animador les solicita que distribuyan las “Instrucciones para el grupo”; luego, uno de los miembros las lee al resto. Las consultas deben hacerse en esta etapa. Cuando ya no haya dudas, los observadores distribuyen un sobre a cada miembro del grupo. Una vez dada la señal, los participantes abrirán sus sobres y colocarán el contenido frente a ellos, de manera que todos los miembros de su grupo puedan ver todas las piezas.

Tiempo sugerido: 5 a 10 minutos.

5. Todos los muchachos participan en el juego. Como se indica en las “instrucciones para el grupo”, cada uno de ellos debe formar cinco cuadrados perfectos de iguales dimensiones (15 x 15). Tan pronto como un grupo termine, debe ponerse de pie permaneciendo en silencio, con el fin de no molestar el trabajo de los demás; tampoco debe desplazarse por la sala.



Dirección de Voluntarios

Nota: Durante el juego, probablemente el responsable de la actividad quiera supervisar a los diferentes grupos, para asegurarse de que se cumplan las reglas. Sin embargo, no deberá interferir de ninguna manera con el trabajo de los grupos.

Tiempo sugerido: 15 minutos.

6. Cuando todos los grupos hayan terminado, o cuando se haya acabado el tiempo establecido, y al menos la mitad de los grupos haya terminado, finaliza esta parte del juego. El animador le entrega una copia del cuestionario (Anexo 2) a cada observador y otra copia para cada grupo.

Las preguntas son útiles para promover la discusión, pero no se deben considerar en forma exhaustiva. La discusión debería enfocarse más bien hacia los sentimientos frente a los diferentes comportamientos de los miembros del grupo, que hacía observaciones generales.

Tiempo sugerido: 15 a 20 minutos.

7. **Actividades de grupo:** Los pequeños grupos se reúnen en plenario. El animador solicita algunos voluntarios para comentar lo aprendido en la actividad si se cuenta con un rotafolio, puede hacerse una lista de los comentarios, solicitando a los jóvenes que no repitan lo que ya han dicho los demás.

Tiempo sugerido: 10 minutos.

Observaciones para el animador:

Podrías ser interesante solicitarles a los miembros del grupo que relacione el juego con una experiencia personal con respecto a la cooperación o no cooperación en una actividad de grupo. La experiencia ha demostrado que este procedimiento puede dar lugar a una interesante discusión, en la que los participantes compartan sus historias y anécdotas.

Conclusión:

Utilizando los diferentes aportes, el responsable de la actividad podría enfatizar los siguientes aspectos, que son esenciales para que la cooperación tenga éxito dentro de un grupo:

- a. Cada miembro del grupo debe comprender el problema en su totalidad.
- b. Cada miembro debería tener conciencia del aporte potencial de los demás miembros.
- c. Cada miembro debería comprender cómo puede contribuir a la solución del problema.
- d. Cada miembro debería estar consciente de los problemas de los demás, con el fin de ayudarlos a aportar el máximo.

También podría recalcar el hecho de que en la serie de ejercicios y juegos sobre valores y comunicación inter-cultural, de la cual éste es el primer ejercicio, el grupo va a tener que trabajar en conjunto, por lo que es necesario la cooperación métodos para que éste tenga éxito y todos los miembros obtengan beneficio del juego.



Dirección de Voluntarios

Materiales:

- Un sobre grande por cada grupo de 6 personas.
- Un conjunto de 5 sobres por cada grupo, que contengan los cuadrados. Dichos sobre irán en el sobre grande (véase preparación)
- 2 copias de los Anexos 1 y 2 por cada grupo; una para el observador y otra para el grupo.
- Rotafolio y plumón



Dirección de Voluntarios

DIMENSIONES DE LA COOPERACIÓN

INTRODUCCIONES PARA EL GRUPO

Encontrarás un conjunto de cinco sobres que contienen varios Trozos de cartón o papel, para formar cuadrados. Cuando se dé la señal, distribuye los sobres de manera que cada miembro del grupo reciba uno. Ante una nueva señal, cada miembro vaciara el contenido del sobre en el suelo o en una mesa ubicada frente a él.

Luego, los participantes deberán tratar de formar los cuadrados, uno por persona, de acuerdo a las siguientes reglas:

1. Los miembros del grupo no pueden hablar entre ellos.
2. No deben tomar una pieza del cuadrado de otro compañero ni tampoco debes solicitarla, en ninguna circunstancia.
3. Sin embargo, los participantes pueden dar una o más de sus piezas a otros miembros del grupo.

El juego no termina hasta que cada uno de los miembros haya formado el cuadrado perfecto, con las mismas dimensiones que los demás. Tan pronto como todos los miembros de tu grupo hayan completado sus cuadrados, deben ponerse de pie.

RECUERDA: La regla de oro es: Puedes **dar**, pero no puedes **quitar** o **pedir**.



Dirección de Voluntarios

DIMENSIONES DE LA COOPERACIÓN

PREGUNTAS PARA INICIAR LA DISCUSIÓN DEL GRUPO

1. Cuando una persona tiene en sus manos una pieza clave, pero no de la solución:
¿Cómo crees que se sienten los demás?
¿Qué señales mataste al respecto?
2. Cuando alguien termina un cuadrado incorrectamente y se siente con una sonrisa de satisfacción en su rostro:
¿Cómo crees que se siente?
¿Qué reacciones notaste en los demás?
¿Cómo crees que se sentían los demás?
¿Qué sentías tú?
3. Cuando alguien no encuentra la solución tan rápido como los demás:
¿Qué crees que sienten los demás hacia él?
¿Qué sentías tú hacia él?
4. ¿Cuáles son las razones para ayudar a los demás?
5. ¿Qué razones crees que existen para tratar de ignorar a alguien en el grupo?
6. ¿Podrías haber resuelto el problema si la participación de los demás?
7. ¿Qué habría sucedido si alguno de los miembros del grupo hubiese decidido retirarse?

Capítulo III

CLARIFICACIÓN DE VALORES N° 2

UN DÍA IDEAL EN MI VIDA

Referencias: desde un punto de vista ideal, nuestro gusto del tiempo guarda estrecha relación con nuestros valores personales. En términos concretos, esto significa que deberíamos dedicar más tiempo a las cosas que realmente apreciamos en la vida y menos tiempo una a las cosas que no apreciamos o que nos disgusta hacer.

En la práctica, sin embargo, a veces hay una gran diferencia entre nuestro empleo del tiempo y lo que según nosotros decimos apreciar. Por ejemplo, alguien puede decir que el valor o la prioridad más importante en su vida es el “éxito profesional” para luego faltar frecuentemente a clases y sólo dedicarle unos pocos minutos cada día a los estudios.

Propósito: El propósito de esta actividad es ayudar a los jóvenes a descubrir o aprender más acerca de lo que realmente quieren en la vida.

Método y desarrollo de la actividad

1. **Presentación de la actividad** (Véase el capítulo “Cómo utilizar los juegos y ejercicios”).
2. **Actividad de pequeño grupo.** Los participantes se organizan en pequeños grupos. Se distribuyen el Formulario X “Un Día Ideal en mi Vida” (Anexo 1) a cada muchacho y se le explica el procedimiento. Utilizado sólo en la columna izquierda del formulario, los jóvenes deberán preparar el programa de **actividades de un día ideal**.

Es necesario recalcar que los muchachos deben colocarse en una situación de vida real. Como puede observarse, el programa empieza a las 00:00 horas (medianoche) y termina a las 24:00 horas. Para una mayor simplicidad, se ha dividido el formulario en periodos de una hora, los que pueden subdividirse en periodos de 30 minutos o menos.

3. Cada joven deberá llenar su **propio** formulario.
Tiempo sugerido 10 minutos
4. Actividad de grupo por afinidad luego de completar los formularios, los jóvenes formarán grupos de dos a tres participantes pertenecientes al mismo pequeño grupo y comentarán entre ellos el contenido de sus formularios.

Normalmente, deberían estar dispuestos a contestar preguntas tales como: ¿por qué le dedicamos tanto tiempo a dormir, a comer, a ver televisión o a escuchar música?

Tiempo sugerido 15 minutos



Dirección de Voluntarios

Nota: Durante este periodo, el animador deberá estar dispuesto a contestar preguntas de cualquiera de los grupos por afinidad, pero sugerimos que no se involucre con el **fondo** de la discusión. En esta etapa, ningún miembro del grupo debería sentirse culpable o digno de elogio por su elección.

5. **Actividad de Grupo.** El grupo se reúne en plenario. El animador solicita a uno de los grupos por afinidad que presenten **voluntariamente** sus formularios a los demás. Se destinarán 2 a 3 minutos para cada presentación. Puede haber otros voluntarios, que no es recomendable tener más de seis o siete presentaciones

Tiempo sugerido: 10 a 20 minutos

El responsable de la actividad, dependiendo del contenido de las presentaciones y de las circunstancias específicas del grupo, de la comunidad o del país, deberá estar preparado para formular las siguientes preguntas:

- ¿Existe un equilibrio adecuado entre las actividades **profesionales** o de **aprendizaje**, como el colegio, y las actividades **recreativas** o de **diversión**?
- ¿Existe un equilibrio adecuado entre el uso **pasivo** y **activo** del tiempo?
- ¿Existe un equilibrio adecuado entre las actividades que se realizan **sólo** y aquellas que se comparten con los **amigos** o compañeros?
- ¿Existe un equilibrio adecuado entre las actividades donde hay que **gastar dinero** y las que son **gratuitas**?
- ¿Todas las actividades son egoístas, y están destinadas sólo a satisfacer las necesidades e intereses personales, o algunas son altruistas, y van orientadas a prestar un servicio o a satisfacer las necesidades e intereses de otra persona?

Tiempo sugerido: 10 minutos

6. **Actividad de pequeño grupo.** Para la recapitulación y conclusión del ejercicio, deberá disponerse de un sobre grande por pequeño grupo. Los representantes del pequeño grupo recoger a los formularios de los miembros de su grupo y los pondrán dentro del sobre, para luego **sellarlo** con cinta adhesiva o goma de pegar el animador explicará que la otra parte del formulario se va a usar en la siguiente reunión o cuando se lleve a cabo nuevamente la actividad.

Tiempo sugerido 5 minutos



Dirección de Voluntarios

Materiales

- Formulario X, uno por persona.
- Sobres grandes, uno por pequeño grupo.

Observaciones para el animador

1. Una el énfasis principal de la actividad deberá centrarse en procurar una atmósfera de **sinceridad** y **autenticidad**. Por esta razón, es importante observar cuidadosamente Las observaciones que se exponen en los siguientes puntos.
2. Normalmente, los ejercicios, juegos o actividades sobre clasificación de valores generan cierta ansiedad en algunos miembros del grupo, Algunos podrían sentir que tienen que revelar a los demás lo que ellos consideran sus ideas y sentimientos más íntimos. Por lo tanto, es importante que las actividades no se presenten como obligatorias de realizar.

A nadie se le debería obligar a hablar frente a los demás, y puede “pasar” si así lo desea. Más importante Aún es que nadie se ha juzgado o tratado de manera despreciativa por lo que ha dicho y no se debe permitir que el grupo ridiculice o descalifique alguna de las ideas expresadas.

Si el responsable de la actividad logra mantener esta actitud, entonces se creará y fortalecerá la atmósfera apropiada, a medida que el grupo avance en las diferentes etapas.

3. Por lo mismo, cuando se guarden los formularios ya contestados para la siguiente sesión, se deberá dejar muy en claro que **nadie**, incluido el animador, los verá hasta que se abran los sobres nuevamente y se devuelvan a sus dueños.



FORMULARIO X

00.00	00.00
01.00	01.00
02.00	02.00
03.00	03.00
04.00	04.00
05.00	05.00
06.00	06.00
07.00	07.00
08.00	08.00
09.00	09.00
10.00	10.00
11.00	11.00
12.00	12.00
13.00	13.00
14.00	14.00
15.00	15.00
16.00	16.00
17.00	17.00
18.00	18.00
19.00	19.00
20.00	20.00
21.00	21.00
22.00	22.00
23.00	23.00
24.00	24.00



Dirección de Voluntarios

UN DÍA TÍPICO EN MI VIDA

Referencias: Esta actividad es la segunda parte del ejercicio de Clarificación de Valores n° 2. Si se adapta, también puede realizarse como actividad independiente.

Propósito:

- Ayudar a los jóvenes a descubrir y aprender más acerca de la manera en que ocupan actualmente su tiempo
- Ayudarlos a disminuir la brecha generada por las diferencias significativas entre la forma en que ocupan el tiempo actualmente y la forma en que idealmente querrían ocuparlo.

Método y desarrollo de la actividad

1. El animador presenta la actividad y la recuerda los participantes el ejercicio realizado anteriormente.
2. **Actividad de pequeño grupo.** Los jóvenes se realizan en pequeños grupos. Sus representantes reciben los sobres sellados correspondientes al suyo, los que cada uno abre en presencia de todos sus miembros. Cada joven recupera su formulario X
3. Responsable de la actividad da las instrucciones para este ejercicio. Usando sólo la columna **derecha** del formulario, los jóvenes deberán presentar un programa de actividades de un día **típico** en sus vidas. Recalamos que típico significa normal, cotidiano; es decir, no debería escoger un día especial de vacaciones, un día de excursión o una celebración, como el año nuevo o la fiesta nacional.

Importante: Con el fin de que no se sientan influenciados por lo que escribieron en la actividad anterior, se recomienda encarecidamente que ocupen el formulario doblado, de manera que sólo vean el lado derecho.

4. Cada joven deberá llenar su **propio** formulario.

Tiempo sugerido: 5 a 10 minutos.

5. Cuando se haya completado esta parte del ejercicio, el responsable de la actividad para las instrucciones para la segunda parte. Aún en trabajo **individual**, se pedirá a los muchachos que identifiquen las tres diferencias más importantes entre ambos lados de la página y que las señalen al reverso.

Tiempo sugerido: 10 minutos.

Nota: Durante esta etapa, el animador deberá estar prestó a ayudar a cualquier joven que lo solicite, pero deberá evitar expresar sus opiniones sobre el contenido de las diferencias entre lo ideal y lo típico.

6. **Actividad de grupo por afinidad.** Luego de completar los formularios, los muchachos formarán grupos de dos a tres miembros pertenecientes al mismo pequeño grupo y comentarán entre ellos las tres diferencias que anotó cada uno. Las preguntas claves para este intercambio podrían ser: ¿es muy importante esta diferencia para mí? ¿Cómo puedo disminuir la diferencia entre un día ideal y uno típico? Los compañeros pueden hacer sugerencias, pero no **dictar cátedra** de cómo actuar.

Nota: es importante mantener un equilibrio adecuado del tiempo que se da a cada miembro para que presente sus diferencias. En ningún caso deberá exceder los 5 minutos por persona; además, deberá evitarse que el grupo se concentre en un solo caso e ignore los demás.

Tiempo sugerido 15 minutos

7. **Actividad de grupo.** El grupo se reúne en plenario, El animador solicita a dos o tres voluntarios que presenten a los demás las diferencias que han anotado. Sólo debe destinarse dos o tres minutos por presentación. Puede haber más voluntarios, pero se sugiere que no exceda de 6 a 7.

Tiempo sugerido 10 a 20 minutos

8. **Recapitulación y conclusión.** al igual que en el ejercicio anterior, y dependiendo del contenido de las presentaciones y de las circunstancias del grupo, de la comunidad y del país, el responsable de la actividad **puede** hacer algunas preguntas sobre el equilibrio entre las actividades profesionales y recreativas, pasivas y activas, solitarias o compartidas.

Según las circunstancias locales, se sugiere para el término de la sesión algunas de las preguntas, las que profundizan los valores personales:

- ¿Qué sientes con respecto a la manera **real** en qué ocupas tu tiempo?
- ¿Qué proporción de tu tiempo se emplean actividades que no valoras mucho?
- ¿Qué proporción de tu tiempo corresponde a una experiencia que sea realmente gratificante para ti? (Algo que te haga sentir alegría y satisfacción).
- ¿Cuánto tiempo destina para trabajar por una causa en las que crees realmente?
- Piensa en una medida concreta que te ayude a disminuir la diferencia entre tus actividades diarias **ideales** y las **típicas**; anótalas al reverso del formulario.
- ¿Cuándo seas mayor, ¿Crees que vas a estar orgulloso de la manera en que ocupas tu tiempo actualmente?

Nota: Al final de la sesión, cada joven puede conservar su formulario o de lo contrario, puede recogerlos cada representante de los pequeños grupos y guardarlos en un sobre en los archivos del grupo. (Véase capítulo II).



Dirección de Voluntarios

Materiales:

- Formularios X, el mismo utilizado en el ejercicio de clarificación de valores N° 2
- Los mismos sobres del ejercicio anterior.

Observaciones para el animador

Las observaciones hechas en el ejercicio anterior, relativas en la atmósfera general que deberá prevalecer para esta actividad, también se aplican aquí: es decir, fomentar la sinceridad y la autenticidad. Hay que hacer sentir cómodos a los muchachos para que compartan con los demás algunos de sus sentimientos o ideas sobre un tema en particular. Es bueno enseñarles a apreciar Las observaciones de los demás, y no considerarlas sólo como expresiones de amistad o de crítica.



Dirección de Voluntarios

CLARIFICACIÓN DE VALORES NÚMERO 4

EL PRESIDENTE DEL MUNDO

Referencias: El mundo de fantasía puede ser una herramienta muy útil para ayudar a los jóvenes a descubrir y expresar sus ideas y sentimientos más íntimos.

Con el fin de utilizar al máximo este ejercicio, es importante crear una atmósfera de fantasías durante la actividad, volviendo la realidad sólo el final del ejercicio.

Propósito:

1. Ayudar a los jóvenes a descubrir o a comprender mejor sus anhelos y aspiraciones.
2. Ayudarlos a entender que cada uno de nosotros, a pesar de la mayor o menor importancia que tenga nuestro lugar en la sociedad, puede hacer **algo** por mejorar su vida personal y además hacer una importante contribución a su país y al mundo.

Método y desarrollo de la actividad

1. **Actividad de pequeño grupo** Los muchachos se organizan en pequeños grupos.
2. El animador presenta la actividad, entregando el contexto de fantasía del ejercicio: “Imagínense que cada uno de ustedes ha sido designado por la Asamblea General de las Naciones Unidas como **Rey o Presidente del mundo**. Se les ha entregado poderes extraordinarios, por la que deben tener la seguridad de que cualquier deseo o decisión suya se hará realidad. Cada uno de ustedes puede pedir **un solo deseo** en las siguientes tres categorías:
 - a) para ti
 - b) para tu país
 - c) para el mundo entero o para una parte del mundo, siempre que sea mayor que el país de origen, por ejemplo, un continente, o un grupo cultural y lingüístico.

Como ya saben que cualquiera sea su deseo este se hará realidad, debe empezar lo cuidadosamente.

Se distribuye a cada participante una tarjeta o trozo de papel de unos 20 X 13 cm o 18 X 15 cm.

Tiempo sugerido: 5 minutos

3. **Actividad personal.** Cada joven completa su propia tarjeta.

Tiempo sugerido 10 minutos.



Dirección de Voluntarios

4. **Actividad de grupo por afinidad.** Luego de completar las tarjetas, cada muchacho Escoge a un miembro de su pequeño grupo para compartir el contenido de su tarjeta.

Probablemente analizarán sus respectivos deseos.

Tiempo sugerido: 10 minutos.

Nota: A menudo sucede que durante este periodo de intercambio, algunos de los miembros reaccionan frente a las sugerencias de los demás con comentarios tales como: “Esto es ridículo”, “Qué deseo tan tonto” o “Esa es una locura”. Aun cuando el animador no debe comprometerse con el contenido de la discusión, deberá recalcar a los participantes que en esta etapa de la actividad se permite la más amplia Libertad para la Fantasía y la imaginación. Por lo tanto, ninguna sugerencia deberá ser descartada o catalogada de imposible según los principios del realismo.

5. **Actividades grupo.** El grupo se reúne en plenario. El responsable de la actividad le pide a 3 o 4 voluntarios que den a conocer sus tres deseos al resto del grupo. Cada presentación no deberá exceder los 2 minutos. Puede haber más voluntario, pero el animador debería evitar las repeticiones y motivar a que se presenten ideas diferentes a las anteriores.

Tiempos sugeridos 10 a 15 minutos

6. **Conclusión** la función más importante del responsable de la actividad en esta etapa es la de ayudar a los muchachos a hacer la transición entre la atmósfera de fantasía del ejercicio y los valores expresados por los diferentes deseos. Es esencial que el animador entienda que la expresión de un anhelo o aspiración en Una atmósfera de fantasía es un **indicador de valores**.

Dependiendo del contenido de las presentaciones y de las circunstancias que rodean el grupo, a la comunidad y al país, el responsable de la actividad podría dirigir la atención del grupo hacia:

- Las similitudes sorprendentes, por ejemplo, “Puedo observar que todos ustedes desean... para nuestro país” o “veo que la mayoría desea...”
- Las diferencias importantes, por ejemplo, “Puedo ver que varios de ustedes desean..., mientras que otros...”

Es sumamente importante mantenerse dentro de estas observaciones de tipo general y hacerla sentir como **positivas y motivadoras**. No deben hacerse observaciones negativas y tampoco hacer sentir a nadie directa o indirectamente culpable por los deseos expresados.

Por medio de las mismas presentaciones, el responsable de la actividad puede ayudar a los muchachos a descubrir alguno de los valores expresados. Demos dos ejemplos.



Dirección de Voluntarios

Alguien podría decir:

“Alguien podría decir debería tener un boleto liberado, que me permita poder tomar cualquier modo avión, para ir a donde yo quiera”.

- ¿Porque quieres viajar tanto?
- Porque quiero visitar a todos los amigos que conocí en El último viaje
- Entonces la amistad es muy importante para ti.

Otro podría decir:

“Quisiera tener un par de alas y volar a los lugares que yo quisiera”.

- ¿Por qué quieres volar tanto?
- Por qué quiero sentirme libre.
- Entonces la libertad es importante para ti.

Sin embargo, es conveniente que el responsable de la actividad no entré en discusiones personales con ninguno de los miembros del grupo, para no centrar toda la atención en él.

Tiempo sugerido 10 minutos

Al final de la sesión, cada joven puede conservar su tarjeta o estás guardarse todo en un sobre por pequeño grupo. Si se va a hacer seguimiento, como se indica posteriormente, es más práctica la segunda idea.

Seguimiento. En muchos grupos, es casi común que el animador tenga una **reunión personal** con cada uno de los muchachos cada cierto tiempo (una o dos veces al año). Estas reuniones se utilizan a menudo como una manera de evaluar el avance del muchacho en su progresión, además de representar una oportunidad para establecer las metas del siguiente periodo.

Estas reuniones podrían ser, por lo tanto, un momento muy oportuno para hacer el seguimiento de este ejercicio a partir de los deseos expresados en la tarjeta, el animador puede profundizar en los valores personales del joven y también ayudarlo a disminuir la diferencia entre sus anhelos y aspiraciones y los pasos concretos que puede dar para alcanzar sus metas.

Las preguntas claves podrían ser: “¿Qué estás haciendo **en este momento** para convertir en realidad sus deseos?”, “¿Qué más podrías hacer?” “¿Hay algo que puedas hacer junto con los otros miembros de tu pequeño grupo?”, “¿Hay algo que podamos hacer todo juntos como grupo?”

Materiales:

- tarjetas pequeñas o Trozos de papel; uno por participante.
- sobres de tamaño mediano o grande; uno por pequeño grupo.



Dirección de Voluntarios

Observaciones para el animador

1. Es fácil adaptar esta actividad para los muchachos de menor edad, con sólo cambiar el contexto de fantasía. Por ejemplo: “Imaginen que son Superman...” o “Imaginen que tienen un hada madrina que les ha prometido cumplir todos sus deseos...” dependiendo del país, podría utilizarse un personaje de televisión que tenga poderes sobrenaturales.
2. Tal como se señala en el capítulo “Cómo emplear los juegos y ejercicios”, es importante que no se sobrepase el nivel conceptual que tiene el grupo. Por esta razón, cuando se adapte la actividad a menores de las establecidas, sería recomendable que los deseos concernieran a: a) ellos mismos, b) sus familias, c) sus amigos y vecinos, su barrio o su ciudad.

CLARIFICACIÓN DE VALORES NÚMERO 5

¿Cuál es la historia verdadera?

Referencia: los prejuicios y los conceptos erróneos sobre otras personas y otras comunidades y su forma de vida son, a veces, el principal obstáculo para la comunicación y la comprensión.

Muchos experimentos científicos llevados a cabo en diferentes países, han demostrado una y otra vez que los prejuicios pueden llegar incluso a falsear la realidad, como lo muestra el siguiente ejemplo:

“El psico-sociólogo norteamericano Otto Klineberg, en una ocasión, mostró a un grupo de niños y adultos blancos un dibujo de dos hombres, uno blanco y el otro negro. Las figuras aparecían en diferentes posiciones. Una de las diferencias consistía en que el hombre blanco empuñaba una navaja.

Cuando Klineberg les pidió posteriormente que describieran el dibujo, varios de los adultos dijeron que era el negro Quién tenía la navaja. Ninguno de los niños cometió este error.

La imagen mental preconcebida de un negro supuestamente violento y fastidioso había sustituido en la mente de los adultos a la imagen real del dibujo. Esta idea preconcebida o estereotipo no es natural, es creada. Los niños del experimento de Klineberg aún no estaban contaminados. Sin embargo, a medida que crecen el medio social les transmite opiniones preconcebidas sobre los otros grupos humanos.

La distorsión de la realidad no es tan grave en estos casos, pero la mayoría de ellos nuestros prejuicios o estereotipos pueden crear lo que en psicología se denomina “el carácter selectivo de nuestra percepción”. Este puede aplicarse a un prejuicio racial o a cualquier otro tipo de prejuicios, por ejemplo, religiosos, étnicos, políticos o económicos

El hecho de estar conscientes el tipo de distorsión que pueden producir estos prejuicios en nuestra percepción de la realidad es el primer paso para corregirlos. El siguiente ejercicio ha demostrado ser muy efectivo tanto en un medio educativo formal como un uno no formal.



Dirección de Voluntarios

Propósito

Hacer que los jóvenes tomen conciencia de que:

1. Cualquier forma de comunicación requiere la habilidad de escuchar realmente a los demás.
2. La comunicación entre pueblos de diferentes culturas requiere un esfuerzo especial aún mayor.
3. Los prejuicios son quizás los principales obstáculos para una percepción fiel de la realidad, por lo que debe hacerse un esfuerzo consciente para eliminarlo

Método y desarrollo de la actividad

Preparación: Una preparación y evaluación cuidadosa son la clave para el éxito de este ejercicio.

Debe escribirse una historia que involucre a dos personas o dos grupos de personas que pertenezcan a comunidades diferentes, las que puede ser comunidades nacionales o grupos étnicos o raciales dentro del mismo país. Uno de los personajes principales debe pertenecer a la comunidad que sea del agrado del miembro del grupo, que esté relacionado con ellos o que tenga lazos comunes con el grupo; Mientras que el otro personaje principal deberá pertenecer a la comunidad que les desagrada, que no tiene nada en común con ellos un a la que considera menos importante inferior por alguna razón específica.

Al igual que en el ejemplo anterior, es importante introducir en la historia suficiente Jesús como para que las acciones o actitudes negativas no sean atribuidas a un solo lado.

También es importante incluir algunas **intenciones** o acciones concretas, y dejar algunas frases abiertas como "...y llegó un policía" sin determinar lo que pasó a continuación.

La historia no debe ser muy larga; la experiencia ha demostrado que 200 a 300 palabras son suficientes. Tampoco hay que complicarla con muchos detalles innecesarios.

El ejemplo presentado como Anexo 1 ha dado excelentes resultados, pero es sólo un ejemplo. Sin embargo, si se presenta un modelo hecho a la medida del grupo de trabajo, se le deberá probar y adaptar antes de hacer extensiva su aplicación. Si se utiliza la situación del Anexo 1, debe reemplazarse los términos "Equipo A" y "Equipo B" por los nombres de los equipos locales de fútbol

Realización

1. El animador presenta brevemente el juego utilizando una frase muy general, por ejemplo: "Este es un juego de comunicación". **No** debe mencionar la palabra prejuicio ni Ninguno de los propósitos específicos de la actividad.

Tiempo sugerido 3 minutos.

2. **Actividad pequeño grupo** Los muchachos se organizan en pequeños grupos. El número ideal para el juego es de 8 a 10 personas. Si los pequeños grupos son muy reducidos, se pueden unir dos, pero el grupo no debe exceder a 12 muchachos.

Los jóvenes se sientan en fila o en círculo, de distancia entre cada uno, de manera que sólo escuchan lo que les murmura el vecino.

Al primer muchacho se le entrega un trozo de papel con la historia impresa en él. Deberá **leerla** con atención y en silencio, para devolver posteriormente el papel a la persona que se lo entregó. Luego se vuelve hacia el compañero más cercano a él (N° 2) y le murmura la historia. El N° 2 se murmura al N° 3, y así sucesivamente. A la última persona se le ha entregado con anterioridad una hoja de papel, en la que anotara **palabra por palabra** la historia que le murmura su vecino; luego, encontrarán el papel a la misma persona que tiene la versión con la que partió el ejercicio.

Importante: Nadie puede Tomar nota ni escribir la más mínima palabra, mientras escucha la historia.

Tiempo sugerido 1 minuto y medio por persona

3. **Actividad de pequeño grupo.** Los muchachos permanecen en pequeños grupos de los mismos grupos mencionados en el punto 2. Uno de los miembros del grupo es elegido como relator para Tomar nota de los comentarios. la persona que tiene la historia original se la lee al resto, y luego de su versión al joven que presenta el último eslabón de la cadena de murmullos. Entonces, se **comparar** las dos historias, descubriéndose seguramente que existen diferencias entre ambas.

Nota: Durante la discusión, podrías darse una cierta tendencia de los participantes a reaccionar acusando a sus vecinos de cometer errores o de despistarse, por lo tanto, es fundamental recalcar que el ejercicio no Está enfocado hacia los errores individuales, por mí muy importante que éstos sean.

Tiempo sugerido: 15 minutos

4. **Actividad de grupo** cuando todos los pequeños grupos están listos, se reúnen en plenario. Cada relato tendrá 2 o 3 minutos para mencionar las diferencias más importantes entre la historia original y la versión escrita por el último muchacho de la fila o el círculo. De ser posible, las diferencias podrían anotarse en un rotafolio.

Nota: Es difícil anticipar las reacciones que se presentarán en cada caso en particular. Sin embargo, en las pruebas llevadas a cabo con el ejemplo de Anexo 1 aparecieron frecuentemente varias de las siguientes distorsiones:

- a) En general, muy pocas personas notarán que Miguel no tenía razones para estar enojado. ¡El penal fue en favor de su equipo!
- b) Si Miguel representa a la comunidad que desagrada a la mayoría, se exagera sus características negativas. Por lo que es frecuente escuchar que tenía un cuchillo, en lugar de un cortaplumas; la frase “con la intención de defenderse” se omite a menudo y “el final la policía lo **arresto**”.



Dirección de Voluntarios

- c) De igual forma, si Juan representa a la comunidad que **agrada** a la mayoría, tus actos positivos también son exagerados. Por lo tanto, es común oír que “él se dirigió hacia Miguel para tratar de evitar que lanzar la botella...”. Sus características negativas, en consecuencia, son minimizadas o eliminadas; por ejemplo, la frase “corre hacia el lanzando insultos y haciendo gestos amenazadores” normalmente no figura.
- d) Tampoco sorprende descubrir que algunas personas **agregan** aspectos negativos aumentan los ya existentes; por ejemplo, “Miguel, que ya estaba molesto con el árbitro” o “Miguel, que ya había bebido varias botellas de cerveza”.
- e) Más aún, es común que la gente tiende a calificar a un personaje neutral, como es el caso del árbitro diciendo, por ejemplo, “el árbitro, que había favorecido abiertamente al equipo desde el comienzo del partido”.

Tiempo sugerido 15 minutos

5. **Conclusión.** En la mayoría de los casos, las conclusiones extraídas de la etapa previa son tan evidentes que cada uno de los participantes, que no es necesario recalcarlas. Sin embargo, es importante enfatizar que el juego es una lección de humildad para todos, pues nos muestra lo difícil que es escuchar a los demás como verdaderamente corresponde. Incluso, nos muestra Hasta qué punto debemos ignorar nuestro propio juicio de valor y escuchar la verdadera historia antes de llegar a la conclusión.

Materiales:

- Una copia de la historia por pequeño grupo
- Una hoja de papel para el último joven de cada fila o círculo
- Un rotafolio, si es posible

Observación para el animado

1. Cómo los equipos o personajes a y b deben reemplazarse por nombre locales, es importante ejercitar el concepto de juicio respetuoso antes de utilizar la actividad, especialmente si el país enfrenta un problema de conflicto entre dos comunidades o dos grupos raciales o étnicos
2. Si existiera un tema específico que divida seriamente las opciones de dos comunidades, se recomienda con énfasis que no se utilice dicho tema en la historia y que se seleccione uno menos conflictivo.
3. Durante la disposición del juego, podría presentarse una cierta hostilidad hacia algún grupo o comunidad étnica. De suceder así, los responsables de la actividad deberán tener cuidado sé manejar el tema de manera tal que se divide una discusión **A favor** o **en contra** de un determinado grupo; de lo contrario, el resultado total de la sesión podría resultar contraproducente.

Miguel y Juan son dos espectadores de un partido de fútbol. Miguel apoya al equipo A mientras que Juan es hincha del equipo B. Hacia el final del primer tiempo, el marcador continúa 0 a 0; el juego se ha puesto cada vez más violento, ya que cada equipo trata de marcar un gol antes de regresar a los camarines para el descanso.

De pronto, uno de los jugadores del equipo A toma la pelota y se encamina sólo hacia la portería del equipo B. Cuando está apunto de patear la pelota, justo al entrar en el área penal, un jugador del equipo B comete una falta en su contra, lo que produce su caída. El árbitro que se encuentra a 10 metros de la acción sanciona un penal en favor del equipo A.

Miguel observa la escena con muchos disgustos desde las Graderías. ¡Está claro que el árbitro se equivocó! sin vacilar ni un minuto le lanzó una botella de cerveza que tenía en sus manos. Juan lo de tirar la botella y corre hacia el lanzando insultos y haciendo gestos amenazadores. Miguel, al ver la reacción de Juan, saca de su bolsillo un pequeño cortaplumas y lo abre con la intención de defenderse. En ese momento, tres espectadores se acercan a los dos hombres, los rodean y los mantienen separados hasta que un policía aparece en escena unos minutos más tarde.



Dirección de Voluntarios

¿REALMENTE LOS QUIERE CERCA?

Referencias: una actitud es un estado interno permanente que afecta el comportamiento. Es decir, una actitud implica un estado en el que el individuo está dispuesto a responder ante un cierto estímulo de una determinada manera. Desde principios de este siglo, las ciencias sociales se han interesado activamente en el estudio de las actitudes, pudiéndose encontrar muchas aplicaciones concretas de los resultados de estos estudios, tanto en la psicología social, la etnología y las ciencias políticas como la investigación de Mercado. Los científicos sociales han diseñado y aplicado distintas escalas para medir las actitudes. Una de las más conocidas, que ha sido utilizada para satisfacer gran cantidad de necesidades diferentes, es la “Escala de Distancia Social”, inventada por el sociólogo norteamericano Emory S. Bogardus, considerado un pionero en este campo. La escala de bogardus ha sido diseñada para medir la intensidad de los prejuicios raciales y nacionales.

Es muy importante o ir a una persona decir: “En lo que a mí concierne, todos los seres humanos son iguales” o “yo no hago diferencias entre las personas, todos somos iguales”. Es probable que la persona sea sincera al decirlo, porque muchos de los casos los prejuicios son elementos inconsistentes. Por lo tanto, convertir los prejuicios en elementos conscientes es un paso muy importante en el proceso de analizarlos y, posteriormente eliminarlos.

El siguiente ejercicio es una adaptación de la escala de distancia social. Debemos recalcar que no estamos tratando de medir científicamente las actitudes, sino sólo adaptando la técnica a un ejercicio individual y de grupo relativo a clasificación de valores, con el fin de que los jóvenes puedan descubrir Hasta qué punto tienen prejuicios contra cierta nación, grupo racial o raza, y analizar el tema en Una atmósfera de amistad y comprensión.

Propósito

1. Proporcionar a los muchachos la oportunidad de examinar con mayor profundidad sus valores personales relacionados con la apreciación de otros grupos sociales.
2. Ayudarlos a descubrir en qué medida tiene prejuicios étnicos, sociales y nacionales.
3. Brindarles la oportunidad de hacer un primer análisis del tema en la atmósfera de comprensión y amistad.

Método y desarrollo de la actividad

1. El animador deberá presentar previamente la actividad, explicando que existen personas con las que nos gustaría tener una estrecha relación, otras con las que sólo desearíamos tener una relación superficial, otras que nos son indiferentes y, por último, aquellas que nos desagradan profundamente y que rechazamos de plano. Ante esta realidad ineludible, es muy importante que tomemos conciencia de estos sentimientos.

Es fundamental que **no** se menciona la palabra prejuicio durante la presentación.

Tiempo sugerido: 3 minutos

2. **Actividades pequeño grupo** Los muchachos se organizan en pequeños grupos a sus representantes de las entregan los cuestionarios (anexo 1) y las instrucciones generales para la actividad.

Nota:

- a) A los jóvenes se les debe motivar para que reaccionen Lomas espontáneamente posible y no reflexionen mucho cada pregunta. Por esta razón, es importante mantenerse estrictamente dentro del tiempo sugerido para esta actividad (N° 3 método y desarrollo)
- b) Algunos jóvenes excesivamente cautelosos o muy indecisos, que se sientan algo inseguro con respecto al ejercicio o que no quieran comprometerse, podrían refugiarse en Las dos últimas columnas: “bajo ciertas circunstancias” o “no sé”. Es conveniente motivar a los muchachos para que sea lo más abierto y honestos posible y que usen estas dos últimas columnas sólo en caso de serias dudas y reservas.
- c) El animador para hincapié en que nadie debe sentirse culpable de sus sentimientos. Es necesario crear una atmósfera de sinceridad y de autenticidad, e insistir en que no se juzgará a nadie ni tampoco a sus ideas (véase el capítulo como ampliar los juegos y ejercicios)

Tiempo sugerido: 5 minutos

3. Cada joven completará su **propio** cuestionario; y no deberá comunicarse con los demás miembros del pequeño grupo. todas las consultas deben hacerse al responsable de la actividad.

Tiempo sugerido 8 a 10 minutos

4. **Actividad de grupo por afinidad.** Luego de completar el cuestionario, cada joven Escoge un compañero de su pequeño grupo para comentar su respuesta con él. El compañero puede hacer preguntas aclaratorias, pero no es recomendable que se inicie una discusión sobre lo que es correcto o incorrecto.

Nota: es importante dar el máximo tiempo de presentación ambos muchachos el tiempo máximo para cada presentación Debería ser de 5 minutos.

Tiempo sugerido 10 minutos



Dirección de Voluntarios

5. **Actividad de grupo.** el grupo se reúne el plenario. El responsable de la actividad solicitada dos o tres voluntarios que lean sus respuestas al resto del grupo. Podría haber otros voluntarios, pero se recomienda no sobrepasar el límite de seis o siete presentaciones.

Nota: los muchachos pueden hacer preguntas aclaratorias, pero a nadie se les debe presionar para que para que justifique su posición. Conviene tener presente que, dependiendo del contexto, la simple pregunta “¿por qué sientes...?” puede ser percibida por algunas personas como una intimidación. El animador deberá esforzarse con crear y mantener una atmósfera relajada amistosa y comprensiva si se pierde esta atmósfera es preferible no permitir preguntas.

Tiempo sugerido en 15 a 20 minutos

6. **Conclusión** dependiendo de las circunstancias locales y de los puntos sugeridos en el punto 5, el responsable de la actividad podría decir alguna palabra de conclusión. Se sugiere recalcar lo siguiente:

- En muchos casos nuestras actitudes aún, cuando estén profundamente arraigadas en nuestra experiencia personal, son inconscientes. Por lo mismo, es fundamental hacer un esfuerzo individual para tomar conciencia de ellas.
- Ser capaces de compartir nuestras actitudes con otras personas, como ocurre en esta actividad, es también un paso muy importante, tanto para el crecimiento personal como para el desarrollo de un espíritu de equipo dentro del grupo.
- Las actitudes no son necesariamente permanentes. Ellas cambian a medida que evoluciona la personalidad, lo que es especialmente cierto en los jóvenes. Nuestra meta fundamental, por lo tanto, es lograr la **sinceridad** para reconocer las actitudes personales y la **honestidad** para ser capaces de analizar las de una manera constructiva.

Tiempo sugerido 5 minutos

7. **Actividades pequeño grupo.** Se entregará un sobre grande a cada compañero de grupo. Cada representante del pequeño grupo recogerá los cuestionarios de sus miembros y los guardará dentro del sobre, sellándolo con cinta adhesiva o goma.

El animador informará que los cuestionarios van a ser usados nuevamente en un futuro ejercicio. Mientras tanto, se guardará en los activos del grupo. (véase “Cómo emplear los juegos y ejercicios”).

Materiales:

- una copia del cuestionario (anexo 1) por cada miembro del grupo.
- un sobre grande por pequeño grupo.



Dirección de Voluntarios

Observaciones para el animador

1. El Anexo 1, adjunto a este ejercicio es sólo un ejemplo. Puede adaptarse a las circunstancias locales, pero conviene tener en cuenta los siguientes puntos:
 - a) la graduación de los siguientes factores;
 - b) la tendencia general de los factores, los que van de un grado de proximidad bajo, hasta uno muy alto.
2. Por ningún motivo se debe intentar transformar este ejercicio en un experimento científico. Por ejemplo, no hay que cuantificar los resultados. Existen muchos supuestos en la cuantificación de la escala de Bogardus, y no todas estas condiciones están presentes en este ejercicio.
3. Los cuestionarios deberán conservarse en los sobres sellados hasta que se necesite nuevamente.
4. Es importante recalcar que el ejercicio está realizado sólo con **actitudes**. No deberá concluirse que está necesariamente conducen acciones. En otras palabras, no corresponde concluir que una actitud de prejuicio obligadamente conduce a la acción de discriminación. Tanto desde el punto de vista conceptual como del práctico, esta situación es diferente. El comportamiento no está solo determinado por las actitudes.

ANEXO 1

Piensa que grupo de personas, comunidad o grupo religioso, racial o étnico te desagrada más. No anotes el nombre del grupo. Sino solo mantenlo en la mente al contestar más. No anotes el nombre del grupo, sino sólo mantenlo en la mente al contestar las siguientes preguntas.

Deberás considerar dicho grupo como un todo y no tomas en cuenta a los individuos que hayas conocido o juzgado personalmente, ya sea para bien o para mal.

De acuerdo con tu reacción espontánea, ¿consideras que a los miembros de ese grupo que tanto te desagrada, se les debería:

	Sí	No	Bajo ciertas circunstancias	No sé
prohibir entrar en tu país?				
permitir entre a tu país sólo como turista?				
aceptar como residentes permanentes en tu país?				
aceptar como ciudadanos de tu país?				
¿Aceptarías: que te sirviera un miembro de este grupo en un restorán?				
que te cortará el pelo un miembro de este grupo?				
que te tratará un doctor perteneciente a este grupo?				
¿invitarías a un miembro de este grupo:				
a beber un refresco?				
a un paseo al aire libre?				
a una comida en tu casa con tus padres?				
¿Aceptarías a un miembro de este grupo como:				
tu vecino?				
un alumno de tu clase?				
tu compañero de banco?				
un miembro de tu equipo o de tu club?				
tu cuñado o cuñada?				



Dirección de Voluntarios

MI IDOLO

Referencias. En un ejercicio anterior (Clarificación de Valores N° 4), vimos de qué manera el mundo de la fantasía puede ser una herramienta útil para ayudar a los jóvenes a descubrir y a expresar sus ideas y sentimientos.

Para este ejercicio, utilizaremos la figura del ídolo como otra herramienta para ayudar a los jóvenes a reflexionar sobre sus valores personales con mayor profundidad.

Con el fin de comprender mejor la naturaleza de la actividad, deberá tenerse en consideración que:

1. Consciente o inconscientemente, casi todas las personas tienen uno o más ídolos.
2. La figura de un ídolo juega un importante papel en la vida de los jóvenes, puesto que normalmente sirven como centro de atracción o como una figura con la cual identificarse, ayudando de esta manera a los a adoptar un cierto número de valores.
3. Es fundamental, por lo tanto, comprender que los ídolos no son figuras neutrales; ellos tienen una cierta imagen y transmiten determinados valores.
4. Desde el punto de vista de la dimensión colectiva, los ídolos también pueden desempeñar un importante papel en la vida de comunidades, como un grupo racial étnico o un país. Por esta razón, un ídolo puede ser el factor más importante de unidad nacional, cuando es compartido por la mayoría de la población de un país, y por otro lado, también puede causar divisiones si solo es compartido por un sector específico de la sociedad, comunidad o grupo étnico y no es reconocido por los restantes sectores de la población. Este aspecto debe considerarse cuidadosamente para el ejercicio. Aquí solo se dan las pautas generales, por lo que puede y debe ser adaptado a las circunstancias locales.

Propósito

1. Ayudar a los muchachos a reconocer las imágenes de ídolos que seguramente tienen.
2. Mediante el análisis de los cualidades y acciones de estas figuras, ayudar a los jóvenes a ser capaces de identificar mejor sus propios valores personales.
3. Hacerlos tomar conciencia de que otras personas de su país, comunidad, ciudad y grupo pueden tener otros ídolos, por lo que deberán comprender y respetar sus preferencias.

Método y desarrollo de la actividad

1. **Presentación:** el animador presenta brevemente la actividad, explicando que se relaciona con la figura de los ídolos.
Algunos voluntarios podrían dar una definición de ídolo. No es necesario dar definiciones del diccionario.
Posiblemente, aparezca alguno de los siguientes aspectos:



Dirección de Voluntarios

Un ídolo es: una persona admirada por sus nobles cualidades; alguien con cualidades sobrenaturales; alguien que tiene talentos especiales; Alguien que ha dedicado su vida al servicio de su país o de sus semejantes.

Tiempo sugerido 5 minutos 2.

2. **Actividad de Pequeños grupos** Los muchachos se organizan por pequeños grupos. Deberá contarse previamente con los cuestionarios (anexo 1) que se distribuirán a los representantes de los pequeños grupos.

Nota: Antes de que los jóvenes reciban sus cuestionarios es importante señalar los siguientes puntos:

- a) Un ídolo, para los efectos de este ejercicio, podría ser un personaje real o ficticio. Puede ser un patriota, una figura religiosa, un personaje Popular de una serie de televisión o de un comercial, una figura histórica, Un héroe de un libro o película.
- b) Probablemente, cada muchacho tendrá uno o varios ídolos, pero para el propósito de este ejercicio, se les pedirá concentrarse en un **solo** ídolo. Por lo tanto, pueden escoger a la figura más importante para ellos.

Tiempo sugerido 5 minutos

3. Cada joven completa su **propio** cuestionario. No debe existir comunicación entre los miembros del pequeño grupo. las consultas deberán hacerse al respecto de la actividad.

Tiempo sugerido 10 minutos

4. **Actividad de grupo por afinidad** una vez respondido el cuestionario, cada muchacho Escoge un compañero de su propio grupo para comentar con él Su respuesta.

Nota: se recomienda que alguien responda a la pregunta N° 1 antes de seguir con la N° 2, y así sucesivamente. esto facilitará las comparaciones y mantendrá un diálogo fluido entre los miembros del grupo por afinidad.

Los jóvenes deberán estar dispuestos a contestar las preguntas de sus compañeros, por ejemplo, ¿A qué edad escogiste tu ídolo?, ¿Has cambiado muchas veces de ídolo?, ¿Qué razones tuviste para escoger tu ídolo?

No deben permitirse las preguntas de corte y crítico o de intimidación, como es el caso de: ¿no crees que está mal que un miembro del grupo tenga como ídolo a un guerrero?

Tiempo sugerido 10 a 15 minutos



Dirección de Voluntarios

5. **Actividad de grupo** el grupo se reúne en plenario. El animador solicita a un número reducido de **voluntarios** que presenten sus respuestas al resto del grupo. Es aconsejable no sobrepasar de 6 o 7 voluntarios.

Nota: se recomienda seguir aquí el mismo procedimiento que en el diálogo entre compañeros, es decir, todos los voluntarios responden la pregunta N° 1 antes de seguir con la N° 2 y así sucesivamente.

Se permitirá las preguntas aclaratorias, pero no las críticas directas o indirectas. También tiene efectos negativos que sí ridiculice la elección de alguno de los participantes.

En el caso de que se acaloren y los ánimos, la experiencia ha demostrado que la mejor manera de actuar es olvidar el nombre del ídolo y concentrarse en sus cualidades. Por ejemplo, las cualidades que se pueden escribir en un rotafolio, señalándose cada cualidad a medida que se le mencione.

No es sorprendente descubrir increíbles similitudes entre las cualidades de ídolos muy distintos entre sí, ya sea personajes históricos o ficticios.

Tiempo sugerido 15 a 20 minutos

6. **Conclusión:** en su conclusión, el responsable de la actividad podría recalcar alguno de los siguientes puntos:
- a) Basándose en las cualidades positivas mencionadas en la etapa previa, y anotadas en el rotafolio, puede enfatizar la importancia que tienen algunas o todas ellas para el país en general o para un aspecto específico; por ejemplo, para crear la unidad nacional o para desarrollar una sociedad más justa.
 - b) Siguiendo la misma idea, si se ha mencionado algunas cualidades o acciones negativas, pueden explicar cómo y en qué medida estas cualidades o acciones podrían tener una influencia destructiva en una comunidad específica o en el país.
 - c) Es esencial señalar que, aún en el caso de alguien a quien admiraba profundamente, no es aconsejable aceptar ciegamente al ídolo, sino más bien mantenerse a una distancia crítica del personaje.

Tiempo sugerido 5 minutos

7. **Actividad de pequeño grupo.** se entregará un sobre grande a cada pequeño grupo. Sus representantes recogerán los cuestionarios de todos los miembros de su pequeño grupo y las guardarán en el sobre sellado.



Dirección de Voluntarios

El animador informará que los cuestionarios se utilizarán nuevamente en un ejercicio posterior. Mientras tanto, se conservarán los sobres en el activo de grupo. (véase el capítulo “Cómo emplear los juegos y ejercicios”).

Materiales:

- Una copia del cuestionario (anexo 1) para cada miembro del grupo.
- Un sobre grande por pequeño grupo.
- Un rotafolio

Observaciones para el animador

1. Si existe un conflicto serio entre determinadas comunidades en un país específico, este ejercicio puede provocar reacciones de disgusto y hostilidad dentro del grupo y Conducir a discusiones acaloradas sobre los ídolos de las diferentes comunidades. Obviamente, si existen probabilidades de que se presenten dichas reacciones, no se deberá utilizar este ejercicio.
2. La experiencia ha demostrado que uno de los resultados de esta actividad es un renovado interés en los miembros del grupo por la historia de su país y por sus Héroes nacionales. En caso de presentarse este interés, el animador deberá estar preparado para canalizarlo adecuadamente.
3. Como ya se ha enunciado en todos los ejercicios anteriores, es evidente a estas alturas que el responsable de la actividad deberá tratar de mantener Una atmósfera lo más abierta, amistosa y comprensiva posible. En particular, deberá tener en cuenta que, al confesar sus ídolos, los muchachos están obligados a revelar muchísimo sobre sí mismo y sobre sus valores personales. esto a a veces puede ser un proceso doloroso, un verdadero examen de conciencia, por lo que deberá hacer un gran esfuerzo para asegurar que el ejercicio se realice en una atmósfera de tolerancia y comprensión.
4. Más aún si algún joven siente que no desea continuar participando en el ejercicio, tendrá Libertad para retirarse de él.

MI ÍDOLO

1. Si te pidiera escoger **un** ídolo, ¿a quién elegirías?
2. a) ¿Qué **cualidades** de tu ídolo admiras más?
¿por qué?

b) ¿Existe alguna cualidad o característica de tu ídolo que te des disguste?
¿por qué?
3. a) ¿Qué acciones de tu ídolo te produce más alegría?
¿Por qué?
b) ¿Qué acciones de tu ídolo te desagradan más?
¿por qué?
4. ¿te ha entregado tu ídolo algo que consideres una enseñanza muy valiosa, en lo que concierne a tu vida? Si es así, descríbelas brevemente.

PONGA EN PRÁCTICA SUS VALORES

Referencia: como vimos en el Capítulo I, la formación y el desarrollo de los valores constituye un proceso continuo nuestras vidas, estemos o no consciente de ellos. esto se aplica De igual forma a los niños, jóvenes y adultos.

Se ha hecho hincapié en que es muy difícil para la juventud actual desarrollar sus valores. A medida que la sociedad se vuelve menos estable y “monolíticas”, se convierten en “pluralistas” y cambia los patrones de vida. Las personas emigran de las zonas Rurales a la ciudad y de un país a otro. En ocasiones, los valores proclamados en la iglesia difieren de los proclamados en la familia, en el colegio y en los medios de comunicación social (diarios, radio y televisión). A raíz de todos estos mensajes contradictorios, los jóvenes pueden desorientarse fácilmente. Debido a esta situación, lo más importante es lograr que sean capaces no sólo de discutir sus valores, sino también de descubrir la manera de aplicar los concretamente en sus vidas. Se supone que los valores en un rumbo a nuestras vidas, por lo mismo, nuestras acciones deberían ser consecuente con nuestros principios morales.

Propósito:

1. Ayudar a los muchachos a analizar situaciones de la vida real, observando la relación entre los valores personales y las decisiones morales.
2. Ayudarlos a permitir la importancia de actuar de acuerdo a sus valores, como una manera de acrecentar el respeto hacia sí mismo.
3. Ayudarlos a apreciar la importancia de actuar de acuerdo con sus valores, como un medio para lograr una vida feliz, armónica y pacífica en la sociedad.

Método y desarrollo de la actividad

Preparación: Se presenta 4 cosas diferentes (anexo 1 2 3 y 4), basados en actitudes culturales distintas y que reflejan situaciones de la vida real:

Anexo 1, “¿Vale la pena ser honrado?”

Anexo 2, “¡Qué molestó son!

Anexo 3, ¡Apuntemos le al farol de la calle!

Anexo 4, ¡Respetemos la cola!

Las situaciones pueden presentarse en forma de narración, usándolas como **estudios de casos** o pueden tatuarse en un ejercicio de **sociodrama**. Con el fin de demostrar las dos posibilidades, el Anexo 1 desarrolla ambas.

Cuando se utiliza la técnica de estudio de casos, se deberá adaptar la historia sea necesario Y reproducirla cuántas veces se requiera, de acuerdo con el número de miembros del grupo.



Dirección de Voluntarios

Si se usa el utiliza el sociograma, deberá entregarse una breve descripción de cada personaje, según lo señalado en el (anexo 1)

Realización

1. El animador presenta la actividad, explica que se trata de valores aplicados a situaciones de la vida real.

Tiempo sugerido 3 minutos

2. Los jóvenes se organizan en pequeños grupos. Sus representantes reciben las historias, que servirán de base para el sociograma; se dará tiempo a los pequeños grupos para leerlas y preparar su presentación.

Tiempo sugerido 10 minutos

3. **Actividad de grupo.** el grupo se reúne en plenario y cada pequeño grupo realiza su presentación, siendo libres de utilizar un narrador que presente la escena. Sin embargo, deberán actuar el resto de la historia.

Nota. Se permitirá algunas preguntas aclaratorias si se considera necesario, pero no es recomendable una discusión de los temas en cuestión.

Tiempo sugerido 30 minutos

4. **Actividad de pequeño grupo** Los jóvenes se dividen nuevamente por pequeños grupos. A sus representantes se les entregará una lista de preguntas para iniciar la discusión (anexo 1 al 4). Antes de empezar el análisis, cada pequeño grupo designará a alguien que tome notas.

Nota: Durante la discusión en el pequeño grupo, el animador debe estar dispuesto para cualquier consulta y dispuesto a responder preguntas o aclaraciones sobre algún punto, pero se sugiere que no se comprometa con el fondo de la discusión.

Tiempo sugerido 10 minutos

5. **Actividad de grupo.** El grupo vuelve a reunirse en plenario. Los relatores de los pequeños grupos leerán sus conclusiones. Después de cada presentación deberá destinarse un corto periodo para consultas o comentarios.

Tiempo sugerido 20 minutos



Dirección de Voluntarios

6. **Conclusión:** El responsable de la actividad puede resumir los puntos más importantes de la información y de la discusión. Además, podría enfatizar la importancia que tienen los valores involucrados en las diferentes historias (honestidad, generosidad, respeto por la propiedad pública, respeto por los demás) para los individuos y la sociedad en general.

Tiempo sugerido 5 minutos

Materiales:

- Copias de las diferentes historias para cada pequeño grupo.
- Descripciones de los diferentes personajes para el sociograma; cuántas copias sea necesario.
- En hoja aparte, las preguntas correspondientes a cada historia, en suficientes copias para cada pequeño grupo.
- En lo posible, algunos disfraces que puedan servir para la historia, por ejemplo, una gorra para el conductor del bus.
- Si es factible, la ambientación para el sociograma pueden realizarla utilizando un rotafolio y lápices de tinta instantánea.

Observaciones para el animador

1. La misma actividad puede dividirse en dos sesiones, que se realizan en semanas consecutivas, por ejemplo. En este caso, sólo se emplearán 2 historias para la primera sesión, dejando las otras dos para la segunda.
2. Las cuatro historias presentadas aquí son sólo ejemplos. los animadores experimentados pueden preparar sus propios estudios de caso y sus ejercicios de sociograma, los que pueden reflejar situaciones de la vida real inserta en su comunidad y medio ambiente, y tratar valores distintos en los analizados en los cuatro casos presentados aquí. De igual forma, se puede preparar variaciones de dicha historia, con el fin de adaptarlas a las condiciones locales.



Dirección de Voluntarios

Como ya sé explico en “Metro y desarrollo de la actividad” (véase preparación), el siguiente ejemplo se presenta en su forma original para ser utilizado como estudio de casos, y luego en forma de diálogo, para usarlo como base de su sociograma.

¿VALE LA PENA SER HONRADO?

En uno de mis tantos viajes en bus, me entretenía observando a los pasajeros que descendían. El conductor no se apuraba para que se bajarán pronto, con mal humor y gritos impacientes. Estaba alterado, porque quería alcanzar a recoger la mayor cantidad de pasajeros Durante las horas de máxima circulación.

Uno de los pasajeros, antes de bajar, se acercó hacia el cobrador y con una sonrisa avergonzada le pasó un billete de \$500. El cobrador no se había fijado en él cuando subió al bus sin pagar su pasaje. Deduje que su conciencia lo había hecho arrepentirse y pagar después de pensar Sobre el asunto durante todo el viaje.

Para mi sorpresa, el conductor, en lugar de estar contento con honradez del hombre, se indignó y le gritó al cobrador que no cobrará el pasaje. Sin embargo, el cobrador ya lo había hecho y antes de que el cobrador ya lo había hecho y antes de que pudiera darle todo el vuelto, el conductor puso en marcha el bus. Su honradez le costó al hombre \$200.

Ante esto me pregunto si las redes realmente tienen importancia durante las horas de mayor circulación. La gente corre hacia el trabajo y en la tarde regresa apurado a su casa. Es una rutina para la mayoría de las personas, y cuando la rutina se vuelve constante, los valores como la otra vez parecieran perder importancia.

Si se presenta un sociograma, cada actor deberá recibir un trozo de papel con la descripción de sus personajes, para luego improvisar la situación.

Ejemplo

Conductor del bus: Estás impaciente. Se aproxima la hora de mayor circulación y piensas que el tiempo es oro.

Pasajero: Eres muy honrado. Piensas que es un deber pagar su pasaje.

Cobrador: Estás agradecido del pasajero que canceló su pasaje. Eres un honrado y quieres darle el respeto de su vuelto. Te sientes molestó ante la actitud del conductor.

Posible diálogo entre los tres personajes:

Conductor: ¡Apúrese! y bájese pronto del bus. No tengo todo el día para esperarlo. Es la hora de mayor circulación y hay cientos de personas esperando el bus en los otros paraderos.

Pasajero al cobrador: Disculpe. No me cobró el pasaje. No tengo más sencillo; tengo que darle un billete de \$500.

Conductor: No te molestes en cobrarle. No podemos perder el tiempo.

El cobrador se las arregla para darle \$200 de vuelto, pero el bus empieza a moverse antes de que pueda darle los 200 restantes.

Cobrador el conductor: La honradez de este hombre le costó \$200; y ¡todo por su impaciencia!



Dirección de Voluntarios

EJEMPLOS DE PREGUNTAS PARA INICIAR LA DISCUSIÓN

1. Imagínate que eres el pasajero. ¿qué habrías hecho tú?
2. Imagínate que eres el cobrador. ¿qué habrías hecho tú?
3. Imagínate que eres el conductor. ¿qué habrías hecho tú?
4. ¿Qué valores están presentes en esta situación?
5. ¿Es importante ser honrado, aunque sea por unos pocos pesos?
6. ¿Existen ocasiones en la vida es la que se justifique hacer trampa?

Si tu respuesta es SÍ, ¿Cuándo?

Si tu respuesta es NO, ¿Porque no?



Dirección de Voluntarios

El siguiente ejemplo se presenta en forma de diálogo, el que puede utilizarse para un sociograma. También puede adaptarse, para ser presentado como una narración.

Las colectas se realizan en muchos países con el objetivo de recaudar fondos para fines benéficos. Sin embargo, ésta misma situación puede aplicarse en cualquier campaña donde se vendan cosas en la calle en favor de los miembros desprotegidos de la comunidad.

QUÉ MOLESTOS SON

Teresa se dirigía al centro de la ciudad en compañía de una amiga. En el camino, una sonriente muchacha les detuvo y les preguntó “¿Podrían cooperar con nuestra colecta?” Teresa la ignoró y siguió caminando, mientras refunfuñaba:

Teresa: Las colectas son una molestia. Siempre están pidiendo dinero.

María: ¿No has pensado que piden dinero para una buena causa?

Teresa: ¿Cómo cuál?

María: El dinero recolectado se usa para ayudar a los pobres, a los ciegos o a los enfermos. ¿Sabías que los voluntarios de las coletas trabajan gratuitamente, no les pagan nada? Sólo desean ayudar a las personas desamparadas.

Teresa: Pero yo no soy rica como para cooperar con todas las colectas.

María: ¡Qué tontería! Aunque cada persona de unos pocos pesos, igualmente se recolectora una gran cantidad de dinero; además por donar unos pocos pesos no nos vamos a empobrecer. Sin embargo, el conjunto de nuestras contribuciones ayudará muchísimo a los pobres, a los enfermos o a los ciegos.

Teresa: Nunca lo había visto de esa manera.



Dirección de Voluntarios

EJEMPLOS DE PREGUNTAS PARA INICIAR LA DISCUSIÓN

1. ¿Los voluntarios de las colectas cuentan con movilización o deben andar a pie?
2. ¿Los voluntarios de las colectas reciben algo de dinero recolectado?
3. ¿Reciben sueldo?
4. ¿Porque lo hacen entonces?
5. ¿En qué se utiliza el dinero recolectado?
6. ¿Cómo deberían dirigirse a la gente los voluntarios?
7. ¿Cómo debería la gente responder a los voluntarios?
8. ¿Qué valores están presentes en esta historia?



Dirección de Voluntarios

Como en el ejemplo anterior, se representa un diálogo que podría utilizarse para un sociograma o adaptarse como narración. El ejemplo del farol puede reemplazarse por cualquier objeto de propiedad pública.

¡APUNTÉ MOLES AL FAROL DE LA CALLE!

Daniel y José regresan del teatro...

José: Ven, veamos cuál de los dos le apunta a ese farol con una piedra.

Daniel: No, no debemos lanzar la piedra los faroles.

José: ¿Por qué, tienes miedo de que nos pillen?

Daniel: Esa no es la razón. Lo que pasa es que no le veo sentido a destruir algo que nos beneficia a todos.

José: Lo que pasa es que tienes miedo de perder. Sabes que tengo mejor puntería que tú.

Daniel: Eso no es cierto. De todas maneras, ¿que se gana con quebrar un farol? Nada, y lo más seguro es que tengamos problemas.

José: Supongo que tienes razón. Es una tontería.

EJEMPLO DE PREGUNTAS PARA INICIAR LA DISCUSIÓN

1. ¿Cuál de los dos era el más Sensato?
2. ¿porqué juzgo se sugirió eso?
3. ¿Cómo deberíamos tratar las cosas destinadas a nuestro gusto y el de la comunidad?
4. ¿qué sucedería en una comunidad donde la gente se dedicará a destruir las cosas?
5. ¿que les habría sucedido si los sorprenden?
6. si estuvieras conversando con José, ¿qué consejo le darías?
7. ¿Qué valores están presentes en esta historia?

ANEXO 4

Como los ejemplos anteriores, se presenta un diálogo que puede usarse para un sociograma, donde participen 3 o más personas.

¡RESPETEN LA COLA!

Pedro fue al teatro a comprar una entrada para la función de las 21:00 horas. Cuando llegó al teatro había una larga cola de personas esperando para comprar sus entradas, de tal manera que Pedro debía colocarse a final de ella. No estaba muy contento por ser el último, pero creía que lo justo era al que primero llega, primero lo atiende. Pedro esperaba con paciencia tu turno, usa que no hicieron otros que llegaron después de él y se colocaron en la fila, porque tenían amigos que estaban más adelante.

Persona inmediatamente delante de Pedro: Esto no es justo. Esas personas llegaron después que nosotros y se colocaron más adelante de la cola, porque tienen amigos.

Pedro: Yo pienso igual que usted. Sus amigos deberían haberle dicho que se fueran al final de la cola, por respeto a las personas que llevan más tiempo esperando, ¡No es muy educado de su parte colase!

Persona adelante de Pedro: “No tiene sentido hacer una cola si nadie la respeta. Las personas que están al final de la cola tienen que esperar más tiempo del que debería. Ya llevo media hora esperando.

Pedro: Lo único que podemos hacer es tener paciencia y esperar nuestro turno. ¡Eso es lo mismo que debería haber hecho esa gente!

EJEMPLOS DE PREGUNTAS PARA INICIAR LA DISCUSIÓN

1. ¿Cuál es el objetivo de una cola?
2. ¿Crees que los que llegaron después se comportaron correctamente?
3. ¿Los amigos que estaban en la cola deberían haber permitido a los recién llegados que se colaran?
4. ¿Qué le diría una persona correcta a su amigo si éste quiere colarse?
5. ¿Qué sucedería en una ciudad o en un pueblo donde nadie respeta las colas?
6. ¿Qué valores están presentes en esta historia?

DISEÑE SU PROPIA INSIGNIA. IMPRIMA TU MENSAJE

Referencia: Una de las etapas más importantes en el proceso de desarrollo de los valores consiste en ser capaz de defender los y expresarlo públicamente. Esto es importante, en primer lugar porque ayuda a desarrollar la fortaleza moral y la libertad interior; y en segundo lugar, desarrolla la actitud de respeto por la libertad social de los demás, es decir, el derecho de las personas a defender sus valores y a tener la oportunidad de expresar los en público. A su vez acrecentar además la actitud de cada uno de los miembros del grupo para trabajar con otras personas, con las que podría no compartir determinadas opiniones y creencias.

En muchas oportunidades de la vida, Los jóvenes se verán enfrentados al desafío de actuar de acuerdo con los valores expresados por ellos y, al mismo tiempo, reconocer el derecho de los demás a tener valores diferentes. Este ejercicio ha sido diseñado para centrar la atención en los puntos antes mencionados y motivar una reflexión.

Propósito

1. Ayudar a los jóvenes a valorar la importancia de ser capaces de expresar públicamente sus valores.
2. Ayudarlos a comprender que los demás, posiblemente tengan valores diferentes, pero que son igualmente dignos de un respeto abierto y tolerante.
3. Brindar la oportunidad de un espacio donde los jóvenes puedan compartir sus valores con otros, en Una atmósfera constructiva y amistosa.

Método y desarrollo de la actividad

Preparación se cortan pequeños círculos, de 15 cm de diámetro, en cartón blanco o de color suave, para cada uno de los miembros del grupo. También se deberá contar con un número similar de alfileres de gancho.

Además, deberá disponer de lápices de diferentes colores y por lo menos un par de tijeras por cada pequeño grupo.

Realización:

1. **Preparación:** el animador presenta brevemente la actividad, explicando que está proporciona una oportunidad para que los muchachos conozcan mejor a los demás y sus valores.

Tiempo sugerido 3 minutos

2. **Actividades pequeño grupo.** Los muchachos se organizan en pequeños grupos. Se entrega a sus representantes el material respectivo: círculo de cartón, alfileres de gancho, lápices y tijeras.



Dirección de Voluntarios

El responsable de la actividad de las instrucciones para esta etapa del ejercicio:

- a) Los jóvenes deberán escoger **un valor en el que crean firmemente** este valor representa el **mensaje** que desea comunicar a los demás.
- b) Deberán idear un símbolo gráfico y una frase corta que pueda dibujar en el círculo; por ejemplo, el dibujo de un árbol con el mensaje plantemos un árbol. Salvemos nuestros bosques y una pequeña flor o planta con el mensaje una juventud sana... nuestro mejor recurso.

El dibujo no tiene mucha importancia, siempre y cuando esté relacionado con el mensaje.

Cada joven dibuja su símbolo e imprime su mensaje en el círculo.

- c) Los muchachos deben ser capaces de explicar su mensaje a los demás

Tiempo sugerido 15 a 20 minutos

3. **Actividad de pequeño grupo.** Los muchachos permanecen en sus pequeños grupos. Una vez que todos hayan terminado, una señal indicará el comienzo de la segunda etapa de la actividad.

Cada joven coloca su insignia en su camisa con ayuda del alfiler de gancho. Luego, se organiza a nivel de Pequeños grupos un intercambio de opiniones. Cada joven contará con un **minuto** para explicar su mensaje al resto de su grupo, quienes tendrán **dos minutos** para hacerle preguntas sobre el contenido de su mensaje. Si no hay consultas o si se acaba el tiempo, Le tocará el turno al siguiente muchacho.

Nota: es importante que todos los muchachos tengan el mismo tiempo para comunicar su mensaje al resto de su pequeño grupo, evitándose de este modo que la atención de los muchachos se centra en una o dos personas. También se hacen hincapié en que las preguntas sean planteadas de tal manera que ayuden a cada uno a profundizar en su mensaje (¿Por qué?, ¿Cómo?, ¿Cuándo?) en lugar de criticar o intimidar; y más importante aún, que no impliquen un rechazo del mensaje. Por esta misma razón, no se permitirá preguntas o comentarios del tipo de: ¿cómo puedes realmente creer que...? o Debería darte vergüenza pensar qué...

Tiempo sugerido 20 a 25 minutos

4. **Actividad de grupo** el grupo se reúne en plenario, el animador solicita a tres o cuatro **voluntarios** que se sometan a una entrevista sobre su mensaje. en lo posible, deberá escogerse mensaje referido a distintos temas (véase observaciones para el animador).



Dirección de Voluntarios

El escenario para las entrevistas puede ser muy sencillo: una silla para el modelador, otra para el entrevistado, y el resto del grupo se sienten sillas o en el suelo formando un semicírculo alrededor del escenario.

El animador, otro adulto o un miembro del grupo pueden ser Escogidos como modeladores. su función consiste en motivar a los participantes para que hagan preguntas, velar por el tiempo, preocuparse de que las preguntas sean relevantes y estén formuladas de una manera positiva, y en lo posible, asegurarse de que las respuestas correspondan a las preguntas. con el fin de mantener el interés del grupo, También es importante preocuparse que el diálogo entre los participantes y el entrevistado sea fluido y que las preguntas no sean muy largas.

Se sugiere destinar un tiempo máximo de 10 minutos para cada entrevista.

También es fundamental evitar que el entrevistado se enfrasca en un intercambio de preguntas y respuestas con alguno de los miembros del grupo. el moderador tratará de cederle la palabra a la mayor cantidad posible de muchachos.

Tiempo sugerido 30 a 40 minutos

5. **Conclusión.** En su conclusión, el responsable de la actividad puede utilizar a modo de ejemplo varios de los mensajes presentados en la entrevista y dar a los representantes la oportunidad de presentar brevemente los suyos. Puede utilizar preguntas tales como: ¿alguien más tiene un mensaje similar?, ¿hay alguien que tenga un mensaje relacionado con...?

El animador también puede recalcar la importancia de alguno de los mensajes o un cierto aspecto de ellos para el país en general; por ejemplo; ayudar a crear una sociedad más unida, preservar la naturaleza, mejorar las relaciones de la comunidad.

Tiempo sugerido 5 minutos

Nota: a cada pequeño grupo, se le entregará un sobre grande. Sus representantes recogerán las insignias de los respectivos miembros y las guardarán en el sobre. El animador y formará que las insignias se van a utilizar en un ejercicio posterior. Durante ese tiempo, los sobres se guardarán en el activo del grupo. (véase Cómo emplear los juegos y ejercicios)

Materiales

- Círculos pequeños de cartón, uno por cada miembro del grupo. se aconseja preparar 10 círculos fuera de los necesarios, por si alguien se equivoca y desea hacerlo nuevamente.
- Alfileres de gancho, uno por cada miembro del grupo.



Dirección de Voluntarios

- Lápices de colores para cada pequeño grupo
- Un par de tijeras por pequeño grupo
- Un sobre grande por pequeño grupo

Observaciones para el animador

1. Los muchachos pueden escoger cualquier tema de interés individual o colectivo. La experiencia ha demostrado que los temas más apropiados para los mensajes que se imprimirán en el círculo son: el desempleo de los jóvenes, el racismo, los problemas étnicos, la paz, los problemas de conservación del medio ambiente, la participación de los jóvenes en la sociedad y otros. Sin embargo, el factor más importante radica en que el mensaje refleja una creencia, opinión o valor que pertenezca verdaderamente al Joven. Se deben evitar los anuncios para un producto o lugar específico (coma en... O compre....) a los comerciales de televisión y prensa
2. Es importante poner énfasis en que no se intentará hacer cambiar a las personas sus mensajes mediante persuasión o presión del grupo. El ejercicio deberá conducir a un honesto, abierto e Imparcial intercambio de valores sí a raíz del intercambio de opiniones en el pequeño grupo o como resultado de las entrevistas, algún muchacho desea cambiar su opinión o creencia será por una decisión personal que forma parte del proceso de desarrollo de los valores. En otras palabras, cualquier decisión es responsabilidad del individuo.
3. Si el grupo es muy grande, se podría aplicar la siguiente varas variación del ejercicio, la que ya ha sido probada con éxito:
En lugar de que todos hagan preguntas, cada pequeño grupo podrá escoger un representante para un panel que hará las preguntas al entrevistado. Si se utiliza esta variación, se puede considerar dos posibilidades más:
 - a) Si al panel se le acaba las preguntas, el moderador puede solicitar preguntas al plenario.
 - b) Los miembros de cada pequeño grupo pueden escribir sus preguntas en un trozo de papel y entregarlas a su representante en el panel, general las preguntas al entrevistado.

CLARIFICACIÓN DE VALORES NÚMERO 10

MI COMPROMISO PERSONAL

Referencia: Este ejercicio viene a ser la culminación natural de la serie de actividades para la clarificación de valores.

Durante los ejercicios anteriores, los jóvenes han sido capaces de expresar de diversas formas sus deseos y aspiraciones, de manera en que querían ocupar su tiempo haciendo las cosas que les gusta, las cualidades que valoran en la figura de un ídolo, al igual que han podido confrontar sus puntos de vista con situaciones de la vida real.

Ahora, tiene la oportunidad de llevar a la práctica sus valores, contrayendo el compromiso personal de realizar algo concreto que sea consecuente con dichos valores.

Propósito

1. Ayudar a los muchachos a comprender que sus valores deben llevarse a la práctica en la vida diaria.
2. Ayudarlos a estrechar la diferencia entre sus deseos y aspiraciones y su aplicación práctica.
3. Ayudarlos a ser capaces de reflexionar y llegar a conclusiones de la serie de actividades presentes.

Método y desarrollo de la actividad

Preparación: Deberá contarse con papel, lápices y sobres pequeños para cada joven. El miembro del grupo que esté a cargo de los archivos, deberá abrir los sobres y entregar los formularios o documentos a cualquier joven que desee consultar su respectivo material.

Realización:

1. **Presentación.** El grupo se reúnen plenario. el animador explica brevemente la actividad, presentándola como la culminación de los ejercicios y juegos de clarificación de valores.

Luego Explica concisamente las reglas del juego:

- a) Concentrarse en **un área de su vida** que sea importante para ustedes; por ejemplo, la comunicación con los demás.



Dirección de Voluntarios

- b) Piensen en un **objetivo o propósito** concreto. Por ejemplo, si quieren cambiar su **actitud** para poder ser más receptivos con los demás y escucharlos mejor, necesitan perfeccionar ciertas **habilidades**. Las habilidades de comunicación son difíciles de lograr; no nacemos con ellas, por eso debemos desarrollarlas.
- c) Piensen en los pasos concretos que pueden dar para alcanzar su propósito. Deberán introducir una serie de cambios en su vida. Estos cambios pueden afectar **exclusivamente a ustedes** (empezar a hacer algo nuevo, romper una costumbre o hábito antiguo) o pueden involucrar **a los demás** (la familia, los miembros del grupo, los compañeros, del colegio)
- d) Fijen el plazo en el que deberían lograr su propósito. No tiene por qué ser muy estricto, pero si debe dar una referencia clara; por ejemplo, a fines de esta semana, en 3 semanas o dos meses, Si el propósito implica varias etapas, sería una excelente idea Establecer un plazo para cada una de ellas.

Tiempo sugerido 10 minutos

Nota: en su entusiasmo, los jóvenes, al igual que los adultos, a veces tienden a ser muy ambiciosos al establecer sus metas personales. Por lo tanto, es importante recalcar que las metas deben ser **realistas**. También debe representar un desafío; en otras palabras, el joven debiera estar obligado a realizar un verdadero esfuerzo para lograrlo. No obstante, deben ser **alcanzables**. De lo contrario, pueden presentarse sentimientos de frustración y fracaso al no ser capaces de lograr el propósito.

- 2. **Actividad personal.** Preparación del compromiso personal. Se distribuyen lápices y papel. Los muchachos deberán sentirse libres de escoger el lugar donde mejor puedan pensar tranquilamente. Los archivos del grupo deberán estar a disposición de cualquier miembro de este que desee consultar el material personal de los juegos y ejercicios anteriores.

Nota: Durante este periodo, el responsable de la actividad deberá estar disponible para cualquier consulta. Los muchachos también podrán consultarse entre ellos ya sea en parejas o en grupos de tres o cuatro. No hay inconveniente en que dos muchachos, ya sean vecinos o compañeros de colegio o de iglesia, hagan un compromiso personal conjunto. Como ya se indicó en el punto 1, los jóvenes deben escribir unas pocas líneas señalando su compromiso personal, las etapas que seguirán y el plazo para lograrlas.

Una vez que hayan terminado esta tarea, no deberían interrumpir a los que aún estén trabajando.

Tiempo sugerido: 30 a 40 minutos.



Dirección de Voluntarios

3. **Actividad de pequeño grupo.** Los muchachos se organizan en pequeños grupos, con el fin de compartir sus respectivos compromisos. Sin ser muy estrictos con el tiempo, cada joven tendrá 2 o 3 minutos para presentar su compromiso, después de lo cual se darán cinco minutos para que el resto del pequeño grupo le haga sus preguntas. Pasado este tiempo, le toca el turno al siguiente.

Nota: Cómo se señalará anteriormente, es importante que las preguntas ayuden a los muchachos a planificar sus ideas, a fin de que puedan completar su propósito o agregarle los aspectos que pudieran faltar. Las preguntas también podrían servir para ayudar al muchacho a medir hasta qué punto su compromiso es realista. Sin embargo, estas no deberán ser muy críticas o negativas.

Tiempo sugerido 25 a 35 minutos

4. **Actividad de grupo.** El grupo se reúne en plenario. El animador solicita a varios **voluntarios** que presenten sus compromisos personales al resto de los muchachos.

En lo posible, sería conveniente escoger compromisos relacionados con diferentes áreas.

Los miembros del grupo pueden hacer preguntas aclaratorias o dar sugerencias constructivas. No obstante, es importante establecer un tiempo límite para cada presentación, con lo cual se evita que el grupo centre su atención en una sola persona.

Nota: la experiencia ha demostrado que podría generarse un debate con respecto a si un objetivo o plazo es realista o si son apropiadas las etapas que se pretenden seguir para alcanzar un determinado objetivo. Con mucho tacto, el responsable deberá interrumpir la discusión y derivar cualquier problema relacionado con esos temas hacia una reunión personal con el muchacho.

Tiempo sugerido 15 a 20 minutos

5. **Conclusión** el animador podría comentar brevemente la importancia de algunos de los compromisos personales presentados al grupo. Podría enfatizar que un compromiso es similar a un contrato personal, por lo que es importante que cada uno adhiera al suyo. También podría mencionar que todos pueden contar con cooperación de un pequeño grupo y de los demás integrantes del grupo para ayudarlos a cumplir con su compromiso. Finalmente, podría ofrecer su asistencia personal como asesor o consultor. (véase el capítulo Cómo emplear los juegos y ejercicios)

Tiempo sugerido 5 minutos



Dirección de Voluntarios

6. **Actividades de pequeño grupo** Los muchachos se reúnen brevemente por pequeños grupos. Cada joven recibe un sobre en el que colocar a su propósito personal, luego los sellará y lo rotulará con su nombre. Los representantes de cada pequeño grupo recogerán los sobres, los que quedarán guardados en el archivo del grupo.

Materiales:

- un trozo de papel un lápiz, y un sobre para cada muchacho (véase preparación).

Observaciones para el animador

1. Como ya ha sucedido en los ejercicios anteriores, los jóvenes están obligados a revelar muchísimos sobre sí mismos al preparar su compromiso personal. Esto podría presentar un proceso difícil y doloroso para algunos de ellos. Aun cuando se les ayude y estimule a **preparar** su compromiso personal, no se les debe forzar a **compartirlo** con los demás integrantes de su pequeño grupo. Está de más decir que sólo los **voluntarios** presentarán sus compromisos al grupo.

Si el animador notase de cualquier signo obvio de vergüenza en el joven, se acercará discretamente y le sugerirá que quizá sea bueno pensar el asunto un poco más y preparar su compromiso personal para la siguiente reunión. También podría sugerirle una reunión previa para ayudarla.

2. Es importante programar un **seguimiento** de esta actividad para algunas semanas posteriores; por ejemplo. un mes después.

Podría planificarse de una manera muy informal, en la que el animador preguntaste: ¿cómo nos ha ido con nuestros compromisos personales? con el objetivo de obtener la reacción de algunos miembros del grupo. También podría planificarse de una manera más formal. Sin embargo, las reuniones personales entre el animador y los muchachos podrían catalogarse como el elemento más importante del seguimiento.

3. No es necesario repetir que el animador deberá ser bastante flexible al enfrentar el seguimiento de los distintos compromisos personales. Habrá que motivar a los muchachos para que examinen su meta personal de vez en cuando, la modifiquen, la dividan en varias submetas o cambian los plazos. El seguimiento no deberá convertirse jamás en una actividad mecánica, sino más bien servir para motivar a cada muchacho “hacer cuánto de él dependa” para respetar su compromiso.