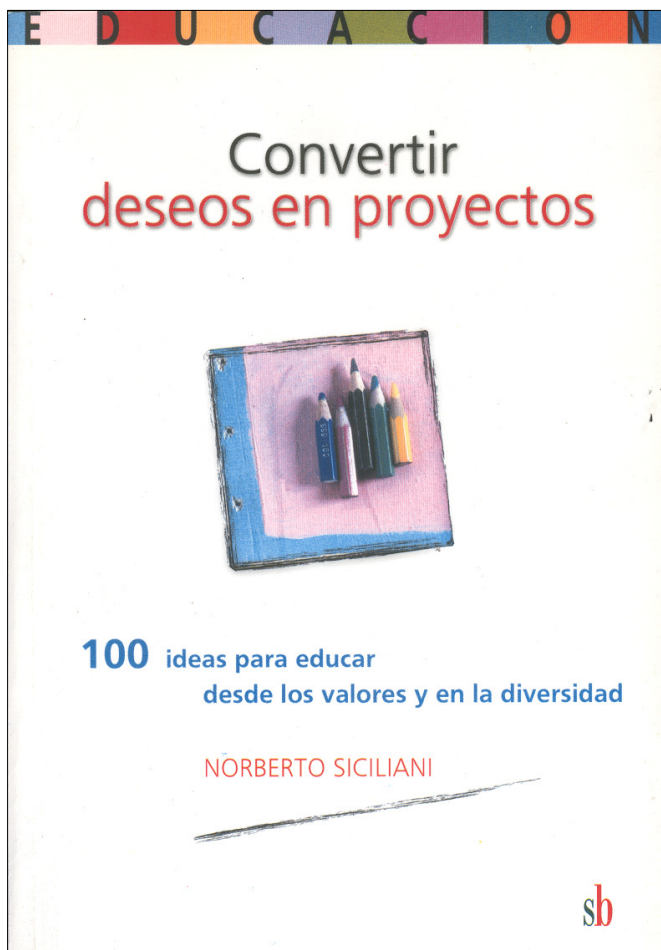


# Convertir deseos en proyectos

Por  
Norberto Siciliani.



Editoriales  
San Benito.

Buenos Aires.

Primera edición:  
2004.

Segunda edición:  
2005.

**Este material  
es de uso  
exclusivamente  
didáctico.**

## ÍNDICE I

EL CONFLICTO PROVOCADO POR LA DIVERSIDAD CUANDO HABLAMOS DE VALORES.....	5
EL VALOR DE LAS RESPUESTAS QUE LES DAMOS A LOS NIÑOS.....	9
LECTURA DE LA REALIDAD DESDE LOS VALORES.....	11
VALORES Y ACTITUDES.....	13
LA INTERVENCIÓN DOCENTE.....	16
VALORES Y DESEOS.....	19
LOS NIVELES DEL DESARROLLO MORAL.....	20
EL LANZAMIENTO PRIMICIAL Y LAS FIGURAS TUTELARES.....	23
LA ACCIÓN Y LOS VALORES.....	25
URGENCIA Y EMERGENCIA DE VALORES.....	27
CEREBRO Y VALORES.....	29
ESCUELA, PADRES E HIJOS. BUSCANDO EL EQUILIBRIO ENTRE LA AFECTIVIDAD Y LA EFECTIVIDAD.....	31
SOMOS PERO NOS VAMOS CONSTRUYENDO RECÍPROCAMENTE.....	35
BUSCANDO VALORES.....	37
UNA HISTORIA COTIDIANA: LA UTILIDAD DE LOS VALORES.....	41
Y ¿QUÉ VALORES?.....	44
LAS DINÁMICAS Y EL JUEGO.....	51
SEIS TÁCTICAS, DOS RECURSOS Y UNA CLAVE.....	55
LAS DINÁMICAS.....	58
1. DILEMAS ÉTICOS y MORALES.....	59
2. DINÁMICAS PARA ROMPER EL HIELO.....	69
3. DINÁMICAS DE CONOCIMIENTO DE UNO MISMO y DE LOS OTROS.....	77
4. DE LA DIVERSIDAD y DE LOS ROLES.....	105
5. ALGUNAS DINÁMICAS UN POCO MÁS COMPLEJAS.....	117
BIBLIOGRAFÍA.....	126

## 1. DILEMAS ÉTICOS y MORALES

Un dilema (ético o moral) es una narración breve, a modo de historia, en la que se plantea una situación posible en el ámbito de la realidad que provoca un conflicto cognitivo a nivel moral. Debe buscarse una solución razonada del conflicto o un análisis de la solución elegida por el sujeto protagonista de la historia. Por regla general la situación se presenta como una elección disyuntiva: el sujeto protagonista se encuentra ante una situación decisiva ante la cual existen dos opciones, siendo ambas soluciones igualmente factibles y defendibles. El individuo se reconoce, pues, ante una verdadera e inevitable situación conflictiva.

Angel Salazar<sup>1</sup> presenta la siguiente información que nos introduce en una disyuntiva de carácter pedagógico.

*"Lipman reconoce en los dilemas un instrumento válido para suscitar el debate y la reflexión filosófica. Sin duda, con este fin, desempeñan un papel decisivo las cuestiones que acompañan al dilema. Son ellos los que abren y posibilitan el diálogo creativo y razonado."*

Haciendo ésta primera salvedad y siguiendo caso estrictamente de los principios establecidos por Lipman y Kohlberg, el niño no puede razonar moralmente hasta haber adquirido la plenitud de su capacidad lógico-formal y haber evolucionado a una autonomía efectiva que le permita enjuiciar desde sí mismo. Esto supone que hasta ese momento, los doce años aproximadamente, deberían limitarse a recibir formación moral mediante la adquisición de determinados valores y normas que ha de aprender con la ayuda del educador...

Desde la perspectiva de Lipman, aunque sin el desarrollo completo de las operaciones formales y el pleno ejercicio de su autonomía, el niño es capaz de pensar, razonar y decidir la conducta más coherente en función de unas reglas y principios que es capaz de establecer y entender. Por tanto los dilemas serían perfectamente útiles también en edades inferiores indicadas por Kohlberg.

El autor del artículo concluye que, en principio, ninguna técnica de trabajo en grupo que permita la reflexión y el diálogo filosófico está por sí misma descalificada; por lo tanto tampoco el dilema moral cuando se realiza con esta intención. Puede ser un muy buen instrumento para propiciar un diálogo abierto y razonado, sugerente y creativo, siempre que i no se quede en la demanda de una respuesta dicotómica y cerrada, con la obligación de elegir en medio de unas condiciones fijas e inamovibles.

Inclusive, en algunos casos de dilemas, decidirse por la cooperación aunque parezca el camino más irracional, ofrece también una respuesta moralmente válida aunque suele confrontarnos con educativas paradojas.

### "DAR LA VIDA POR LOS AMIGOS"...

El mensaje de Jesús frecuentemente ubica al interpelado frente a dilemas de orden moral, dice, por ejemplo: "Si he obrado mal, repréndeme por el mal; y si obre bien ¿Por qué me hieres?"

---

<sup>1</sup> SALAZAR. Á., *Lipman y Kohlberg: los dilemas morales*, <http://www.educadormarista.com/>

Demóstenes: "Si sabías lo que iba a pasar, tu obligación era habernos advertido, pero no lo hiciste, así es que calla ahora. Si no lo sabías, eras tan ignorante como todos y no tienes derecho a decir nada". En el mundo profesional: "En resumen: ¿Eres o no eres capaz de resolver el problema? Si eres capaz, serás culpable por *no cumplir con tu obligación*. Si no eres capaz, serás culpable por *haber aceptado el cargo*. No tienes escapatoria: o cumples o renuncias".

Sería sospechoso y hasta peligroso que en el devenir diario no nos enfrentásemos nunca con dilemas de tipo moral, ya que estos aparecen cuando el sujeto que tiene que tomar una decisión se da cuenta de la existencia de un conflicto en el que dos o más valores entran en juego; una confrontación entre la razón y las emociones, que colocan al individuo frente a la incertidumbre que representa el tomar conciencia de que toda decisión implica una renuncia.

Los dilemas pueden ser contruidos por el docente a partir de diferentes experiencias que se hayan suscitado en el colectivo escolar. Los más comunes y en distintas etapas y edades son los que se originan entre los valores de fidelidad y justicia, por ejemplo:

### **EL DILEMA DEL RECREO**

*Leticia sabe que Marilina, su amiga, fue quien lastimó a propósito a Cuido en los juegos del recreo porque éste permanentemente le hace bromas. La maestra está llamando la atención a todo el grupo y preguntando quien fue. Cuido está muy lastimado.*

*Leticia se debate entre hablar o callar y asegurar su fidelidad a su amiga Marilina, que se verá perjudicada si ella habla. ¿Qué debe hacer Leticia?*

### **EL DILEMA DEL SR. HEINZ**

(Dilema tradicional que ha provocado grandes debates).

*La esposa del Sr. Heinz está muy enferma. Los médicos le han dicho que a menos que reciba el medicamento, que a descubierto el farmacéutico Holtz, que es lo único que la puede salvar; corre serio riesgo de morir.*

*Heinz va hasta la farmacia de Holtz y este le dice que el medicamento tiene un precio exorbitante que él no puede pagar. Recorre casa de amigos y parientes y logra recolectar la mitad del dinero, pero Holtz no se la quiere aceptar porque exige la totalidad, ya que le ha pasado que, después, salga bien o mal el tratamiento, nunca vuelven a pagarle. Heinz está decidido a meterse en la farmacia por la fuerza y robar el remedio.*

*¿Qué debe hacer?*

### **EL EXAMEN DE ALBERTO**

*Imagina que eres Alberto, has salido de tu casa con el tiempo justo, un poquito retrasado. Debes llegar a la escuela para dar el examen que te permitirá aprobar el año y pasar al siguiente (o aprobar la carrera y recibirte). En el camino te encuentras con un joven accidentado, sangra muchísimo y está desmayado. Un señor le presta los primeros auxilios.*

*Al verte pasar; el señor te pide que llames a una ambulancia y que le ayudes a atender al muchacho. Dispones de muy poco tiempo para llegar a la escuela y... Otras personas pasan por el lugar pero se muestran indiferentes. ¿Qué debes hacer?*

### **EL DILEMA DE LA TIENDA**

*Paulina entra en la tienda. En la puerta hay un gran cartel que dice: Retire un número para ser atendido. Al entrar, sólo hay una anciana que espera apoyada en*

su bastón, frente al mostrador. Inmediatamente se juntan detrás de Paulina, seis personas con sus correspondientes números. El despachante te enuncia en voz alta un número. La anciana le dice al despachante que ella no tiene número pero que estaba primera. Efectivamente el número voceado corresponde al que tiene Paulina en la mano. La anciana dice que cuando ella llegó no había nadie y para qué iba a sacar número. El despachante le responde que debiera haber sacado número igual. La anciana se enoja, golpea con su bastón el mostrador y comienza a retirarse muy enojada y protestando contra la tienda y sus dueños. ¿Qué debiera hacer Paulina? ¿Qué debiera hacer la anciana? ¿Qué debiera hacer el despachante? ¿Qué debieran hacer el resto de los clientes que esperan?

### **EL DILEMA DE LOS PÁJAROS**

(Gregory Bateson)<sup>2</sup>

*Surcan el cielo una bandada de cientos de pájaros. Lentamente dos de ellos comienza a virar y vuelan hacia otro lado. La pregunta es ¿cuáles van en la dirección correcta?*

### **EL DILEMA DEL GOL**

(de J. Barba Martín, F. J. Barba Martín y D. Muriarte Solana)<sup>3</sup>

(Dónde la experiencia más rica es argumentar justificando las posturas).

*Un futbolista se queda con el balón en los pies delante del arquero en clara situación para convertir un gol. Son los minutos finales del partido y de repente el arquero cae desplomado al suelo. El resultado, hasta el momento, es de empate en un gol y se trata de un partido importante.*

- a. ¿Meterás el gol o tirarías el balón afuera? ¿Por qué?
- b. ¿y si la situación de tu equipo fuese crítica? (Descenso del equipo, posibilidad de ascenso de categoría.) ¿Por qué?
- c. ¿Cómo reaccionarías si tus compañeros o entrenador criticaran tu decisión? ¿Por qué?
- d. ¿Cómo reaccionarías si fuese el contrario quien decide meter el gol en una situación similar? ¿Por qué?
- e. ¿Cómo reaccionarías si fuese el contrario el que decide patear afuera? ¿Por qué?

Este cuestionario puede ser respondido en forma individual (como instrumento de ayuda a la reflexión personal) para luego conversarlo entre todos en la Reflexión Final. O simplemente ir formulando las preguntas en forma oral y mediar en el debate.

Las experiencias llevadas a cabo con este dilema ha mostrado diferencias grandes de opiniones de acuerdo al sexo y las edades de los participantes.

### **DILEMA DEL TORNEO DE TAE KWON DO**

(Dónde la experiencia más rica es argumentar justificando las posturas).

*Dos amigos que además entrenan juntos Tae Kwon Do, participan en el campeonato nacional. Ambos se clasifican para la final, aunque el mejor de los dos lo hace lesionado. El campeón de ese torneo participará en las Olimpiadas. "Tu eres el finalista que está en perfectas condiciones y sabes que si tu amigo y rival no tuviera problemas, te vencería fácilmente ya que en todas las oportunidades ha*

---

<sup>2</sup> BATESON, GREGORY, *Pasos hacia una ecología de la mente*, Lohlé, Buenos Aires, 1972.

<sup>3</sup> Revista de Educación Física: <http://www.eldeportes.com/> Revista Digital -Buenos Aires -Año 9- N° 61 - Junio de 2003.

ocurrido así, y que si no te presentas, automáticamente el ganador sería tu amigo y tendría tiempo para recuperarse para las Olimpiadas. También sabes que si te presentas al combate, saldrías campeón y dentro de seis meses representarás a tu país en los Juegos Olímpicos".

- a. ¿Crees que deberías presentarte a la final? ¿Por qué? ¿Crees que deberías no presentarte? ¿Por qué?
- b. Si te presentas ¿Cómo reaccionarías si tu amigo te criticase?
- c. Si el atleta lesionado fueses tú y tu amigo se presentase ¿Lo criticarías por ello? ¿Por qué?

## **EL DILEMA DEL PRISIONERO** (Que se convierte en una paradoja).

Este es un dilema tradicional, quizás el "padre" de los dilemas por su complejidad y los resultados que arroja al analizarlo en profundidad.

El "Dilema del Prisionero" es una historia que suele atribuirse a A. W. Tucker, que da nombre al más conocido de los problemas que estudia la Teoría de Juegos. Esta teoría es una rama floreciente de la Teoría de la Elección Racional que ha resultado ser de gran utilidad no sólo en Economía y en Biología Evolutiva, sino también en Filosofía y Teoría Política y Social.

La historia es la siguiente:

*Dos prisioneros incomunicados en celdas individuales han cometido dos crímenes, uno leve y otro grave. Existen pruebas suficientes para que les condenen por el primero, pero no por el segundo, a menos que alguno confiese haberlo cometido. El fiscal visita a uno de los prisioneros y le dice: "Tengo una buena noticia y una mala noticia para usted. La buena noticia es que si ninguno de ustedes confiesa su grave crimen, sólo podremos condenarles a dos años por su primer crimen y si usted confiesa, yo convenceré al jurado de que es usted un hombre arrepentido y de que el perverso es su compañero, de modo que usted quedaría libre en un año y él permanecería en prisión 10 años. La mala noticia es que voy a hacerle la misma oferta a su compañero". "¿y que ocurriría si ambos confesásemos?", pregunta el prisionero. "Entonces no tendré razón para beneficiar a ninguno de ustedes, dejaré que la justicia tome su curso y, como el crimen es grave, estimo que les condenarán al menos a 8 años".*

Así, los prisioneros se encuentran ante el siguiente dilema: Cada uno piensa que sólo pueden pasar dos cosas: que el otro confiese o que no confiese. "Si confiesa, es mejor que yo también lo haga, porque de lo contrario me quedaré 10 años en la cárcel. Si no confiesa y yo sí, entonces podré beneficiarme de la oferta del fiscal y quedaré libre en un año". La conclusión es que haga lo que haga el otro, lo mejor es confesar. Ambos razonan de igual modo, con lo cual ambos confiesan y se quedan en la cárcel mucho más tiempo del que les habría tocado, si hubiesen cooperado entre sí y ninguno de los dos hubiese confesado.

Dice Alicia Dellepiane<sup>4</sup> "Una conducta racional llevaría a los prisioneros a confesar, ya que el riesgo de no confesar es de 10 años de prisión. La paradoja consiste en que si ambos son tontos y no ven más allá de sus narices, no confesarán y por lo tanto tendrán un pago mayor que si actuaran racionalmente. De todos modos, queda claro que la mejor opción sería la de no cooperar, en este caso no confesando."

Este es un juego de dos personas, pero podría darse entre  $n$  personas, por ejemplo, en el caso de una huelga, que puede entenderse como un *bien público*. Cada trabajador puede pensar:

*"o bien hay bastantes trabajadores que vayan a la huelga y consiguen el objetivo de esta acción colectiva (por ejemplo, un ascenso salarial, una*

---

<sup>4</sup> DELLEPIANE. ALICIA, *Programa Aletheia de desarrollo humano y acción positiva*, Buenos Aires, 1998.

*reducción de la jornada laboral o una mejora en las condiciones de trabajo), o bien esto no ocurre. En el primer caso, de todas formas voy a beneficiarme del éxito de la huelga, y si me quedo, puedo, además, seguir cobrando y quizá mejore mis relaciones con mis superiores. Y si los demás no van a la huelga, lo mejor es que yo tampoco vaya, porque estaré pagando en vano los costes de mi contribución a esta acción colectiva que va a fracasar".*

## **LOS DILEMAS DEL INCENDIO DEL TEATRO**

*Se está llevando a cabo una función en un teatro repleto. Hay padres, madres, niños, bebés, adolescentes, abuelos y abuelas, personas con discapacidades mentales, otras físicas, políticos, religiosas, sacerdotes, militares, médicos y enfermeras, estrellas de periodistas, etc.*

*Se produce un gran incendio y tienen que salir todos por una misma puerta. Hay varias preguntas que queremos que sean respondidas.*

*¿Quiénes cree que van a salir primero?*

*¿Quiénes cree que van a ceder el paso a otros o van a ayudar a que otros salgan primero?*

*Situese el bombero ¿cómo ordenaría la salida?*

Este dilema puede trabajarse en dos etapas. Primera cuando cada uno escribe individualmente sus respuestas y luego una puesta en común grupal para encontrar una respuesta por consenso consignando los desacuerdos.

En la Reflexión Pirial es importante mostrar que todos pensamos de manera distinta y que muchas veces se actúa de acuerdo a lo que nos enseñaron, a los prejuicios, al modo de vida que se tuvo y se tiene, etc.

## **EL DILEMA DEL CARTEL**

*"Este cartel miente"*

## 2. DINÁMICAS PARA ROMPER EL HIELO

Habría que intentar que cualquier dinámica que se ponga en práctica para el conocimiento del grupo o para iniciar actividades desde los valores tenga como fin inmediato divertirse.

Obviamente hay estructuras sociales donde hay grupos más competitivos que otros, para lo que habrá que aprovechar el momento de Reflexión Final y analizar las experiencias de la realidad a partir de preguntas que generen dudas del siguiente tipo: en un juego donde nos divertimos pero alguien o algunos quieren ganar a toda costa... ¿qué gana el que gana? y ¿qué pierde el que pierde? Suele ocurrir que hay personas dentro de los grupos que tienen una dificultad manifiesta para disfrutar de juegos no competitivos. Por ello es imprescindible que el mediador recuerde que antes de poner en práctica ciertas dinámicas debe diagnosticar periódicamente a su grupo y distribuir las consignas del juego en base a ello.

Aquí se presentan algunas dinámicas adecuadas para grupos que recién se conocen y otras para afianzar el conocimiento entre los integrantes de los grupos que ya están en funcionamiento.

### ME PICA

Todos sentados en ronda comenzarán a presentarse diciendo:

El primero:

"Me llamo Griselda y me pica la espalda (o el lugar que elija)". El que le sigue:

"Ella se llama Griselda y le pica la espalda, yo me llamo Malena y me pica la oreja".

Y así cada uno irá recapitulando lo de los participantes que lo precedieron hasta completar la ronda.

### ME PICA (otra alternativa)

Cada uno dice el nombre de los anteriores y todos juntos dicen lo que le pica.

En lugar de decir "me pica"... se puede inventar otras situaciones, "me duele el ombligo", me "falla la memoria", "leo en sánscrito", etc. La diversión que ofrece esta dinámica está en directa relación con la creatividad e inventiva del grupo.

### EL INVESTIGADOR PRIVADO

Se confecciona un listado de consignas para búsqueda de personas que todos los participantes tienen que tener. Por ejemplo: Buscar a una persona que su color favorito sea el rojo, buscar a una que juegue al tenis, buscar a una persona que la música que más le guste sea la brasilera, etc. Las listas pueden ser distintas de manera que cada participante tenga la suya personal.

Se trata de encontrar para cada consigna una persona entre todas las que juegan. Al encontrarla (si se la encuentra) preguntarle cómo se llama y anotar su nombre en la hoja al lado de la consigna correspondiente. Y se continúa buscando con la siguiente. Así hasta concluir la lista.

En la Reflexión Final se pondrán en común las coincidencias y se irá conociendo a los diferentes participantes del grupo de *acuerdo a sus características personales*. Alternativa: se puede aplicar como metodología de estudio a cualquier contenido escolar; de esta manera cada cuestionario va siendo respondido por las personas que dominan un aspecto de ese contenido, que hayan preparado con anterioridad.



## **JUNTOS AUNQUE NO...**

El conductor del juego relata un cuento mientras que los demás tienen las manos abiertas colocadas sobre las rodillas. Cuando se menciona una palabra en el relato, por ejemplo: AMIGOS (con toda sus variantes: amistad, amiga, etc.) cada mano tomará la mano de un compañero. Ninguna mano tiene que quedar sin su pareja. El conductor (vez por medio) colocará una mano en su bolsillo, de manera que siempre haya un número impar de manos. Al que le queda una mano desocupada se la pondrá en el bolsillo hasta el final del juego.

El conductor se irá desplazando por la sala mientras relata la historia.

En caso de que haya discusión: es el par más simétrico el que gana (por ejemplo: manos derechas juntas). Se puede declarar empate y retomar el relato. La mano que llega última donde ya hay dos y no pueda encontrarse con otra mano, va al bolsillo.

En el momento de la Reflexión Final se pueden relatar las sensaciones que les provocaba a cada uno el tener que eliminar una mano, o cómo se sintieron cuando algunas manos que buscaban se iban con otras manos, etc.

## **UN ORDEN**

Se elige a uno o dos participantes para que vayan armando una fila o hilera teniendo en cuenta las edades que creen que cada quien tiene. Luego el animador le irá preguntando a cada uno en la hilera e irá corrigiendo el orden. Se le pregunta a quienes ordenaron acerca del criterio usado para ese ordenamiento.

## **LA BALDOSA**

Todos los participantes se juntarán utilizando el menor número de baldosas posibles.

Será interesante observar la cooperación, la toma de decisiones en grupo, el diálogo, la iniciativa, la distribución de roles.

En la Reflexión Final se hablará sobre la manera en que se tomaron las decisiones, si hubo líderes espontáneos, si todos aceptaban las decisiones y las propuestas, si estuvieron tentados de rendirse, si observaron lo que hacían otros grupos, si se divirtieron, etc.

## **EL GRAN ABRAZO**

Todos bailarán en forma individual al compás de un tema musical que todos conozcan y puedan cantar. Cuando la música se detenga deberán buscar un compañero y seguir bailando abrazados con él. Cuando se detenga nuevamente deberán juntarse en tríos. Cuando nuevamente se detengan, en cuartetos. Así hasta que todos bailen en un gran abrazo sin música y cantando a capella.

Un tema que aparece reiterativamente en este juego es la vergüenza (sólo en el baile por parejas), de manera que es tema obligado para la Reflexión Final.

## **ESCONDIDA MUY HONESTA**

Se requiere para su puesta en funcionamiento de un espacio muy abierto: patio, jardín, distintas salas, donde cada uno se pueda esconder en diferentes sitios. Cada cual llevará una hoja y algo para escribir. Desde su escondite e intentando no ser vistos deberán ir registrando (en la hoja que tienen) a los compañeros que vean escondidos. Se consignará la mayor cantidad de datos que vean del escondido. Por ejemplo, dónde estaba escondido, cómo estaba ubicado, cerca de dónde o de quién, cómo estaba vestido y con qué detalles, etc.

En la Reflexión Final se puede hacer un croquis grande del lugar donde se jugó, para ir ubicando el nombre de los escondidos y el recorrido con puntos de los que salieron de sus escondites para buscar a los otros.

Si el grupo no es conflictivo en experiencias competitivas, se puede valorar al que descubrió la mayor cantidad de compañeros y al que fue descubierto la menor y/o la mayor cantidad de veces.

## **LAS VÍBORAS**

Se arman equipos de seis tomados de la cintura uno detrás del otro. Cada "víbora", enfrentada con otra delante debe procurar tocar la "cola" (el último de la fila) de la víbora que tiene enfrente y evitar ser tocada.

## **EL MUERTO**

Se lanza una pelota al aire. El que logra tomarla grita ¡Muertos! Todos deben quedarse inmóviles en sus lugares. Quien tiene la pelota deberá estirarse hasta tocar a los que pueda. No mover los pies de donde esté. A quienes logre tocar tienen prendas. La otra opción es arrojarle la pelota a quien está más lejos, quien también tendrá prendas (si la pelota lo toca), pero también las tendrá quien arroja la pelota si toca a otro que no sea el más lejano.

## **LAS MEDIAS**

Para esta dinámica cada uno tendrá que traer de la casa diferentes pares de medias de distintos colores.

El animador colocará todas las medias desordenadas y mezcladas (separadas de sus pares) sobre una mesa.

Se arman dos grupos que alternativamente cumplirán las siguientes funciones: Grupo A: Acomodarán las medias. Grupo O: Observarán lo que hace el grupo A para luego ayudar a provocar la Reflexión Colectiva.

La consigna será: "Acomodar todas las medias con la única consigna de que NO SE PUEDE HABLAR". No se darán más indicaciones de cómo se pueden acomodar, ni por pares, ni por colores, ni por tamaños... Si fuese necesario repetir la consigna, es muy importante insistir con la acción indicada inicialmente y no cambiarlo por otro. En este caso: Acomodar... (Puede ser Ordenar, Organizar, u otros términos similares que ofrezcan ambigüedad en la interpretación).

Una vez finalizado el acomodamiento se intercambian roles. Luego de completado el ciclo. En la Reflexión Final, sentados en círculo, hablarán de la experiencia, tanto los que acomodaban como los que observaban, cómo se comenzó a organizar la acción, qué se hizo primero y qué después, qué conflictos se presentaron, cómo se resolvieron, etc.

Alternativa: se puede usar para trabajar la diversidad. Unos no pueden hablar, a otros se les tapa los ojos, a otros se les ata una mano o las dos. Siempre en la Reflexión Final: Qué me pareció, qué sentí, qué estrategias se pusieron en práctica para la resolución del problema planteado, etc.

## **DE DÓNDE SOY**

En grupos pequeños cada uno cuenta cómo es el lugar donde vive. Comenzando por el país (si fuese extranjero), la ciudad, el barrio, la cuadra, la casa. Se puede implementar en diferentes ocasiones, en una oportunidad se hablará sobre el país, en otro sobre la ciudad, etc.

## **EL PALITO DE LA COMUNICACIÓN**

Se arman parejas donde cada uno debe sostener un palito de 30 cm. (aprox.) con un dedo por cada extremo, mientras que la otra mano queda libre para encontrarse con otro palito. Con una música de fondo deben ir desplazándose lo mejor que puedan al ritmo de la música. Si se les cae, pueden recogerlo y recomenzar. Distintos tipos de música pueden ayudar al conocimiento entre los miembros del grupo. Cuando cambia la música deben cambiar de compañero, de manera que con un dedo de la mano libre irán en busca de otro palito de otro compañero.

## **TANTOS EN TAN POCO**

Se trata de conseguir ordenarse (de acuerdo a distintos criterios enunciados por el animador: edades, alturas, iniciales del nombre, etc.) en un espacio estrecho. Por ejemplo: un banco largo, una hilera de sillas, etc.

## **LEVANTARNOS CON LA AYUDA DE TODOS**

Se disponen todos en grupos de más de diez, sentados en el piso, en círculos, de espaldas hacia adentro, tomados de los brazos en jarra. A una señal, intentarán levantarse todos juntos a la vez, sin apoyar las manos en el suelo.

## **DEDOS EN LA ESPALDA**

En grupos de seis o siete. Uno apoya la cabeza sobre el regazo de un compañero quien hará de juez. A una orden dada por él, el resto apoyará los dedos de una mano sobre la espalda del que se encuentra recostado. Se puede poner la cantidad de dedos que se quiere. El que expone su espalda, tiene que adivinar la cantidad de dedos que tiene apoyados.

### **3. DINÁMICAS DE CONOCIMIENTO DE UNO MISMO y DE LOS OTROS**

#### **EL GESTO LOCO**

Cada participante inventará un gesto, lo más original y "loco" que se pueda, pero al mismo tiempo muy preciso. A una indicación del animador, todos comenzarán a circular por el lugar haciendo el gesto loco que cada uno inventó. Al cruzarse con otro, intercambiarán gestos. Así sucesivamente hasta volver a encontrarse con el gesto propio. En ese momento, se puede sentar y observar al resto hasta que quede el último. También se puede seguir circulando hasta que el animador lo indique. Una vez finalizado, y en el momento de la Reflexión Final se puede intentar reconstruir la experiencia, recordando entre todos, el gesto de cada uno, los intercambios producidos y los gestos que cada uno tuvo.

#### **EL ESPEJO**

Es una variante de "el gesto loco" pero en este caso, se van intercambiando y repitiendo los gestos con la persona que tienen frente a cada uno, girando y enfrentando a otro cada vez que se hace el cambio. Se puede llevar ritmo con las palmas, con lo cual todos lo deberán hacer a ese ritmo, o cuando el animador hace un sonido predeterminado, etc.

#### **LAS COSAS DE LAS QUE ME AVERGÜENZO**

Este es un juego donde el silencio es el principal protagonista.

El animador ir ayudando con su orientación verbal a que cada uno vaya anotando en una hoja (puede ser anónimamente) cosas que les haya ocurrido o que hayan hecho y de las que se avergüencen. Hay que considerar que el monólogo de orientación del animador debe adecuarse, con mucha delicadeza, a las edades del grupo.

Una vez finalizado el tiempo otorgado a este momento, aquellos que quieran que se lea lo escrito, colocarán las hojas dobladas en una caja. El animador las va sacando y leyendo en la Reflexión Final.

#### **LAS COSAS DE LAS QUE ME SIENTO ORGULLOSO**

(Juego complementario del anterior.)

#### **SE BUSCA UN LÍDER**

El animador va diciendo para qué hay que buscar un líder y el grupo, con la consigna de NO HABLAR, debe ir rodeando a quien considera que cubre las expectativas para ese rol. Por ejemplo: Se busca un líder para ayudar a los demás. Se busca un líder para consolar. Se busca un líder para divertirnos. Se busca un líder para ganar el campeonato. Se busca un líder para la "guerra". Se busca un líder para pensar. Se busca un líder para un grupo musical. Se busca un líder para hacer silencio, etc.

De esta manera se juega a ir identificándose como grupo en los distintos roles que cada uno desempeña. *Sería interesante que en el momento de la Reflexión Final se consignaran los líderes que se fueron eligiendo identificando sus características. Es importante prever el listado de líderes que se va a convocar en el juego de manera tal que por lo menos cada uno sea elegido una vez.*

## **HACER LÍO HACER LO CONTRARIO**

También aquí habrá dos grupos, uno actúa y el otro observa y registra.

1º PASO: Buscar un sitio donde no se generen molestias al resto de las personas del lugar y donde nadie pueda lastimarse.

La consigna será: No se puede hacer preguntas. Y ahora: Hacer lío. El tiempo en que se desarrolle dependerá del sentido común del animador y de las características del grupo.

Una vez finalizado, se sentarán en círculo para la Reflexión Final. ¿Por qué hicieron lo que hicieron? ¿A quiénes les molestó? ¿Qué reacción hubo en el inicio? ¿A quién no le gustó? ¿Qué gustó más?

2º PASO: Cambian de roles y las consignas que se les darán serán: No se puede hacer preguntas y "hacer lo contrario que hizo el grupo anterior".

El tiempo en que se desarrolle dependerá del sentido común del animador, de las características del grupo y de la interpretación que se haga de la consigna.

Una vez finalizado, se sentarán en círculo para la Reflexión Final. ¿Por qué hicieron lo que hicieron? ¿A quiénes le molestó? ¿Qué reacción en el inicio? ¿A quién no le gustó? ¿Qué gustó más?

## **LAS MÁSCARAS: NADA DE LO QUE DIGAN ES LO QUE SOY**

Preparar máscaras y telas para cubrirse totalmente de manera de no poder ser reconocido por sus compañeros.

Armarse en dos grupos. Un grupo permanece dentro del aula y el otro sale con todos los elementos.

Reflexionar individual y grupalmente acerca de las cosas que quieran decirle a algunos de los compañeros que están adentro sabiendo que al cubrirse no van a ser reconocidos. Luego a medida que cada quien encuentra qué decir, se disfraza de manera que no lo reconozcan, entra, y cambiando la voz dice lo que tiene que decir y vuelve a salir. El animador estará atento a que se cumpla la consigna de que no se produzcan agresiones tanto por parte de los que dicen como de los que escuchan. Luego se intercambian roles.

En el momento de la Reflexión Final cada uno expresará lo que le pareció: sintió, las sensaciones que fue atravesando a medida que iba avanzando el juego, la experiencia del anonimato, etc.

## **A QUIÉN LE CREO**

Mientras todo el grupo permanece fuera de la sala, dos se quedan dentro y esconden algo.

Cuando vuelven a estar todos juntos, en grupo o individualmente se tiene que averiguar dónde se escondió el objeto. Para ello tienen sólo una opción pero se pueden orientar haciendo preguntas a quienes lo escondieron. Previo acuerdo, uno de ellos mentirá y el otro dirá la verdad, ambos tratando de convencer con lo que dicen y cómo lo dicen.

Reflexión Final acerca del poder de convencimiento de la palabra, de las personas que la usan y de los recursos a lo que se apela. Se puede aprovechar el Dilema del Cartel para enriquecer el debate de esta dinámica.

## **YO SOY ASÍ**

Cada uno se colocará un cartel prendido en el pecho con la "virtud" que crea que es sobresaliente en él. Con unas hojitas y lápiz en mano irán caminando por la sala y registrarán el nombre de las personas y en qué están de acuerdo o no con las virtudes que el otro dice tener. Luego se colocan en una bolsita.

En la Reflexión Final, sentados en círculo se va sacando de la bolsita los papeles y son leídos en voz alta. Todos opinan al respecto.

La misma estructura se puede aplicar a defectos, debilidades o no virtudes que cada uno cree que tenga.

## **INVENTARIOS**

Es natural hacer listas mentales, escritas, orales, de cosas que a uno le pasan, que uno tiene, que ocurrieron, que uno ve. Son, en definitiva, colecciones. Los juegos y dinámicas con inventarios son adaptables a distintas edades y grupos de manera que cada animador tiene que ir combinando y enriqueciendo las propuestas. Pueden ser individuales, por parejas, grupales, entre pares, con las familias o los docentes. Pueden ser reales, imaginarias, propias o de los otros, serias o cómicas. En fin: una infinidad de opciones. Se puede ir recurriendo a los inventarios para iniciar temas, para reflexionar sobre otros o simplemente para jugar.

### **a. INVENTARIO DE PROGRAMAS DE TV:**

- Los que ven.
- Los que no ven.
- Los que quisieran volver a ver.
- Los que no les dejan ver.
- Los que modificarán. Y qué modificarían.

Como todos los inventarios, pueden ser respondidos de acuerdo a la consigna que proponga el animador. Por ejemplo: Los programas de TV que ve cada uno o el programa de TV que ve el compañero. O el programa de TV que ven los abuelos de fulano o mengano. El mismo criterio puede aplicarse a cada ítem.

- b. DE LO QUE MÁ S ME GUSTA DE MI CUERPO (O DE MIS COMPAÑEROS, O DE MIS PADRES, ETC.)
- c. DE LO QUE MENOS ME GUSTA DE MI CUERPO.
- d. DE LA ROPA QUE TENGO.
- e. DE LA ROPA QUE QUISIERA TENER.
- f. DE LAS COSAS QUE TENGO DEMÁS.
- g. DE A QUIÉN LE DARÍA LAS COSAS QUE TENGO DEMÁS. (A QUIÉN LE DARÍA MIS COSAS).
- h. DE LAS COSAS SUPERFLUAS QUE TENGO.
- i. DE MIS AMIGOS.
- j. DE LOS QUE CREO QUE NO ME QUIEREN.
- k. DE LOS QUE ESTOY SEGURO QUE ME QUIEREN.
- l. DE LO QUE MAS ME GUSTA DE MI CARÁCTER.
- ll. DE LO QUE MENOS ME GUSTA DE MI CARÁCTER.
- m. DE LO QUE SIEMPRE DEJO DE HACER PARA HACERLO MAS TARDE.
- n. DE LAS COMIDAS QUE ME ENCANTAN.
- ñ. DE LAS COMIDAS QUE NO ME GUSTAN.
- o. DE MIS VALORES PERSONALES.
- p. DE LOS VALORES QUE MÁ S APRECIO EN MIS AMIGOS.
- q. DE LOS DEPORTES QUE MAS ME GUSTAN.
- r. DE MIS MÚSICAS PREFERIDAS.
- s. DE LAS MÚSICAS QUE MENOS ME GUSTAN.
- t. DE LAS COSAS QUE HARÍA POR TI: O POR...
  - los ancianos,
  - los más chicos, los necesitados,
  - los abandonados,
  - los infelices,
  - mis mayores,
  - mis amigos, etc.
- u. DE LAS MÍNIMAS COSAS QUE NECESITO PARA SER FELIZ.

- v. DE LAS COSAS QUE CAMBIARÍA EN EL MUNDO.
- w. DE LAS COSAS QUE MEJORARÍA EN MI BARRIO.
- x. DE LO QUE MAS ME GUSTA DE MI ESCUELA.
- y. DE LO QUE MENOS ME GUSTA...
- z. DE LAS SITUACIONES QUE ME HACEN SUFRIR.

Siempre en el momento de Reflexión Final la riqueza estará dada en los dilemas que se les presenta a cada uno cuando confronta con la vida de los otros. La lectura de los distintos inventarios se puede hacer citando al autor o simplemente anónimos, de acuerdo a lo que cada uno decida.

### **BUSCANDO EL TRABAJO QUE ME ENCANTARÍA TENER**

El animador preparará diferentes fichas con datos que se completarán en forma personal.

Ejemplo:

Nombre y Apellido: ¿Cómo le gustaría llamarse?

Fecha de nacimiento: ¿Cuándo hubiese querido nacer? ¿Por qué?

Haga un listado de sus capacidades personales para cubrir este empleo: (aquí se consigna el empleo que se ofrece: carpintero, músico, enfermero, maestro, pastelero, soldado, cazador, médico, arquitecto, etc.)

¿Qué empleo le gustaría tener? ¿Por qué?

Como siempre en el momento de Reflexión Final se pueden leer las fichas en público o no de acuerdo a lo que cada participante decida. Y claro, relacionar las distintas tareas/profesiones/oficios con los valores específicos que cada uno sostenga y proponga.

### **LAS COSAS DE MIS MAYORES**

Cada participante traerá de sus casa "cosas" muy queridas por sus mayores (padres, abuelos, tíos, hermanos mayores, etc.).

En grupo se irán mostrando y contando la historia de cada cosa.

Luego se puede, o no, elegir la "mejor cosa", la mejor historia, la que emocionó más o la que más hizo reír, etc.

### **MIS SERES QUERIDOS**

Cuando en algún momento de la vida del grupo ocurran episodios de muerte de sus seres queridos simplemente se aprovechará el episodio para hablar, con quienes quieran, en grupo, sobre el tema. Más que de la muerte en sí misma, se intentará hablar de las características y actitudes de las personas que murieron, se hará hincapié en anécdotas, sentimientos respecto de ellas, sentimientos de los demás. Se recurrirá a otros miembros del grupo que hayan tenido experiencias similares, dato que el animador debe conocer con anterioridad.

### **QUE SEA FELIZ**

En silencio, todo el grupo reflexionará acerca de sus compañeros. Cada uno mirará desde su sitio a los demás. Luego, individualmente, con la ayuda del animador (si así lo requiriera), decidirá a quién hacer feliz. Entonces accionará aplicando la Regla de Oro (le hará un regalo, le escribirá una carta, lo invitará a su casa, jugará con él en el recreo, etc.).

## **TE DOY LAS GRACIAS**

Con la misma estructura de "Que sea feliz" pero cada uno hará un agradecimiento desde "el corazón" al amigo o los amigos. Escribirá una carta de agradecimiento, le dará un regalo, jugará con él, etc. Explicará, además, porque lo hace.

## **LO QUE LE PASA A LOS DEMÁS**

Se puede ir confeccionando una carpeta con noticias, recortes, artículos con episodios donde estén de manifiesto situaciones de valores en juego, dilemas morales, etc.

## **QUIÉN ES MI AMIGO**

Hacer un listado donde cada uno consigne "quién es mi amigo, desde cuando es mi amigo, cuándo lo conocí y qué me impresionó más de él cuando lo conocí".

Todos los listados pueden ser expuestos en una cartelera *ad hoc*.

## **EL DINERO**

Esta dinámica que es muy sencilla en su armado y es muy sorprendente por los efectos que produce una vez que se completa. Es útil tanto para los más pequeños como para los adultos.

Cada uno debe escribir en una hoja la cantidad máxima de dinero que ha tenido alguna vez en sus manos y qué sensación le produjo. Estas hojas se mezclan en una bolsa o una caja. Luego se van extrayendo de a una, se van leyendo y haciendo los comentarios de rigor de acuerdo a las reacciones de los presentes. También se pueden exponer clasificando de menor a mayor monto.

## **ENSOBRANDO RECETAS**

Cuando el grupo presente algunas dificultades repetitivas para "vivir" algunos valores específicos, se podrá recurrir a esta dinámica. Se mantendrá un debate entre todos para discriminar los valores que habría que apuntalar y desarrollar con mayor intensidad en esa etapa en dirección al bien común. Luego de haberlos aclarado, se escribirán en sobres grandes que se adherirán a alguna cartelera dentro de la sala al alcance de todos.

Cada uno irá colocando en ellos ideas, experiencias acerca de cómo "vivir" esos valores. Cualquiera puede recurrir a ellos para leer esas "recetas" y poder poner en práctica las ideas que figuran en cada sobre.

## **"SUPER FLUO"**

Antes de comenzar cualquiera de las dinámicas se puede poner en práctica esta otra que consiste en que cada participante irá sacándose de su persona todas las cosas que no sea él mismo, es decir, el SUPERFLUO. Reloj, anillos, pulseras, aros, collares, maquillaje, pinturas, colgantes, etc. y se dejarán en una caja en bolsitas con identificación. Una vez finalizada la dinámica (cualquiera que sea) que se haya elegido, cada quien extraerá de la caja una bolsita que no sea la suya y buscando al dueño le irá colocando nuevamente todas sus pertenencias.

Reflexión Final: Para jugar el juego que jugamos ¿qué era indispensable y que era prescindible? Esta reflexión se extrapolará a situaciones cotidianas donde generalmente se instalan conflictos por motivos absolutamente superfluos.

Son también superfluos para el encuentro con el otro, ideas preconcebidas, prejuicios, problemas que impidan comunicarse con él o distraigan del momento de la dinámica. Todo esto también hay que sacarlo de encima aunque sea por el



momento. Como si se hiciera un paquete con ello y se lo dejara afuera de juego. Por ejemplo: se puede escribir en una hoja todas esas cosas que quiero dejar fuera. Luego hacer un paquetito y dejarlo en la misma bolsa junto al resto de las cosas superfluas.

## **LECTURA y ANÁLISIS DE CUENTOS**

### a. NO SOMOS IGUALES...

A una estación de trenes, llega, una tarde, una dama muy elegante. En la ventanilla le informan que el tren está retrasado y que tardará aproximadamente una hora en llegar a la estación.

Un poco fastidiada, la señora va a un puesto de diarios y compra una revista, luego pasa por una tienda y compra un paquete de galletitas y una lata de gaseosa.

Preparada para la forzada espera, se sienta en uno de los tradicionales bancos largos del andén. Mientras hojeaba distraídamente la revista; un joven con ropa un poco extraña, rota, deshilachada, el pelo largo, desprolijo (y de varios tonos de colores), varios aros aunque no todos en las orejas, se sienta a su lado y comienza a leer un libro.

Imprevistamente la señora ve, por el rabillo del ojo, cómo el muchacho, sin decir una palabra, estira la mano, agita el paquete de galletitas, lo abre y después de sacar una, comienza a comérsela despreocupadamente.

La mujer está indignada. No está dispuesta a ser a grosera, pero tampoco a hacer de cuenta que nada ha pasado, así que, con gesto ampuloso, toma el paquete y saca una galletita que exhibe frente al joven y se la come mirándolo fijamente.

Por toda respuesta, el joven sonrío... y toma otra galletita.

La señora gesticula un poco, toma una nueva galletita y, con ostensibles señales de fastidio, se la come sosteniendo otra vez la mirada en el muchacho.

El diálogo de miradas y sonrisas continúa entre galleta y galleta. La señora cada vez más irritada, el muchacho cada vez más divertido.

Finalmente, la señora se da cuenta que en el paquete queda solo la última galletita.

No podrá ser tan caradura, piensa y se queda como congelada mirando alternativamente al joven y a la última galletita.

Con calma, el muchacho estira el brazo, toma esa última galletita y, con mucha suavidad, la corta exactamente por la mitad. Con su sonrisa más amorosa le ofrece media a la señora.

-¡Gracias! dice la mujer tomando con rudeza la media galletita.

-De nada -contesta el joven sonriendo angelicalmente mientras come su mitad.

El tren llega.

Furiosa, la señora se levanta con sus cosas y sube al tren. Al arrancar, desde el vagón ve al muchacho todavía sentado en el banco del andén y piensa: "Insolente..."

Sienta la boca reseca de ira.

Abre su cartera para sacar la lata de gaseosa y se queda atónita mirando, cerrado, su paquete de galletitas: intacto.

*(Regalo de fin de año de la Asociación de Padres de la Escuela Municipal de Bellas Artes Rogelio Yrurtia de la Ciudad de Buenos Aires a un grupo de egresados).*

- b. Ofrecemos como táctica de análisis de historias tres cuentos que provienen de las enseñanzas de maestros sufis, recopilados en los últimos mil años (siglos XI y XIV). Son historias que muestran una alternativa a la mirada lógica que occidente ha construido acerca de los valores. La lectura de estos cuentos provocará debates a la manera de una experiencia con dilemas morales.

## PARABOLA DEL LINGÜISTA y EL MAESTRO SUFI (CUENTO DEL SIGLO XIV)

En una noche oscura pasaba un maestro sufi junto a un pozo seco, cuando oyó un grito de auxilio desde el fondo. "¿Qué sucede?", preguntó mirando hacia el interior del pozo.

"Soy un lingüista y, desgraciadamente, debido a que ignoro el camino, caí en este profundo pozo, en el que ahora estoy casi inmovilizado", respondió el otro.

"Agárrate, amigo, que voy a buscar una escalera y sogas", dijo el maestro sufi.

"¡Un momento por favor!" dijo el lingüista. "Tú gramática y pronunciación son defectuosas, ten a bien corregirlas".

"Si eso es mucho más importante que lo esencial", gritó el maestro sufi, "será mejor que tú permanezcas donde estás, hasta que yo haya aprendido a hablar correctamente", y siguió el camino.

## EN LA CALLE DE LOS PERFUMES (BREVE CUENTO DEL SIGLO XI)

Un basurero, mientras caminaba por la calle de los vendedores de perfumes, cayó al suelo como muerto. La gente trató de revivirlo con fragantes aromas, mas sólo lograron empeorar su estado.

Finalmente apareció un ex basurero quien comprendió la situación. Sostuvo un trozo de inmundicia bajo la nariz del hombre y este revivió inmediatamente gritando: "¡Esto sí que es perfume!".

## EL HOMBRE QUE SE ENCOLERIZABA FÁCILMENTE

Un hombre que se encolerizaba muy fácilmente se dio cuenta, después de muchos años, de que durante toda su vida había estado en dificultades por causa de esta tendencia. Un día oyó hablar de un derviche (maestro espiritual) de profundo conocimiento, a quien fue a ver para pedirle consejo. El derviche dijo: "Ve a tal cruce de caminos. Allí encontrarás un árbol seco. Párate debajo de él y ofrece agua a todo viajero que pase por el lugar".

El hombre hizo lo que se le dijo. Pasaron muchos días y llegó a ser bien conocido como alguien que estaba siguiendo cierta disciplina de caridad y auto control bajo las instrucciones de un hombre de real conocimiento.

Un día, un hombre que venía muy de prisa, apartó su cabeza cuando le fue ofrecida el agua y siguió caminando por la carretera. El hombre que se encolerizaba fácilmente le gritó varias veces: "¡Ven, devuelve mi saludo! ¡Toma un poco de esta agua que provee a todo viajero!". Pero no hubo respuesta. Fuera de control por tal comportamiento, el primer hombre olvidó completamente su disciplina. Tomó su revólver que estaba colgado junto al árbol seco, apuntó al descortés viajero y disparó. El hombre cayó muerto. En el instante mismo en que la bala se introdujo en su cuerpo, el árbol seco, como por milagro, floreció con regocijo. El hombre que había sido muerto era un buscado asesino en camino a perpetrar el peor crimen de su larga carrera.

### c. EL VIEJO CACIQUE

Un viejo cacique de una tribu estaba teniendo una charla acerca de la vida, con sus nietos. Les dijo:

-Una gran pelea está ocurriendo en mi interior y es entre dos lobos... Uno de los lobos representa la maldad, el temor, la ira, la envidia, el dolor, el rencor, la avaricia, la arrogancia, la culpa, el resentimiento, la inferioridad, la mentira, el orgullo, la competencia, la superioridad y la egolatría.

El otro, la bondad, la fe, la alegría, la paz, el amor, la esperanza, la serenidad, la dulzura, la generosidad, la benevolencia, la amistad, la empatía, la verdad, la

compasión y la humildad. Esta misma pelea esta ocurriendo dentro de ustedes, y dentro de todos los seres de la tierra.

Lo pensaron por un minuto y uno de los niños le preguntó a su abuelo:

-Abuelo... dime... "¿Cuál de los lobos ganará?"

Y el viejo cacique respondió simplemente: el que alimentos.

#### d. EL POZO

(Para descubrir que a veces se ayuda cuando se quiere perjudicar o cómo de una complicación surge una solución inesperada).

Un día, el burro de un campesino se cayó en un pozo.

El animal lloró fuertemente por horas, mientras el campesino trataba de buscar algo que hacer. Finalmente, el campesino decidió que el burro ya estaba viejo y el pozo ya estaba seco y necesitaba ser tapado de todas formas. Que realmente no valía la pena sacar al burro del pozo. Invitó a todos sus vecinos para que vinieran a ayudarlo. Cada uno agarró una pala y empezaron a llenar de tierra el pozo. El burro se dio cuenta de lo que estaba pasando, y lloró horriblemente. Luego, para sorpresa de todos, se aquietó después de unas cuantas paladas de tierra.

El campesino finalmente miró al fondo del pozo, y se sorprendió de lo que vio; con cada palada, el burro se sacudía la tierra y daba un paso encima de ella.

Muy pronto, todo el mundo vio sorprendido como el burro llegó hasta la boca del pozo, pasó por encima del borde y salió trotando.

#### e. ESPERA, NO TAN RÁPIDO

Cuentan que una vez un científico soberbio fue con Dios y le dijo:

-Señor, convocamos a una junta científica mundial y hemos decidido que ya no te necesitamos.

El señor con su infinita paciencia oyó al hombre y le preguntó:

-¿Ah sí?, ¿y cómo llegaron a esa decisión?

-Pues ya hacemos trasplantes de prácticamente cualquier miembro del cuerpo, podemos hacer bebes para parejas que no pueden tener hijos, crear vida artificial, clonar a la gente y hacer todas esas cosas que antes se consideraban milagrosas. Dios sólo lo escuchaba y luego atinó a decir:

-¿Pueden crear vida?

-Así es. Respondió el científico.

-¿Qué te parece si hacemos un concurso de crear vida? Lo hacemos del modo antiguo, así como yo formé a Adán; tú sabes.

-Me parece bien. Contestó el científico.

-Está bien, pues comencemos. Exclamó Dios. Entonces el científico tomó un puñado de tierra, y le dice Dios:

-Espera, no tan rápido; consíguete tu propia tierra.

#### f. EL ALACRÁN

Un maestro oriental que vio cómo un alacrán se estaba ahogando, decidió sacarlo del agua, pero cuando lo hizo, el alacrán lo picó.

Por la reacción al dolor, el maestro lo soltó, y el animal cayó al agua y de nuevo estaba ahogándose. El maestro se cubrió la mano con su túnica e intentó sacarlo otra vez, y otra vez el alacrán lo picó.

Alguien que había observado todo, se acercó al maestro y le dijo: "Perdone, ipero usted es terco! ¿No entiende que cada vez que intente sacarlo del agua lo picará?".

El maestro respondió: "La naturaleza del alacrán es picar, y eso no va a cambiar la mía, que es ayudar". Y entonces, usando una varita, el maestro sacó al animalito del agua y le salvó la vida.

## g. LA FAMILIA GUARDATUTTI<sup>5</sup>

Todas las familias tienen una forma de ser. En las familias chinas son todos chinos. Otras familias son italianas y hablan todos a los gritos porque tienen una locomotora en la lengua y conversan a toda velocidad. Otras familias son altas y usan pantalones con las marcas de los dobladillos que van corriendo a medida que crecen. Pero todas, para tener familias, tienen algo igualito: se quieren. Bueno... la familia Guardatutti tiene una costumbre muy especial: llevaban sus cosas acuestas a todos lados y tanto a mamá como a papá o a Francisco se los podía ver en cualquier momento del día con una almohada o una pizzera o una tabla de planchar o todo junto. Papá salía de casa temprano por la mañana, y por un trecho iba trotando contento cargando en brazos, hombros y espaldas su sobretodo (aunque fuese verano), su banqueta preferida, uno o dos libros, su taza y su cucharita para tomar el té a la hora correspondiente, su plato y sus cubiertos y otros bultos.

Claro que, después de media cuadra, ya estaba rendido y terminaba arrastrando los pies el resto del día, de manera que se le gastaban las suelas de los zapatos... Pero no importaba porque llevaba con él sus chancletas de entrecasa, por las dudas..., incluso las botas porque... "nunca se sabe". Debajo de su sombrero gris llevaba puesta una gorrita amarilla para el sol.

A mamá Guardatutti le pasaba algo parecido. Llegaba a su trabajo con una caja grande de alhajas de fantasía, un montón de cuadernos con números de teléfono, porque era una profesional muy seria e importante, y nunca dejaba por allí su sillón giratorio y su lámpara de pie. Era una persona alegre pero siempre terminaba quejándose de todo que debía cargar. "¡Ojalá que un día de estos pueda tener las manos libres!", decía, pero inmediatamente se sentía con temor de poder necesitarlas y se repetía que era una tonta pensando en esas cosas.

Cuando a Francisco lo mandaban a hacer la cola del banco para que la abuela no tuviese que estar tanto tiempo parada y esperando al frío o al calor, no iba muy contento, ya que le costaba arrastrar su colchoncito y su almohadita, su bolsita de juguetes, su colección de tarjetas de crédito y de teléfono y sus muñecos de peluche preferidos. Además la gente en la cola se quejaba porque, cada vez que tenía que avanzar un paso, perdía un montón de tiempo juntando todo para luego volverlo a desparramar unos pasos más adelante. Una vez le regalaron una paloma y, aunque le daba lástima, la llevaba con él a todos lados en un canasto con rejitas. La paloma se llamaba Arturo, y Francisco hablaba con ella como si fuese un amigo.

Cuando volvía de la escuela, corría siempre (arrastrando sus cosas) a abrazar a papá y a mamá pero se encontraba con grandes dificultades porque siempre había en medio alguna pata de silla o un brazo de mármol de alguna estatuilla querida.

Algunas veces se quedaba pensativo durante largo tiempo y sentía muy dentro de su corazón que algo andaba mal, que faltaba algo y rápidamente comenzaba a revisar todo para ver si había perdido algo, las pelotitas de tenis, la camiseta de Boca o el juego de preguntas y respuestas... y nada, nada; estaba todo... todo.

Otras veces le preocupaba que cuando se encontraba con sus amigos del barrio para un picado de fútbol en la canchita de la vuelta, siempre llegaba tarde por cargar con sus cosas y nunca animaba a entrar al partido para no dejarlas por ahí. Miraba desde afuera y contaba y recontaba lo que había llevado para no perder nada... nada.

En la casa era cada vez más difícil moverse porque, aunque no era chica, estaba tan llena de sillas, artefactos eléctricos, ropa y juguetes, que faltaba espacio para caminar. Y cada año que pasaba (a veces cada día) eran más las cosas que se acumulaban y mayor el peso que debían cargar. Una mañana, cuando Francisco se levantó y fue al baño a lavarse, peinarse y cepillarse los dientes, se encontró con que no podía desprenderse la almohada de la mano y que la camiseta de Boca se le había adherido a los dedos como un abrojo de colores. Al pasar por el patio, tratando de zafar de un camioncito amarillo enganchado a los tobillos quiso patear

---

<sup>5</sup> Texto del autor publicado en la revista *Ciudad Nueva*. Buenos Aires (N.d.E).

la pelota y se le quedó prendida al pie como si estuviera mordeándolo. Rengo y medio maniatado corrió a la habitación de los papás a pedir ayuda. Pero encontró a la mamá tratando de despegarse de la oreja la radio pequeñita que siempre dejaba por las noches junto a su oído. Papá mientras tanto, se debatía con las páginas del diario adheridas a los dedos, junto al mate y la bombilla dorada.

Los tres se miraron larga y tristemente, temblando, con los ojos muy abiertos, y de pronto se vieron tan ridículos que comenzaron a matarse de la risa con tantas ganas que las cosas se les fueron cayendo una tras otra. La pelota rodó a un rincón, la radio cayó sobre la cama y la bombilla fue a parar a la alfombra persa lejos del mate labrado. Cuando pareció que terminaban de reír era como si hubieran despertado de un sueño muy extraño. Incluso se quedaron con la duda de si no había sido realmente una pesadilla insólita.

Por las dudas, esa mañana no se pusieron encima nada más que lo necesario y sintieron el placer de desayunar juntos, con las manos libres. Luego Francisco se fue a la escuela, sólo con la mochila.

A veces, sin darse cuenta, se tiraba de golpe al suelo a descansar sobre el colchón inexistente y se pegaba flor de golpe porque se había olvidado que ya no llevaba nada a la rastra. Otras veces hablaba solo, como si Arturo estuviese a su lado... Pero cuando se daba cuenta, le venían las carcajadas y se despertaba. En fin, se sentía liviano, como la polvareda que se levantaba en la cancha, ahora que podía abrazarse con sus amigos cuando terminada el partido o festejaban los goles como si la Bombonera, toda la cancha de fútbol repleta se viniera debajo de entusiasmo.

## **CARTELERA**

Se podría confeccionar una cartelera dividida en dos partes. En una diría "PARA APRENDER" y en la otra parte: "PARA CORREGIR". Cualquiera puede adherir a ella papelitos donde se relaten situaciones del grupo donde se hayan vivido valores o donde hayan estado ausentes o se hayan puesto en práctica antivalores. Se puede ir leyendo la cartelera en forma alternada y cambiando los papelitos de lugar en base a las modificaciones que se hayan observado en el proceso grupal.

Es fundamental que esta dinámica haga base en las acciones y actitudes y no en las personas, por ello no deben figurar nombres ni identificarse actores.

## **LA MIRADA SECRETA**

(Para desarrollar a lo largo de la vida del grupo)

Podría aprovecharse el buzón de la sala para colocar en él, los errores o aciertos que se observen en los compañeros o en sí mismos. Debe describirse la situación y la persona con claridad e identificarse como autor. En esta dinámica participa activamente el docente.

Periódicamente se abre; se lee el contenido y se va analizando entre todos las coincidencias respecto a lo que se debe entender como aciertos, errores o faltas, debilidades, fortalezas. En cada caso se intentarán modificaciones con el objeto de aprender de los demás.

Se suele observar, que en general a los niños les cuesta más asumir las felicitaciones hacia algún compañero por un acierto que exponer las faltas generales.

## **LOS PERIODISTAS**

A la manera de investigadores de la opinión pública, se puede confeccionar individualmente o en grupos, encuestas de opinión acerca de temas relacionados con actitudes referentes a los valores. Opiniones que tabuladas pueden ayudar a saber cómo es la comunidad a la que se pertenece, relacionando lo que se dice con

lo que se hace. Las preguntas se pueden organizar temáticamente, o por roles, o por edades. Por ejemplo:

Tema: Los PEDIDOS DE DISCULPAS:

- a. ¿Has recibido pedido de disculpas cuando alguien te lleva por delante en el recreo?
- b. ¿Cuándo fue la última vez que se disculpó con alguien?
- c. Usted se disculpa con alguien cuando:
  1. Sabe que está equivocado.
  2. Piensa que lo que dijo o hizo puede haber dañado a alguien.
  3. Otro...

Tema: VALORES EN GENERAL

1. ¿Qué valor considera fundamental de transmitir en su tarea docente con niños?
2. ¿Qué valor cree que no se respeta en la institución? (etc.)

Puede haber encuestas, confeccionadas entre todos para suministrar a los padres, a los vecinos, a las autoridades, etc.

En el momento de la Reflexión Final conviene que el mediador funcione como uno más en el equipo.

## LOS CIEN SENTIMIENTOS

Encontrarás cien palabras que describen diversas clases de sentimientos. Puede ser que alguna de ellas te parezcan semejantes. Procura subrayar las que describen cómo te sientes aquí y ahora.

•Comprendido	•Amargado	•Contrariado
•Agitado	•Encantado	•Rechazado
•Seguro	•Jovial	•Frío
•Desalentado	•Cambiado	•Malhumorado
•Enojado	•Abandonado	•Desesperado
•Tranquilo	•Contento	•Satisfecho
•A gusto	•Herido	•Confundido
•Miedoso	•Amado	•Fastidiado
•Reprimido	•Estable	•Integrado
•Irónico	•Serenos	•Incómodo
•Renovado	•Tierno	•Solemne
•Firme	•Mezquino	•Amenazado
•Amigable	•Desolado	•Pensativo
•Asustado	•Amigo	•Esperanzado
•Furioso	•Miserable	•Indiferente
•Alegre	•Nervioso	•Ansioso
•Melancólico	•Preocupadísimo	•Deprimido
•Agresivo	•Entusiasmado	•Débil

•Complacido	•Abrumado	•Incomprendido
•Aceptado	•Fuerte	•Cordial
•Feliz	•En paz	•CÓmodo
•Molesto	•Agradable	•Preocupado
•Ubicado	•Desconcertado	•Resentido
•Decidido	•Convencido	•Benévolo
•Aplastado	•Triste	•Unido
•Inseguro	•Presionado	•Cansado
•Celoso	•Seguro	•Solidario
•Enfadado	•Sentimental	•Gozoso
•Amable	•Consolado	•Rabioso
•Furioso	•Afectuoso	•Confiado
•Solo	•Serio	•Callado
•Irritado	•Dichoso	•Admirado
•Cariñoso	•Tenso	•Agradecido

Una vez que se confeccionó la lista, se puede conversar en la Reflexión Final acerca de los sentimientos experimentados.

Una variación puede ser la de elegir un amigo, y después de observarlo, indicar, de la misma manera, los sentimientos que uno cree que el otro está viviendo. Luego, ponerlo en común con él.

## **EL ÍDOLO**

Cada grupo traerá un afiche, de esos que se encuentran en las calles, con la figura de su personaje preferido, su ídolo. Si no se lo consigue, cada grupo podrá confeccionar un afiche, del ídolo elegido.

Con etiquetas autoadhesivas o simplemente pegando papelitos, irán colocando (a lo largo de una semana) con qué se identifican de ese ídolo. Ej.: Sus ojos son como los míos. O me gustaría tener sus ojos. Su personalidad, etc. Cada ítem se pega en el lugar que corresponde, en los ojos, en el cabello, etc. Lo mismo se hará con aquellas cosas que gusten. Cualquiera podrá pegar esos papelitos en el afiche de los demás equipos.

A continuación, irán pegando a la altura de la cabeza, acciones que se hayan enterado que el ídolo haya llevado a cabo en beneficio de otras personas.

Luego, en la Reflexión Final, se podrá comparar a ese ídolo con los amigos que más quieren o con aquellas personas que más lo quieren a uno.

(Se intentará establecer la verdadera distancia que existe en los motivos por los cuales se sigue aun ídolo, y los que uno elige por los cuales elige a los amigos y a las personas que a. uno lo quieren).

Finalmente se expondrán los afiches en el aula.

## **LA PUBLICIDAD**

Se confecciona, individual o grupalmente, una hoja o afiche de publicidad por el cual cada uno ofrece lo mejor de cada uno, haciendo las recomendaciones de evitar lo peor.

Se puede hacer también tomando como modelo a algún amigo o a un ser querido.

## **LO QUE ME FALTA HACER**

Cada uno comienza el juego con quince botones, o piedritas, o porotos, etc. Una persona dice algo que nunca haya hecho en su vida. Todos los que sí lo hayan hecho deben entregarle un punto, un bolón (etc.). A continuación, la persona de la derecha repite la acción, con las mismas consecuencias. Cuando se termina la ronda, se contabiliza el que tiene más puntos.

Por ejemplo: Nunca he ido a esquiar. O nunca conocí el océano. O nunca golpeé a una persona. Nunca fui al teatro, etc.

## **BOLSA DE ACCIONES**

Cada quien escribirá en un papelito el gesto o acción que le gustaría que alguien hiciera por él. Puede referirse a situaciones reales que la persona haya vivido (que no me hubiesen engañado, que me pida disculpas fulano). Se colocan todos dentro de una bolsa. Luego, todos ubicados en ronda, se hace circular la bolsa de mano en mano respondiendo a una numeración que haya indicado el animador. A quien le toque, retira un papel y lo lee en voz alta. Este debe entonces cumplir lo que el papel dice con algún compañero del grupo. Puede pedir ayuda si lo desea. Puede inclusive pedir al autor que se presente. Otra opción es que algún voluntario cumpla la prenda por él.

Esta dinámica se puede aprovechar eventualmente como bolsa de prendas.

En la Reflexión Final se puede hablar acerca de las dificultades que se le presentan a cada uno para actuar con alguien de la manera que el otro quisiera que actúe y de los límites que se presentan para hacerlo. (Regla de Oro).

## **VALORES AL ALCANCE DE LA MANO**

Hay dos grupos de tarjetas en dos colores. En un grupo se consignan actividades típicas de la edad del grupo con el que se va a trabajar. Y en el otro grupo de tarjetas, nombre de valores específicos.

Se reparten la misma cantidad de tarjetas de los dos colores y se propone al grupo que vaya leyendo las tarjetas y armando pares donde consideren que corresponde aplicar un valor determinado para la resolución de cada situación.

Por ejemplo: En una tarjeta puede decir "somos tres esperando turno para que se desocupe una hamaca." Cuando eso ocurre ¿Qué hacemos? ¿Quién sube primero?"

En el grupo de tarjetas de valores puede decir Solidaridad, Perdón, Sinceridad, Comprensión, etc.

Las tarjetas pueden incluir situaciones donde aparezcan personas diversas, por ejemplo, podría darse que en el caso de esperar turno para las hamacas, haya un extranjero, o un discapacitado, o la antipática del aula, o al gordito... Muchas veces se presentan en esta dinámica situaciones dilemáticas que vale la pena tratar más profundamente en el momento de la Reflexión Final.

## **RADIOGRAFÍA DE MIS VECINOS**

En una reflexión grupal se conversará acerca de las expectativas que cada uno tiene respecto de la actitud de respeto por las personas en la calle, en los negocios, en la iglesia, en los medios de transporte, etc. Se hablará acerca de los vínculos en la calle, las leyes de tránsito, normas de convivencia, formas sociales y la cordialidad del ciudadano, por la atención a los más pequeños ya los mayores y ancianos. El coordinador deberá instalar los temas de acuerdo a las etapas evolutivas en que el grupo se encuentre. Se confeccionará un listado de estas acciones y con el se elaborará un record de situaciones a observar en la calle, en el mismo barrio de la escuela. Por ejemplo: ¿Se saca la basura ala calle en el horario que corresponde?; a la hora de salir de la escuela ¿los padres estacionan los autos



adecuadamente?; cuando quiero cruzar la calle y van a doblar autos, ¿quién quiere pasar primero?...

De esta manera se obtendrá una "Radiografía de las actitudes de nuestros vecinos", conociendo dónde están las fallas y qué habría que hacer para hacer del barrio un mejor lugar para vivir.

Con lo consignado por cada uno en los record, se pondrá en común la información en la Reflexión Final, estableciendo un listado de cosas que hay que conservar y desarrollar y un listado de cosas sobre las que hay que trabajar para mejorar. Esta información se puede distribuir entre los vecinos del barrio de manera que puedan reflexionar junto a los chicos acerca de las acciones a seguir para relacionar Derechos Humanos con Deberes Humanos.