

ESTRATEGIAS INNOVADORAS para TRABAJAR con JÓVENES



Esta publicación se realiza en el marco del Programa **Jóvenes+D** implementado por el Instituto Holandés para la Democracia Multipartidaria (NIMD) junto con sus socios estratégicos Asociación Alas de Mariposas, Asociación Civil Red Ciudadana y es apoyado por el Gobierno de Suecia.

Edición del 02 de diciembre de 2020.

Proyecto: Jóvenes + D.
Dirección ejecutiva NIMD Guatemala: Susan Batres
Autor: Erwin Eduardo Salazar De León
Diseño y diagramación: Mauricio Armas Zebadúa

JÓVENES+D
Más desarrollo, más diversidad, más democracia inclusiva

Avenida Reforma 10-00 zona 9
Edificio Condominio Reforma oficina 12B
Ciudad de Guatemala

e-mail: nimdgua@nimd.org
T. (+502) 2361 4200 | 2334 7168
centralamerica.nimd.org

foto: Charlotte Kesi / World Bank

Netherlands Institute for
Multiparty Democracy
Instituto Holandés para la Democracia Multipartidaria

Asociación de
Mujeres
**Alas de
Mariposas**
Por el Derecho a la Alegría

Red
ciudadana

Con el apoyo de:
 Suecia
Sverige

CONTENIDO



Para ser llevado directamente a una sección del índice, haga *CLICK* sobre cada numeral.

	Introducción.	05
	Competencias democráticas a desarrollar.	06
	Constructivismo y Educación Popular.	08
	Constructivismo dialéctico o social.	09
	Metodología.	10
	Técnicas/herramientas.	11
	La mediación en el Constructivismo Social.	12
	Orientaciones para la planificación de agendas metodológicas.	13
1	Herramientas y actividades para la introducción de participantes, la activación y promoción de la participación, tanto para actividades en formato virtual como presencial.	15
	Armando historias.	17
	Refranes.	18
	Jugando trivias.	19
	Dominó <i>chispudo</i> .	21
	Un hombre de principios.	22
2	Herramientas generales para estimular la problematización, la deconstrucción y el pensamiento crítico respecto a problemas sociales.	23
	Ejemplos de democracia participativa (Democracia).	26
	Adivinando palabras (Democracia).	28
	Sí y No: descubriendo causas.	30
	Lectura de imágenes (Multidimensionalidad de la pobreza).	32
	El edificio de tres pisos (Captura del Estado).	34
	Mirando ando (Exclusiones, racismo y diversidad de opiniones).	36
	Sociodrama (Tolerancia, exclusiones, género).	37
	Cuento dramatizado (Exclusiones, género y racismo).	39
	La Pirámide (Estructura social, pobreza, equidad de género).	40
	Análisis de publicidad (Racismo, exclusión, estereotipos, prejuicios).	44
3	Herramientas e iniciativas novedosas o populares para el trabajo con grupos de jóvenes respecto a los temas de: introspección, proyecto de vida, construcción de proyectos colectivos.	47
	Modelo ecológico (Estructura social, medio ambiente, recursos naturales y relaciones de poder).	49
	Tiras cómicas (Opresiones).	50
	Ilustrando la crítica social (Multidimensionalidad de la pobreza y exclusiones).	52
	Marco Lógico (Construcción de proyectos).	54
	Valores de justicia social y solidaridad (Introspección de valores).	56
4	Herramientas virtuales para la dinamización de talleres virtuales empleando estrategias de lluvias de ideas, cuestionarios, juegos, etc.	57
	Ruleta (Animación y participación).	59
	El Acertijo: Cuadro de preguntas de exploración o verificación.	61
	Juego de memoria (Verificación de conocimientos).	64
	Cuento "La Oveja Negra" (Análisis de un tema).	66
	Juego "El Preguntón" (Animación y cultura general).	68
	Anexo: Complementos imprimibles.	71
	Bibliografía.	80

Introducción

El Diplomado Conocer para Transformar es parte del **Componente de Formación del Programa Jóvenes+D**, el cual da respuesta a temas de interés de las y los jóvenes. Además, de los enfoques analíticos sugeridos por el cooperante respecto al análisis multidimensional de la pobreza, Derechos Humanos, equidad de género, poder y conflicto y medio ambiente.

En el marco del **Programa Jóvenes+D**, la intención de este Diplomado es propiciar el fortalecimiento de las y los jóvenes participantes en sus capacidades de análisis, pensamiento crítico e interlocución con actores diversos, en vías que se constituyan en agentes de cambio en diferentes espacios públicos o de sociedad civil como podrían ser organizaciones comunitarias, sindicatos, asociaciones diversas, etc.

Este documento describe y presenta una serie de actividades/herramientas para el fortalecimiento de las y los facilitadores, quienes se encargarán del desarrollo del proceso formativo. Por lo que está compuesto en cuatro grandes apartados:

1 Herramientas generales para estimular la problematización, la deconstrucción y el pensamiento crítico respecto a problemas sociales.

2 Herramientas generales para la introducción de participantes, la activación y promoción de la participación.

3 Herramientas e iniciativas novedosas o populares para el trabajo con grupos de jóvenes respecto a los temas de: introspección, proyecto de vida, construcción de proyectos colectivos.

4 Herramientas virtuales para la dinamización de talleres virtuales empleando estrategias de lluvias de ideas, cuestionarios, juegos, etc.

En cada una de estas herramientas se darán sugerencias para su implementación de manera presencial o virtual, según las condiciones en que se esté implementando el diplomado. A continuación se presentan las competencias que se buscan desarrollar, así como las orientaciones generales a nivel metodológico que debe tomarse en cuenta en el diseño y utilización de todas

Competencias democráticas a desarrollar

El diplomado tiene como propósito el desarrollar en las y los jóvenes las siguientes competencias generales:

Adquiere distintos conocimientos –conceptuales, normativos, técnicos- acerca los derechos humanos, el desarrollo sustentable y sostenible; el sistema político, social, económico del país, el Estado y sus instituciones, y las relaciones de poder a distintos niveles; además, concibe la Democracia Inclusiva como medio y como fin para alcanzar el bien común y lograr la transformación hacia una sociedad más solidaria y complementaria. **(EFD competencias 1, 3 y 12)**

Cree en la renovación de liderazgos y promueve el fortalecimiento de capacidades dirigenciales, ejerciendo un liderazgo democrático; poniendo en práctica estrategias de consenso y negociación para la resolución de conflictos, y acciones de comunicación político-estratégica. **(EFD competencias 9, 6 y 7)**

Reconoce a los grupos más excluidos y vulnerados por su diversidad humana, económica, social, cultural, por lo que los respeta, acepta, comprende y realiza acciones afirmativas por su inclusión y desarrollo. **(EFD competencia 15)**

Estas competencias se pueden desagregar en los siguientes contenidos de tres tipos:

1 Conocimientos	Actitudes	Habilidades
<p>Conceptos (comprensión de categorías, principios, argumentaciones, enfoques, debate de posiciones teóricas, normas y procedimientos legales, estructura y funcionamiento de instituciones, etc.)</p> <p>2 Historia, en especial los momentos y sucesos significativos para la evolución de la democracia y los DDHH en la humanidad, la región y el país (su contexto, antecedentes, factores que influyeron, protagonistas, resultados, trascendencia, etc.)</p>	<p>1 Valores de naturaleza universal que sustentan la dignidad y derechos de las personas, en igualdad de condiciones. Valores Democráticos</p> <p>2 Actitudes coherentes con esos valores, que sustenten conductas acordes a la democracia (tolerancia, equidad, inclusión, respecto a la diversidad, cultura de paz, etc.)</p>	<p>1 De comunicación constructiva, asertiva y estratégica</p> <p>2 De análisis, crítica constructiva, de opinión fundamentada y reflexión</p> <p>3 De gestión, planificación y operación estratégica</p> <p>4 De negociación y cabildeo, para promover espacios multipartidarios y la promoción de consensos</p> <p>5 De trabajo articulado y organización</p>

A nivel metodológico se propone el constructivismo y la educación popular como principales corrientes educativas para el desarrollo del proceso. Propuestas que se desarrollan brevemente a continuación:



Constructivismo y Educación Popular

El Constructivismo no es un método ni una simple técnica sino es la reunión de varias teorías que coinciden en que los aprendizajes se construyen, no se transmiten, trasladan o se copian.

Algunos autores plantean que el constructivismo no es, en sentido estricto, una teoría sino más bien un movimiento, una corriente o mejor aún un marco explicativo que partiendo de la consideración social y socializadora de la educación, integra aportaciones diversas cuyo denominador común lo constituye un acuerdo en torno a los principios constructivistas. Al ser la reunión de varios pensamientos teóricos, no podemos considerarlo tampoco un libro de recetas.

Domínguez (1997) señala que la corriente constructivista facilita:

- ▶ Convertir la clase tradicional en una moderna, lo que supone transformar una clase pasiva en una clase activa. Desde el punto de vista del proceso de enseñanza – aprendizaje, significa transformar el quehacer facilitador de una clase centrada en la enseñanza en una clase enfocada en el aprendizaje.
- ▶ Pasar, de una clase planificada y realizada desde una perspectiva conductista a una clase de corte cognitivista, en la que se ponen en ejecución los principios constructivistas y de desarrollo de destrezas intelectuales superiores. Se considerarán también los componentes socio afectivos que participan en un aprendizaje más completo, así como las variables contextuales donde se desarrolla el acto de aprender profundo.

Lo interesante de esta corriente es que ha reunido los aportes de diferentes teorías para enriquecer el acto educativo, en donde el facilitador/a es parte importante: mediador del aprendizaje, es decir, facilitar que el participante puede aprender.

Constructivismo dialéctico o social ⁽¹⁾

Este enfoque se enmarca en que:

- ▶ Para aprender se necesita de un entorno cultural, ya que es un proceso social.
- ▶ La construcción de aprendizajes necesita de la interacción con otros y con el entorno.
- ▶ El conocimiento generado será, entonces, el reflejo del mundo externo influido por la cultura, el lenguaje, las creencias y las relaciones con los demás.

El constructivismo social sostiene que la persona puede sentir, imaginar, recordar o construir un nuevo conocimiento si tiene un precedente cognitivo donde se ancle. Por ello el conocimiento previo es determinante para adquirir cualquier aprendizaje. La o el facilitador desarrolla el papel de mediador. Su tarea principal será la de desarrollar conocimientos, habilidades y actitudes a partir de las que cada participante tiene almacenadas y ayudarlo para que logre conectarlos con los nuevos aprendizajes. El mediador facilita la construcción colaborativa de conocimientos y valores socialmente respaldados.

La construcción de aprendizajes se producirá como el resultado del intercambio de significados

entre los que intervienen en el proceso de aprendizaje. Entonces podemos afirmar que el aprendizaje es activo, significativo, con pertinencia cultural y se adecúa al nivel de desarrollo de las y los participantes.

Algunos facilitadores han malinterpretado la aplicación del constructivismo dejando solo al participante, aduciendo que él es el quién debe construir el aprendizaje. En el constructivismo social es claro el papel del facilitador y el mayor reto está en que logre que el participante avance con el apoyo de la interrelación social y la ayuda necesaria hacia nuevas zonas de desarrollo próximas, ampliando cada vez más su zona de desarrollo, es decir sus conocimientos en general.



(1) González Álvarez, Claudia María, Aplicación del Constructivismo Social en el Aula, Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa en Educación Bilingüe y Multicultural –IDIE– Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la Cultura, -OEI- Oficina Guatemala. Guatemala, septiembre 2012.

Metodología ⁽²⁾

La definición metodológica es un elemento esencial del proceso de formación, porque constituye la manera, la forma cómo se lleva a cabo la formación. La finalidad principal de la selección de una metodología adecuada, es que los participantes, aprendan.

La propuesta es una combinación del constructivismo con la educación popular, el cual, considera que la metodología debe reunir varias características, que ya son mencionadas en otras fuentes y de las cuales se hace un resumen a continuación (*Universidad San Buenaventura, 2015*):

Tomar en cuenta el contexto:

Los conocimientos deben ser globales y particulares, a la vez. Esto requiere un equilibrio entre la revisión teórica de los contenidos, pero también su aplicación particular en los contextos específicos en los cuales los participantes tienen que desenvolverse. No es posible una aplicación a priori porque de lo contrario se vuelve imposición.

Considerar los aprendizajes previos:

Esta es otra variable a considerar, al momento de escoger una metodología. Para lo cual, es necesario que los facilitadores estén al tanto de las materias que ya se han revisado con anterioridad o, si no lo están, hacer una pequeña evaluación diagnóstica al inicio de la materia para conocer cuáles son los conocimientos que los participantes ya poseen. Deben privilegiar la actividad: es decir, deben favorecer la implicación activa de los participantes. No se trata de un mero discurso, sino de la creencia y convicción de que

la participación de las personas es un elemento valioso e importante del proceso de formación: la búsqueda de información, la realización de comentarios sobre la información obtenida, los ejercicios prácticos, los juegos, son muchas de las técnicas que favorecen la implicación de los participantes.

Ser esencialmente autoestructurantes:

Los participantes tienen variados estilos de aprendizaje. Existen personas que prefieren las actividades visuales, otros las auditivas y otros más las táctiles. Todos estos elementos inciden en la elección de las técnicas más adecuadas a unos y otros. El facilitador requiere encontrar un equilibrio en la elección hecha con la finalidad de mantener atentos a todos los participantes, para que puedan involucrarse en el proceso y, que cada participante pueda encontrar la mejor forma para asimilar el contenido propuesto.

Favorecer el diálogo desequilibrante:

La elección de la metodología debe plantear cuestionamientos y preguntas, de tal forma que haya un diálogo entre los participantes. Las personas no son meros recipientes del conocimiento por lo que pueden plantear sus posturas, ideas y pensamientos respecto a un tema. Sin embargo, esta participación está en estrecha relación con el hecho de que es diferente trabajar con un grupo que recién inicia, cuyos participantes todavía no se conocen y cuyas relaciones y mutuo conocimiento son bastante incipientes, que trabajar con un grupo que ya tiene varios meses de relaciones, durante los cuales ya se han ido consolidando sub-grupos y ya tienen un buen nivel de conocimiento entre ellos.

Utilizar el taller y el laboratorio:

Son actividades que implican hacer cosas, que motivan al contacto con diversidad de materiales y son una oportunidad para revisar el conocimiento, pero también para aportar algo de sí en la ejecución de la tarea propuesta. Esto facilita el contacto con el tema que se esté abordando y su asimilación por parte de los participantes.



(2) Ortiz Granja, Dorys Sophia "El constructivismo como teoría y método de enseñanza", Colección de Filosofía de la Educación, núm. 19, 2015, pp. 93-110 Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador.

Privilegiar operaciones mentales de tipo inductivo:

En este caso, el facilitador inicia el tema desde algo en particular y luego conduce el trabajo hasta lograr generalizar; la secuencia del trabajo es: presentar un hecho, analizarlo, buscar relaciones y factores implicados y, finalmente, generalizar.

Sin embargo, hay que recordar que este lado (inductivo) forma parte de un esquema, en el cual, el otro polo es lo deductivo, en cuyo caso, la metodología sería la siguiente: plantear una teoría, desarrollar aplicaciones y explicar hechos reales a partir de la concreción. Razón por la cual, se puede usar diferentes puntos de partida que pretenden alcanzar la misma finalidad: el aprendizaje.

► *El facilitador puede partir de un trabajo en grupos pequeños, cada uno de los cuales tiene tareas similares y luego terminar en una plenaria en el grupo mayor.*

► *Otra posible organización del grupo, es comenzar la tarea formando equipos pequeños, cada uno de los cuales tiene tareas diferentes; luego, cada unidad comenta en plenaria, los resultados de su tarea.*

► *Otra opción, es que se puede partir del trabajo individual; luego, cada persona presenta sus reflexiones en grupos pequeños para terminar con una plenaria en gran grupo.*

► *Finalmente, el grupo también se puede organizar para empezar con una actividad en conjunto, que contribuya a formar grupos más pequeños posteriormente, los cuales presentan los resultados de sus actividades en plenaria al gran grupo en general.*

Técnicas / Herramientas

Cuando ya se ha escogido la metodología constructivista, es necesario pensar en las técnicas y los recursos, puesto que se trata de que el facilitador plantee actividades de diversa índole a los participantes, lo cual requiere de diversos elementos.

La selección de las técnicas depende de muchas variables como el contexto, el momento de trabajo con el grupo, pero esencialmente tiene que ver con el tipo de grupo, con el cual se esté trabajando. No todas las herramientas y técnicas convienen a todas las poblaciones. Existen técnicas más apropiadas para niños, jóvenes o adultos. En este caso, las técnicas propuestas han sido pensadas en jóvenes, que viven en áreas rurales o semirurales y muy probablemente con identidad indígena.

Un factor esencial en la elección de la técnica es la experiencia que el facilitador tiene para el trabajo con un grupo determinado. Aparte de lo cual, al momento de elegir la mejor técnica para el trabajo que se piensa hacer, el facilitador puede aplicarlas en diversos formatos, lo cual mejorará el desempeño del grupo, tal como lo señalan Lamata y Domínguez (2003: 199), cuyas ideas acerca de las posibilidades del trabajo en grupo, se resumen **a continuación:**

La mediación en el Constructivismo Social

El Constructivismo Social plantea claramente la importancia de la mediación para que el educando construya su aprendizaje. Se puede tener la teoría sobre las bases de la construcción de aprendizajes, pero es muy importante que usted, como facilitador, asuma su tarea de mediador o mediadora.

Cuando se asume la mediación como una herramienta para desarrollar aprendizajes la o el facilitador pone todo su empeño en hacer pensar a las y los participantes. Se deja de lado el protagonismo del facilitador en el aula, entendido como la única fuente del saber. Esto no quiere decir que la o el facilitador deje de prepararse, al contrario, le exige una mejor formación para orientar y facilitar el aprendizaje.

Las y los mediadores utilizan toda clase de recursos para establecer puentes entre las y los participantes y el nuevo conocimiento.

La función de mediación del facilitador se da en todo momento, no es solamente al inicio, es una forma de facilitar el aprendizaje. Un buen mediador no da respuestas, brinda pistas, genera duda, motiva a la búsqueda de otras opciones, propicia la investigación, da ejemplos, establece analogías, promueve análisis, permite el aprendizaje con el apoyo de las y los participantes, etc.

Orientaciones para la planificación de agendas metodológicas

Para garantizar que el proceso de formación desarrolle los contenidos siguiendo la metodología descrita, especialmente la mediación pedagógica. Se propone el siguiente esquema metodológico:



Toda experiencia de aprendizaje debe de seguir el ciclo anteriormente descrito:

1 Darle significado al aprendizaje. Esclarecer cuál es la importancia que tiene para los participantes el aprendizaje. Crear conflicto cognitivo y motivar el aprendizaje. En las y los jóvenes, la relevancia y la utilidad del aprendizaje, es la principal motivación. Recuperar los conocimientos previos.

2 Construir el aprendizaje. Para realizar esto, se tiene una variedad de estrategias. Lo importante es que se desarrollen procesos en los que los participantes puedan construir por sí mismos el aprendizaje. Para ello se sugiere aprovechar las cinco instancias de aprendizaje que se describen en el siguiente esquema.

3 Aplicar lo aprendido. Es necesario poner en práctico lo aprendido, para asegurar la utilización de lo aprendido. Cierra el ciclo, dado que da la oportunidad de realizar una práctica mejorada. Elaborar productos, socializar lo aprendido.

Este esquema del ciclo de aprendizaje significativo es una versión resumida de la teoría constructivista, en el que se deben de incluir algunos elementos como: el goce del aprendizaje, la elaboración de productos, la socialización de las ideas, la formulación de hipótesis, etc. Este ciclo debe tenerse presente en el diseño de cada una de las sesiones de trabajo, aunque sean de 3 horas o más, se deben de aplicar los tres pasos para lograr un aprendizaje verdaderamente importante y valioso.

Para su aplicación se propone utilizar las cinco instancias de aprendizaje que **a continuación se explican:**

Instancias de aprendizaje:

- ▶ **Aprendizaje con el contexto:** Deben proponerse actividades para aprender sobre su contexto, especialmente la vivencia diaria, los problemas, necesidades y situaciones de su comunidad, trabajo, escuela, etc., para reflexionar y aprender de la vida.
- ▶ **Aprendizaje con el texto:** El uso de los materiales y manuales son una fuente de aprendizaje, deben estar mediados y contextualizados al grupo de atención, en este caso las y los jóvenes. Estos materiales deben garantizar experiencias de aprendizaje a nivel teórico o conceptual, análisis de casos, resolución de problemas, etc.
- ▶ **Aprendizaje con el grupo:** Una de las instancias más importantes es el aprendizaje con los pares, las actividades de grupo, el aprender del diálogo, la reflexión grupal, el debate, etc. Esta instancia es la que más se aprovecha en los talleres presenciales y virtuales en vivo.

Instancias de aprendizaje



▶ **Aprendizaje con el/la facilitador/a:** El facilitador es el mediador del aprendizaje, es la persona que debe aportar conocimientos nuevos, reflexiones y cuestionamientos. Debe aportar y ayudar a los participantes a alcanzar el aprendizaje.

▶ **Aprendizaje con sí mismo:** Cada participante también debe tener espacios para aprender con sí mismo, con su interior, con sus propias ideas y conclusiones. Por lo que es importante dejar espacios de trabajo individual y realizar propuestas personales.

El diseño de agendas metodológicas debe contemplar actividades para cada una de las instancias de aprendizaje, así como seguir el proceso del aprendizaje significativo.



1

Herramientas y actividades para la introducción de participantes, la activación y promoción de la participación, tanto para actividades en formato virtual como presencial

En este apartado se exponen breves actividades de introducción de los participantes o introducción a una temática, inicio de una actividad y de promoción de la participación, así como motivar a expresar ideas y a tomar confianza en la actividad.

Es una etapa de motivación hacia el aprendizaje, en cada actividad se debe buscar que todos y todas las participantes se sientan cómodos y cómodas, en confianza, dispuestos al aprendizaje, a compartir lo que saben y especialmente con ánimos a participar.

Por lo que son actividades breves que no requieren el abordaje de un tema específico.






1 ejercicio **1** Nombre de la actividad: **ARMANDO HISTORIAS**

Modalidad: Presencial o virtual.

Objetivo o propósito: Presentación y romper el hielo entre los participantes compartiendo historias o experiencias personales graciosas como una forma de generar un espacio de confianza y distensión, así como para fortalecer la capacidad de reírse de sí mismos/as.

Descripción y funcionalidad: Esta actividad permite compartir experiencias personales graciosas que además de desinhibir al grupo también ayuda a fortalecer el autoconcepto a través de la capacidad de reírse de los acontecimientos que en algún momento atravesaron los y las participantes. Esta actividad puede adaptarse a una temática en particular, sin perder la esencia que se haya en la capacidad de improvisar una historia. Puede hacerse al inicio de la actividad, pero a su vez como una forma de distensión luego de un periodo largo de trabajo pasivo.

Desarrollo paso a paso:	<p>▶ Paso 1: Explicación de la actividad</p> <p>Si la actividad es presencial, coloque a los y las participantes en círculo. Si la actividad es virtual, pídale que se enumeren uno por uno. Pida a los participantes que piensen en una frase corta, que represente un evento gracioso que les haya ocurrido ya sea de niños, adolescentes o recientemente. Por ejemplo: “Un día me puse a buscar el lapicero que tenía en la mano”; “un día me resbalé y me detuve del cabello de la señora que iba delante de mí”; “ayer busqué ansiosamente mis anteojos que tenía en la cabeza” etc. La idea es que cada persona deberá decir su frase, pero lo hará de tal forma que se vaya adaptando a la narración general y secuencial, también debe acompañarla con una expresión corporal y una emoción, para darle vida a la narración.</p>	 5 min.
	<p>▶ Paso 2: Desarrollo de la actividad</p> <p>La primera persona que inicia contando su historia, deberá comenzar el relato diciendo “Esta es la historia de una persona que... y dice su frase en tercera persona, por ejemplo: “un día se puso a buscar el lapicero que tenía en la mano...”; la segunda persona continúa el relato: “...que un día se resbaló y para detenerse se agarró del cabello de la señora que iba adelante...”; la tercera persona: “...ayer buscó ansiosamente sus anteojos y qué creen, los tenía en la cabeza...” y así sucesivamente cada participante dirá su frase.</p>	10 min.

Insumos o materiales necesarios: Ninguno.

Finaliza la actividad.

1 ejercicio **2** Nombre de la actividad: **REFRANES**

Modalidad: Presencial o virtual.

Objetivo o propósito: Presentación y animación en cualquier actividad con jóvenes.

Descripción y funcionalidad: Esta actividad requiere de una preparación previa, en el que se tienen anotadas algunos refranes divididos en dos partes. Por ejemplo: no por mucho madrugar / amanece más temprano. Luego se reparten los mensajes en privado con cada participante, quienes deben de buscar sus parejas. La dinámica consiste en que quienes tengan los refranes que empatan, deberán de conversar para presentarse mutuamente o si es para la animación deberán de poner un ejemplo en el que el refrán popular pueda utilizarse.



Desarrollo paso a paso:	<p>▶ Paso 1: Preparación de los refranes (antes de la actividad)</p> <p>Se deberá de preparar los refranes, según la cantidad de participantes. Se sugiere buscar en internet los refranes o preguntar los más comunes en el municipio o región.</p>	5 min.
	<p>▶ Paso 2: Distribuir los refranes</p> <p>Cada participante debe recibir un fragmento del refrán. El cual deberá leer y guardar.</p>	5 min.
	<p>▶ Paso 3: Búsqueda de complemento</p> <p>Se le pide que cada participante que lea su fragmento y otro u otra participante deberá de leer el complemento. Si es que lo hacen correctamente, deberán de presentarse mutuamente, o si es una actividad de animación, deben de explicar en qué situación el refrán puede ser útil.</p>	

Insumos o materiales necesarios: • **Tarjetas** en las que se debe escribir fragmentos de refranes populares; es decir, que cada refrán se escribe en dos tarjetas, el comienzo en una de ellas y su complemento en otra.

Recursos complementarios: ▶ <https://estilonext.com/frases-y-reflexiones/refranes-cortos>

Finaliza la actividad.



1

ejercicio

3

Nombre de la actividad:

JUGANDO TRIVIAS

Modalidad: Presencial o virtual.

Objetivo o propósito: Crear un ambiente de integración entre los y las participantes.

Descripción y funcionalidad: Este ejercicio permite generar un ambiente de participación e integración entre el grupo, puede desarrollarse con preguntas de cultura general o adaptarse como una forma de explorar los conocimientos previos de los y las participantes respecto a un tema específico.

Desarrollo paso a paso: ▶ **Paso 1: Explicación de la actividad**

- Esta actividad consiste en dividir al grupo en dos equipos. El o la facilitador/facilitadora o docente, presentará una serie de preguntas (una por una) y mostrará tres posibles respuestas.
- El grupo que responda de primero con la respuesta correcta irá sumando puntos en una tabla que el o la facilitador/facilitadora o docente tendrá a la mano (ver anexo).
- El grupo que acumule más puntos podrá obtener un premio. Si la actividad es presencial, puede ser un dulce, chocolate, un lapicero etc., si es virtual, puede hacerse la suma de puntos a lo largo de todos los talleres y al final sumarles a sus créditos por la participación.



5 min.

▶ **Paso 2: Desarrollo de la actividad**

A continuación, se presenta una serie de preguntas propuestas, estas pueden reducirse al tiempo del que se disponga dentro del taller. Para guía del/la facilitador/a, las respuestas correctas aparecen en verde, al plantearlas a los equipos, asegúrese de quitarle el color, pues el objetivo es que den la respuesta según sus conocimientos.

10 min.

Insumos o materiales necesarios:

- Anexo 1 de preguntas y respuestas
- Tabla de puntajes

ANEXO 1

Pregunta	Respuesta <i>(la correcta está resaltada)</i>
1 ¿Cuál es el volcán más alto de Guatemala?	Volcán Acatenango Volcán Tajumulco Volcán de Fuego
2 ¿A qué Municipio pertenece la mujer maya cuyo rostro aparece en la moneda de 25 centavos?	San Pedro la Laguna Chimaltenango Santiago Atitlán
3 ¿A qué departamento pertenecen los Genotes de Candelaria?	Huehuetenango San Marcos Petén
4 Es la ley suprema de la República de Guatemala, en la cual se rige todo el Estado y sus demás leyes y recoge los derechos fundamentales de su población.	Ley PINA Ley General de Descentralización Constitución Política de la República de Guatemala
5 ¿Cuáles son los tres poderes del Estado de Guatemala?	Ejecutivo, Congreso, Legislativo Ejecutivo, Legislativo, Ministerios Ejecutivo, Legislativo, Judicial
6 Qué autor o autora guatemalteco/a escribió el texto "Guardaré silencio para escucharte... pero no hables para callarme".	Isabel de los Ángeles Ruan Luz Méndez de La Vega Humberto Ak'abal
7 ¿Quién es el compositor del vals "Noche de luna entre ruinas"?	Paco Pérez Mariano Valverde Domingo Bethancourt
8 ¿Cuáles son los grupos étnicos de Guatemala?	Xincas, Mayas, Ladinos Garífunas, K'iche's, Ladinos Ladino, Maya, Xinka, Garífuna
9 ¿Quién fue el/la primer ganador del premio Nobel en Guatemala?	Efraín Recinos Rigoberta Menchú Miguel Ángel Asturias
10 ¿Cuál es la pirámide más grande de Guatemala?	El Gran Jaguar Templo IV La Danta



IMPRIMIBLE

En el sector **anexos** el facilitador encontrará una tabla de puntajes para ser impresa, útil para llevar a cabo la actividad.

▶ Página 72




1 ejercicio **4** Nombre de la actividad: **DOMINÓ CHISPUDO**

Modalidad: Presencial o virtual

Objetivo o propósito: Romper el hielo entre los y las participantes, generando un espacio de comunicación e interacción.

Descripción y funcionalidad: Este permite desinhibir al grupo de participantes al inicio de una actividad, sin embargo, también puede utilizarse como activador luego de un periodo de trabajo pasivo. Este puede usarse con temática libre o enfocarlo a algún tema en específico. Promueve la destreza mental pues se requiere de habilidad para responder pronto y de manera lógica.

Desarrollo paso a paso:	<p>▶ Paso 1: Explicación de la actividad</p> <p>Si la actividad es presencial, coloque a los y las participantes en círculo. Si la actividad es virtual, pídale que se enumeren uno por uno. Indique que para crear el efecto dominó es necesario seguir una secuencia. Para ello, todos y todas deberán estar atentos/as, tanto a la palabra que dirá quien les antecede, como al orden numérico que les fue asignado.</p>	 5 min.
	<p>▶ Paso 2: Desarrollo de la actividad</p> <p>La primera persona iniciará con la frase “<i>la juventud es...</i>” y dirá una palabra para complementar la frase, por ejemplo: “<i>La juventud es CHISPUDA</i>”; la segunda persona deberá decir otra palabra que inicie con la última letra de la palabra que dijo su antecesor, por ejemplo: “<i>ALEGRE</i>”; la tercera persona “<i>ENCANTADORA</i>”; la cuarta persona “<i>AMIGABLE</i>” y así sucesivamente, procurando no perder el orden lógico. A manera ilustrativa, el orden debería quedar de la siguiente manera “<i>La juventud es ChispudA, AlegrE, EncantadorA, AmigablE...</i>”</p>	5 min.

Insumos o materiales necesarios: Ninguno.

Finaliza la actividad.

1 ejercicio **5** Nombre de la actividad: **UNA PERSONA DE PRINCIPIOS**

Modalidad: Presencial o virtual

Objetivo o propósito: Animación de una actividad.

Descripción y funcionalidad: Todos los participantes están en la reunión atentos al facilitador o facilitadora. El coordinador en el centro, inicia el juego narrando cualquier historia donde todo debe empezar con una letra determinada.



Desarrollo paso a paso:	<p>▶ Paso 1: Explicación de la actividad</p> <p>Se indica que el coordinador contará una historia indicando una letra. Y según cómo va la historia deberán de responder el nombre, lugar u objeto que inicie con la letra.</p>	2 min.
	<p>▶ Paso 2: Haga un ejemplo</p> <p>Ejemplo: “<i>Tengo un tío que es un hombre de principios muy sólidos, para él todo debe empezar con la letra P. Así, su esposa se llama... Patricia. A ella le gusta mucho comer... pastel; Y un día se fue a pasear a... Panajachel; Y se encontró un... papel...</i>” y así se explica.</p>	2 min.
	<p>▶ Paso 3: Ejercitación de la dinámica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se pueden hacer unos dos o tres intentos siguiendo la dinámica, se debe indicar quién debe responder según la letra. • El que se equivoca o tarda más de cuatro segundos en responder pasa a hacer una penitencia. Debe contar algo gracioso o un chiste. Después de un rato se varía la letra. Deben hacerse las preguntas rápidamente. 	5 min.

Insumos o materiales necesarios: Ninguno.

Recursos complementarios: Ninguno.

Finaliza la actividad.

2

Herramientas generales para estimular la problematización, la deconstrucción y el pensamiento crítico respecto a problemas sociales

En este apartado se desarrollan herramientas que ayudarán a la problematización, la construcción y el pensamiento crítico, especialmente de los problemas sociales, así como en general la reflexión crítica sobre la realidad económica, social y cultural.

Algunas de las actividades están pensadas y diseñadas para trabajar los temas de Democracia inclusiva, Captura del Estado, Multidimensionalidad de la pobreza, Procesos de empobrecimiento, Racismo, Exclusión social y Equidad de género; mismos que han sido de interés de NIMD Guatemala en el marco del Programa “Jóvenes +D”.





También se cuenta con actividades y herramientas más generales, aplicables para la reflexión de cualquier problema social o situación del contexto desde una posición crítica.

Cada una de las actividades cuenta con sus objetivos, procedimientos, materiales y apoyos complementarios para su implementación. Pero queda a criterio de cada facilitador o facilitadora, la variación o adaptación de las mismas, según el tema que aborde, el grupo con el que trabaje, la modalidad o el tiempo que disponga.

Le invitamos a ser creativo en la implementación de las actividades, y no verlas como recetas que deben aplicarse al pie de la letra, más bien, comprender el sentido y aprovechar las ideas para su aplicación y utilización en el proceso formativo.



2 ejercicio **1**

Nombre de la actividad:

EJEMPLOS DE DEMOCRACIA PARTICIPATIVA

Tema: Democracia

Modalidad: Presencial (o Virtual)

Objetivo o propósito: Conocer las implicaciones en la vida cotidiana de la democracia participativa, así sugerir alternativas para su vivencia y promoción.

Descripción y funcionalidad: La actividad busca que las y los jóvenes conozcan ejemplos en la vida cotidiana sobre la vivencia de la democracia participativa. Se solicitará, a partir de una breve presentación del concepto y una serie de ejemplos, que las y los participantes puedan pensar y presentar ejemplos y sugerencias para la vivencia de la democracia de este tipo.



Desarrollo paso a paso:

- ▶ **Paso 1: Explicación de la actividad**
Iniciar con una breve explicación de lo que significa la democracia participativa, entendida como un sistema político en el que existen mecanismos de participación, dialogo y consulta sobre las decisiones que los gobernantes toman que afectan la vida de la población a la que representan. Para ello se requieren de espacios de participación e interlocución entre la población y los gobiernos o autoridades municipales y departamentales.

5 min.

▶ **Paso 2: Presentación de ejemplos de democracia participativa**

Para el logro de esta propuesta se presentan algunos ejemplos en los que la democracia de este tipo se vivencia no solo en espacios de dialogo con el Estado, sino también en otros ámbitos como el laboral, comunitario y familiar.

Ejemplos: La siguiente lista incluirá ejemplos de ocasiones en las que la democracia se explicita en la vida cotidiana.

- 1 Previo a la aprobación de una Ley, el Congreso ofrece un espacio en el que las personas pueden ir a sugerir modificaciones.
- 2 Una empresa modificó su esquema de organización, y se han abierto canales de comunicación fluido entre los empleados y los jefes.
- 3 El espacio de recursos humanos de una empresa permite a los empleados manifestarse con libertad sobre sus jefes, sin temor a sufrir represalias por ello.
- 4 El padre lleva dos películas a la casa, y entre los miembros de la familia seleccionarán una para ver esta noche.
- 5 Dando un diagnóstico objetivo, en vez de elegir el camino a seguir discrecionalmente, el médico le explica al paciente la situación en la que está y entre los dos pueden consensuar el tratamiento, cuando existen múltiples opciones.

10 min.



VIENE DE
PÁG. 26



- 6 La administración de una cooperativa es pésima, y la junta directiva convocó a una reunión para cambiar a la persona encargada.
- 7 El consejo de estudiantes consiguió una reunión con el director para presentar una queja por el estado de los baños en la escuela.
- 8 Finalizado el año escolar, los estudiantes elegirán al estudiante que recibirá una condecoración.
- 9 Una reunión vecinal será encargada de decidir en cuál de dos esquinas se colocará un semáforo.
- 10 La convocatoria por parte del gobierno a reuniones paritarias, en las que trabajadores y empresarios discuten condiciones de trabajo.

10 min.

▶ **Paso 3: Trabajo grupal**

Se solicita a cada grupo de trabajo (*entre 4 a 5 integrantes*) que identifiquen tres ejemplos de democracia participativa. Uno para un ámbito familiar, otro para un ámbito comunitario y otro para un ámbito nacional (político y social). Estos ejemplos deben ser claros y deben explicar por qué consideran que representan ejemplos de democracia de este tipo.

10 min.

▶ **Paso 4: Presentación en plenaria**

Cada uno de los grupos presenta los ejemplos de democracia. Y se solicita que expliquen por qué consideran que logran una mayor participación.

15 min.

▶ **Paso 5: Reflexión final**

Se hace una reflexión final, en la que se trata de consolidar los aprendizajes sobre la democracia participativa, así como sus elementos más importantes. Esta actividad sirve de inicio para trabajar el tema de democracia participativa.

5 min.

Insumos o materiales necesarios:

- Listado de ejemplos
- Papelógrafos y rotuladores

Recursos complementarios: ▶ <https://www.ejemplos.co/10-ejemplos-de-democracia-en-la-vida-cotidiana/#ixzz6XhalGUsi>

Finaliza la actividad.



Nombre de la actividad:

ADIVINANDO PALABRAS

Tema: Democracia

Modalidad: Presencial (o Virtual)

Objetivo o propósito: Reflexionar sobre el significado de la palabra Democracias y su aplicabilidad en el ámbito guatemalteco.

Descripción y funcionalidad: Esta actividad permitirá a las juventudes participantes generar una lluvia de ideas a partir de una palabra incompleta. Una vez formada la palabra, se realizará una reflexión sobre lo que significa el término y si de acuerdo con su experiencia, consideran que se aplica o no al ámbito guatemalteco.

Desarrollo paso a paso: Previo al taller, el docente deberá prepara dos tarjetas de 15 cms de largo por 10 cms de ancho. Puede utilizar papel de color o papel simple. En ellas escribirá algunas letras de la palabra "Democracia", ejemplos: "D _ _ O _ C _ _ _ I A", "_ E M _ R _ _ I _", Ver anexo



Durante el taller:

- ▶ **Paso 1: Explicación de la actividad**
Indique a los participantes que deberán tratar de completar una palabra generando una lluvia de ideas con las letras que consideran son las que faltan para terminar de formarlas.

5 min.

- ▶ **Paso 2: Desarrollo de la actividad**
- 1 Pegue sobre su frente una de las dos tarjetas a manera de que sea visible para todos los participantes.
- 2 Pida que en una lluvia de ideas traten de adivinar de qué palabra se trata, puede pedir que mencionen las letras que crean que deben ir en los espacios vacíos, vaya escribiendo cada letra en los espacios vacíos de la segunda tarjeta hasta completarla.

10 min.

- 3 Una vez formada la palabra "Democracia" haga una serie de preguntas para generar un análisis y reflexión grupal. Vaya tomando nota de lo mencionado por los y las participantes.

- ▶ **Paso 3: Espacio de reflexión y análisis**
- Para generar la lluvia de ideas y la reflexión sobre este tema, utilice las siguientes preguntas:
- Para ustedes, ¿qué significa democracia?
 - ¿Es Guatemala un país democrático? ¿por qué?
 - ¿Es importante la democracia en países como el nuestro? ¿por qué?
 - ¿Cuáles son los beneficios de vivir en un país democrático?

10 min.

VIENE DE
PÁG. 28



► Paso 4: Visualización de contenido y cierre

5 min.

Proyecte el vídeo designado para esta actividad: <https://www.youtube.com/watch?v=CmwZsySgCys> y al terminar de verlo formule la siguiente pregunta:

- ¿Cuál es nuestro rol como juventudes, para fortalecer la democracia en el país?

Tome nota de los insumos y para cerrar, designe la lectura complementaria como tarea de casa <https://www.fundesa.org.gt/indices-y-evaluaciones-de-pais/indices-internacionales/indice-de-democracia>

Insumos o materiales necesarios:

- Tarjetas
- Marcadores
- Papelógrafos, hojas u aplicación Word para tomar notas.
- Computadora y proyector

Recursos complementarios:

- Enlace 1: recurso visual para proyectar posterior a la reflexión grupal <https://www.youtube.com/watch?v=CmwZsySgCys>
- Enlace 2: Lectura complementaria tras finalizar el taller <https://www.fundesa.org.gt/indices-y-evaluaciones-de-pais/indices-internacionales/indice-de-democracia>



IMPRIMIBLE

En el sector *anexos* el facilitador encontrará una tabla para ser impresa, útil para llevar a cabo la actividad.

► Página 72

Finaliza la actividad.

2

ejercicio

3

Nombre de la actividad:

SÍ Y NO: DESCUBRIENDO CAUSAS

Tema:

Multidimensionalidad de la pobreza

Modalidad:

Presencial o virtual

Objetivo o propósito:

Identificar las principales causas de la pobreza en Guatemala y quiénes son los grupos más vulnerables ante este fenómeno.

Descripción y funcionalidad:

El ejercicio permitirá a las juventudes, identificar las causas de la pobreza y sus diferentes dimensiones, así mismo a reflexionar sobre los cambios que necesitan realizarse en la toma de decisiones a nivel estructural, político, económico, social y cultural.



Desarrollo paso a paso:

► Paso 1: Explicación de la actividad

5 min.

A cada participante se le entregará una hoja con consignas que representan diferentes causas de la pobreza, ellos y ellas deberán leerla y analizarla detenidamente; habrá un apartado donde individualmente colocarán un “Sí” o un “No” si creen que la frase podría o no representar una causa de la pobreza. Los y las participantes deberán responder individualmente según sus conocimientos, experiencias o percepciones (*ver Anexo*).

► Paso 2: Desarrollo de la actividad

10 min.

- 1 Brinde cinco minutos para que los participantes resuelvan el ejercicio de forma individual, para discutir sobre las respuestas, puede hacerse en plenaria o en grupos más pequeños.
- 2 Genere un ambiente de respeto hacia las opiniones de los demás, es importante hacer saber a todos y todas las participantes, que es un espacio de construcción y análisis colectivo.
- 3 En este espacio, se lee pregunta por pregunta y voluntariamente se pide a los y las participantes, que compartan su respuesta y el porqué han colocado el “Sí” o el “No”.

► Paso 3: Espacio de reflexión y análisis

15 min.

Para crear un espacio de diálogo y reflexión, genere las siguientes preguntas:

- ¿Por qué los pobres permanecen pobres?
- ¿Por qué hay pobreza? ¿De dónde se origina?
- ¿Qué aspectos deben cambiarse para erradicar la pobreza?
- ¿Quiénes son los grupos más vulnerables ante la pobreza?

VIENE DE
PÁG. 30



5 min.

► Paso 4: Asignación de tareas

Tarea 1: Brinde una lectura complementaria, a raíz de ella, cada participante deberá generar una reflexión personal sobre la manera el rol que tiene el gobierno para erradicar la pobreza.

Tarea 2: Elabore un cuadro donde sinóptico donde clasificará las causas de la pobreza (utilice la hoja del ejercicio **SÍ y NO**) según las siguientes categorías: Causas políticas, Causas históricas, Causas culturales, Causas económicas, si considera que hay una causa más, debe incluirla. Este ejercicio debe hacerlo de acuerdo con su percepción personal, la lectura anterior le ayudará a comprender mejor este ejercicio. Este trabajo deberá ser compartido con el profesor o la profesora del curso.

Insumos o materiales necesarios:

- Hoja con consignas
- Lapiceros, lápices
- Papelógrafos
- Marcadores

Recursos complementarios:

Lectura complementaria tras finalizar el taller:
► **Lectura 1, enlace:** <https://elperiodico.com.gt/nacionales/2019/02/19/el-61-6-por-ciento-de-la-poblacion-sobrevive-con-la-mitad-de-los-servicios/>



IMPRIMIBLE

En el sector *anexos* el facilitador encontrará una tabla para ser impresa, útil para llevar a cabo la actividad.

► Página 73

Finaliza la actividad.

2 ejercicio

4

Nombre de la actividad:

LECTURA DE IMÁGENES

Tema:

Multidimensionalidad de la pobreza

Modalidad:

Presencial o virtual

Objetivo o propósito:

Reflexionar a partir de imágenes, sobre el fenómeno de la pobreza de un enfoque multidimensional. Lograr construir las causas de la pobreza a partir de la reflexión grupal y la problematización de este fenómeno.

Descripción y funcionalidad:

A partir de la lectura de imágenes se busca explorar y deconstruir las causas de la pobreza. Para lo cual se propone la utilización del trabajo humorístico y crítico Quino, y una serie de preguntas de reflexión a partir de las imágenes.

Desarrollo paso a paso:

Joaquín Salvador Lavado Tejón, conocido bajo el seudónimo de “Quino” (Mendoza, 17 de julio de 1932 / 30 de septiembre, 2020) fue un humorista gráfico e historietista argentino. Su obra más conocida es la tira cómica Mafalda, publicada entre 1964 y 1973. Posteriormente ha realizado una serie de obras en las que explora los principales problemas sociales de América Latina.



5 min.

► Paso 1: Explicación de la actividad

- Se debe explicar a las y los jóvenes que se organizarán grupos para la realización de esta actividad.
- A cada grupo se le entregará una imagen. La cual deberán leer, ver, analizar y discutir entre el grupo.
- Debe motivarse una discusión sobre el significado y su intención.
- Posteriormente a su análisis, deberán de responder a las preguntas que se les entregará, tratando de llegar a un consenso sobre su respuesta.
- En cada grupo debe de asignarse un relator, el cual deberá de dar a conocer las respuestas a las preguntas que se han presentado.

► Paso 2: Organización de grupos

De manera rápida se organizan cuatro o cinco grupos, según la cantidad de participantes (aproximadamente 5 o 6 por cada grupo). Se le entrega una imagen distinta a cada grupo. Se le explica que estas ilustraciones son de un dibujante llamado Quino y se puede explicar brevemente de dónde es y cuál es su trabajo más conocido.

5 min.

► Paso 3: Trabajo en grupos

Cada grupo deberá realizar el análisis de cada ilustración, así como responde a las preguntas siguientes:

- ¿Qué nos quiere dar a entender el autor de la ilustración?
- ¿Qué relación tiene con nuestro municipio o comunidad?
- ¿Qué relación encontramos con las causas de la pobreza?

10 min.

VIENE DE
PÁG. 32



► **Paso 4: Plenaria**

Cada uno de los grupos tendrán 3 minutos para exponer las preguntas, y poder plantear sus ideas.

15 min.

► **Paso 5: Reflexión final**

A partir de las reflexiones de los grupos, se reflexiona sobre las principales causas de la pobreza, así como la comprensión de la importancia que tiene identificar la pobreza es un fenómeno multidimensional.

A partir de esta actividad se pueden desarrollar los contenidos del módulo.

5 min.

- Insumos o materiales necesarios:**
- Copias de las ilustraciones
 - Copias de las preguntas
 - Papelógrafos y rotuladores para las respuestas

Recursos complementarios: <https://www.quino.com.ar/>

Para completar el ejercicio, el maestro o facilitador puede recurrir a las siguientes viñetas del autor **Quino**, y compartirlas con los participantes. Los links son los siguientes:

- <http://dssocial.blogspot.com/2011/04/caricatura-educacion-y-pobreza.html>
- <https://inaig.wordpress.com/2012/06/19/la-pobreza-una-cruda-realidad-nacional/>
- <https://especular.webcindario.com/2ECOLOGISMOUTILITARISMO.HTM>

Finaliza la actividad.

2

ejercicio 5

Nombre de la actividad:

EL EDIFICIO DE TRES PISOS⁽³⁾

Tema: Captura del Estado

Modalidad: Presencial o virtual

Objetivo o propósito: Analizar la forma en que las estructuras económicas y sociales, intervienen e influyen en la toma de decisiones a nivel de Estado y de cómo estas afectan directamente al desarrollo de los pueblos.

Descripción y funcionalidad: Para este ejercicio, es importante el análisis social desde dos tipos de relaciones:

- Entre clases
- Entre los subsistemas de la sociedad

Hay tres subsistemas básicos: a. económico, b. político, c. cultural (incluyendo la religión, familia, educación, y medios de comunicación masiva). Esto es, entonces, el análisis estructural, y se ocupa de cómo funcionan los subsistemas respectivos, al igual que cómo se relacionan entre sí. Para entender cómo funcionan estas estructuras, utilizaremos "El edificio de los tres pisos", este ejercicio permitirá analizar cómo están relacionados entre sí cada estructura y de cómo favorecen a la captura del Estado.



Desarrollo paso a paso: ► **Paso 1: Explicación de la actividad**

10 min.

De acuerdo con la cantidad de participantes, forme 3 grupos de trabajo. Entregue un papelógrafo y marcadores, pida que dividan el papelógrafo en tres dibujando líneas para separar los espacios, en la base del papelógrafo o el primer nivel, coloque por nombre Nivel socioeconómico/estructural, en el segundo espacio Nivel Organizativo/político, en el último espacio Creencias y valores/cultural. **(ver Anexo)**

Entregue a cada grupo una serie de preguntas (ver anexo), los participantes responderán a las preguntas escribiendo sus respuestas en el espacio según el nivel al que correspondan. Para la presentación en plenaria, asigne a cada grupo únicamente un nivel.

► **Paso 2: Desarrollo de la actividad**

15 min.

Cada grupo presenta una conclusión general del nivel que le haya designado el o la docente. Cada intervención tendrá alrededor de cinco minutos. Al final de todas las presentaciones, oriente una pequeña reflexión utilizando preguntas generadoras.

► **Paso 3: Espacio de reflexión y análisis**

15 min.

Para crear un espacio de diálogo y reflexión, genere las siguientes preguntas:

- ¿Cómo funcionan el sistema político y económico en el país?
- ¿El Estado de Guatemala se encuentra capturado por élites políticas y económicas? ¿por qué?
- ¿De qué manera la captura del Estado representa un retroceso o estancamiento del desarrollo en el país?
- ¿Cómo se relacionan entre sí los tres pisos del edificio (subsistemas)?

(3) Educación Transformadora. A. Hope, S. Timmel & C. Hodzi, adaptación.



► **Paso 4: Tarea en casa**

2 min.

Brinde a los y las participantes, la lectura del *Anexo*, pida que respondan las preguntas y comparta sus reflexiones finales.

Insumos o materiales necesarios:

- Preguntas
- Lapiceros, lápices
- Papelógrafos
- Marcadores
- Maskintape

Recursos complementarios:

Lectura complementaria tras finalizar el taller:

- **Lectura 1, enlace:**
<https://www.prensalibre.com/opinion/columnasdiarias/la-captura-del-estado-2/>
- **Lectura 2:**
<https://www.oxfam.org/es/la-captura-del-estado-y-el-aumento-de-la-desigualdad-en-latinoamerica-y-el-caribe>
- **Lectura 3: El edificio de tres pisos (anexo 5)** la siguiente lectura, orienta a la reflexión de las formas en que las estructuras juegan un papel determinante para el sostenimiento y generación de la pobreza, así como de sus fines. Posterior a la lectura, responda a las preguntas y éstas deben ser compartidas al o la docente, facilitador/a.



IMPRIMIBLE

En el sector *anexos* el facilitador encontrará una tabla y contenido para ser impreso, útil para llevar a cabo la actividad.

► Páginas 74, 75 y 76

Finaliza la actividad.

2

ejercicio 6

Nombre de la actividad:

MIRANDO ANDO

Tema:

Exclusiones, racismo y diversidad de opiniones

Modalidad:

Presencial o virtual

Objetivo o propósito:

Promover espacios para el entendimiento de las realidades diversas, partiendo de las experiencias individuales de los participantes.

Descripción y funcionalidad:

Este es un ejercicio con el cual se pretende generar discusión sobre algún tema en particular. De acuerdo con los procesos sociales y realidades diversas, cada persona tiene una experiencia particular que depende del contexto desde el cual vea las cosas. Este ejercicio busca precisamente, generar discusión de las formas en que se ven las cosas, pero también brinda la posibilidad de generar empatía al cambiar de posición y por lo tanto de tomar decisiones para impulsar cambios de actitudes y comportamientos.



Desarrollo paso a paso:

► **Paso 1: Explicación de la actividad**

5 min.

Solicite dos voluntarios y ubíquelos frente a frente dejando al menos una distancia de dos metros entre ambos, una de ellas tiene que ubicarse dándole la espalda a una puerta, si no hay una puerta utilice un árbol, un poste, otra silla, una ventana, una mesa etc. debe asegurarse que solamente haya un objeto como ese.

► **Paso 2: Desarrollo de la actividad**

10 min.

El o la docente, facilitador o guía, se acerca a un lado de las dos personas que están sentadas y preguntará a ambos ¿Dónde está la puerta?, ¿atrás o adelante? obviamente la persona que está dándole la espalda a la puerta dirá que está atrás y a persona que está de frente dirá que está al frente. El o la docente, facilitador o guía pregunta de nuevo con insistencia, las otras dos personas deben tratar de convencer al facilitador, ya que este se encuentra en un lateral, así que, para él, la puerta no está ni detrás, ni delante de él sino a un costado.

► **Paso 3: Espacio de reflexión y análisis**

15 min.

Para crear un espacio de diálogo y reflexión, genere las siguientes preguntas:

- ¿Quién de las dos personas que estaban frente a frente, tenía razón?
- Desde la perspectiva de la tercera persona (facilitador/a) ¿Quién de los dos tenía razón? Dado que, para él la puerta no estaba ni al frente ni detrás sino a un lado.
- ¿Cómo se aplica este ejercicio en la vida real?
- ¿Qué factores afectan la percepción que tenemos de la realidad?
- ¿Afectan nuestras percepciones de la realidad, nuestra capacidad para tomar decisiones y generar cambios actitudinales que se traduzcan en cambios para todos y todas?



VIENE DE
PÁG. 36

Insumos o materiales necesarios:

- Dos sillas
- Espacio físico

Recursos complementarios:

Vídeos complementarios:

- ▶ <https://youtu.be/BUUjZduPECY>
- ▶ <https://youtu.be/FdqwUZcwnRw>

Al final de visualizar el contenido, genere algunas preguntas sobre cómo se relacionan estos contenidos a la percepción general de la población y del porqué difícilmente se logran cambios sociales significativos.

Finaliza la actividad.

2 ejercicio **7** Nombre de la actividad: **SOCIODRAMA**

Tema: Análisis de realidad, cotidianidad de las exclusiones, tolerancia, género

Modalidad: Presencial o virtual

Objetivo o propósito: Analizar un problema social a partir de la representación de una situación de la vida cotidiana, aportando elementos críticos para su comprensión.

Descripción y funcionalidad: En base a la temática que se esté analizando, se les pide que se dividan en grupos y que preparen una representación o una dramatización, con la participación de todos los integrantes del grupo. Esta representación debe ser sobre alguna situación de la vida cotidiana. No se necesita ningún tipo de disfraz o diálogo, debe ser espontánea según la experiencia de cada joven.



Desarrollo paso a paso:

▶ **Paso 1: Explicación de la actividad**

Se les invita a las y los jóvenes a organizar grupos para analizar una situación cotidiana y representarlas de manera conjunta entre los jóvenes, a través de un sociodrama. Se explica que un sociodrama es una actuación en la que se utilizan gestos, acciones y palabras. En el sociodrama representaremos una situación de la vida cotidiana en la que posteriormente vamos a analizar.

5 min.

▶ **Paso 2: Selección de un tema**

En cada grupo, se debe seleccionar un tema o situación de la vida cotidiana, vinculado al tema que se esté trabajando. Dando una explicación de porqué se retomará esa situación.

10 min.



VIENE DE
PÁG. 37

▶ **Paso 3: Preparación del sociodrama**

Conservar sobre el tema seleccionado, explorando los distintos puntos de vista de cada uno de los participantes, cada uno da su punto de vista y piensa qué elementos puede aportar.

10 min.

▶ **Paso 4: Presentación del sociodrama**

Cada uno de los grupos presenta su sociodrama, presentando la situación y desarrollando un diálogo espontáneo entre los integrantes. El resto de grupos debe observar la situación por si tienen algunas dudas al finalizar las presentaciones. Al terminar las presentaciones de cada grupo se abre un espacio de preguntas sobre las situaciones presentadas.

20 min.

▶ **Paso 5: Análisis final**

Esta actividad de sociodrama se puede utilizar para empezar a estudiar un tema como diagnóstico o para conocer lo que sabemos de un tema, explorar los conocimientos previos. También se puede analizar un aspecto de un tema, en el caso que se esté estudiando un tema y se quiera hacer una profundización de un aspecto. Finalmente, se puede utilizar también para finalizar un tema, como conclusión o síntesis. En este caso, lo tendríamos que hacer para ver qué se comprendió del tema o a qué conclusiones se pueden llegar.

5 min.


Insumos o materiales necesarios:

- Una breve explicación de sociodrama y su utilidad
- Preguntas para el análisis

Finaliza la actividad.




2 ejercicio **8** Nombre de la actividad: **CUENTO DRAMATIZADO**

Tema:	Exclusiones, equidad de género, racismo	
Modalidad:	Presencial o virtual	
Objetivo o propósito:	Profundizar de una temática, así como analizarla a lo largo del tiempo. Es de utilizar para el desarrollo de un problema, dando una visión histórica.	
Descripción y funcionalidad:	Se debe desarrollar un cuento o una historia que aborde los problemas que se quieren analizar y explorar. Luego se solicita la participación de algunos jóvenes y se les pide que se repartan entre los distintos grupos que se mencionan en la historia. Y deben de dramatizar la historia según la van escuchando. Posteriormente se analizará.	
Desarrollo paso a paso:	▶ Paso 1: Preparación de la historia Se debe preparar un cuento o una historia que tenga relación con el tema o los temas que se están trabajando.	5 min.
	▶ Paso 2: Escoger los participantes Se escoge una cantidad participantes según el número de personas de la historia, para la representación en forma de mímica, mientras el coordinador o uno de los participantes va leyendo el texto.	15 min.
	▶ Paso 3: Presentar la historia o cuento Una vez que se ha ensayado un poco, se presenta al conjunto de participantes, haciendo la dramatización de la historia. Representando cada uno de los sectores (por ejemplo: patronos y empleados; finqueros y campesinos; etc.)	5 min.
	▶ Paso 4: Discusión y análisis Se realiza un análisis de la historia y de la dramatización que acompañó la lectura. Los temas más generales como por ejemplo "La pobreza", "El machismo", "La religión", etc. Se presentan para realizar una historia que permita profundizar en el desarrollo histórico. Es necesario dominar bien el tema para la redacción de la historia y ubicar los momentos más importantes. Recoger anécdotas o cuentos que tenga una enseñanza o moraleja.	5 min.
Insumos o materiales necesarios:	<ul style="list-style-type: none"> • Historia o cuento redactado • Preguntas para el análisis. 	
Recursos complementarios:	Se puede hacer distintas variaciones al cuento, para que pueda utilizarse para analizar distintos tipo de temas.	

Finaliza la actividad.

2 ejercicio **9** Nombre de la actividad: **LA PIRÁMIDE**

Tema:	Estructura social, pobreza, equidad de género	
Modalidad:	Presencial o virtual	
Objetivo o propósito:	Identificar qué elementos deben priorizarse para alcanzar un nivel de desarrollo humano óptimo, bajo condiciones igualitarias y equitativas para todos y todas.	
Descripción y funcionalidad:	<p>Este ejercicio pretende generar análisis sobre diversos aspectos importantes que deben atenderse para lograr un desarrollo humano óptimo, para esta actividad se tomará de base una de las teorías de la motivación más conocidas, la teoría de la pirámide de las necesidades de Abraham Maslow, en donde se plantea que las conductas del ser humano están motivadas por sus necesidades. Esta teoría también plantea que las necesidades fisiológicas deben ser cubierta en primera instancia, pues estas representan las necesidades más básicas para la sobrevivencia de los seres humanos y que al no cubrirlas, no se podrían satisfacer las demás.</p> <p>https://psicologiamente.com/psicologia/piramide-de-maslow</p> <p>Este ejercicio buscará realizar un análisis contextual, de la realidad guatemalteca en cuanto a la satisfacción de las necesidades primarias y secundarias de la población y de cómo las estructuras políticas y de poder, contribuyen o no a la satisfacción de cada necesidad hasta llegar al último escalón que es el de la Autorrealización. Para ello, tome en cuenta el enfoque basado en derecho, - https://www.unfpa.org/es/el-enfoque-basado-en-los-derechos-humanos - ya que este ejercicio busca precisamente orientar la satisfacción de esas necesidades esencialmente como derechos a los que todos y todas tienen la posibilidad de acceder.</p>	
Desarrollo paso a paso:	▶ Paso 1: Explicación de la actividad	10 min.
	<p>Explicar en qué consiste la pirámide de Maslow y cuáles son los cinco niveles de necesidades, cómo funciona cada nivel y cómo están interrelacionadas entre sí.</p> <p>Para explicar este proceso, debe hacerse iniciando de la base de la pirámide y continuar de forma ascendente. Trabaje los escalones uno y dos (Necesidades fisiológicas y necesidades de seguridad) durante el taller. Organice tres grupos y designe a cada grupo uno de los escalones restantes (tres: necesidades de afiliación o sociales, cuatro: necesidades de reconocimiento o estima, cinco: necesidades de autorrealización), éstas deberán ser trabajadas de forma grupal y enviadas al/la facilitador/a como una tarea designada en casa.</p>	



Paso 2: Desarrollo de la actividad

Proyecte o presente dos gráficas de la Pirámide de Maslow, una que contenga el nombre de las necesidades y otra vacía, ver ejemplo en el **Anexo 1**.

Partiendo de la explicación previa de la forma en que se estructura la pirámide de Maslow, promueva una lluvia de ideas en torno a cada escalera que la conforma. Esta lluvia de ideas debe generarse partiendo de qué elementos se necesitan para lograr que en el contexto guatemalteco se satisfagan esas necesidades, especialmente las primarias.

Para promover la lluvia de ideas por escalón utilice la clave de preguntas diseñadas para cada uno (**ver Anexo 2**). Cada respuesta de los y las participantes se colocará en el espacio del escalón sobre el cuál se está reflexionando, para eso se utilizará la pirámide vacía del anexo uno, recuerde iniciar desde la base de la pirámide, es decir forma ascendente.

15 min.

Paso 3: Espacio de reflexión y análisis

Para crear un espacio de diálogo y reflexión, genere las siguientes preguntas:

- ¿Qué relación tiene la captura del Estado con la insatisfacción de las necesidades según la pirámide de Maslow?
- ¿En qué nivel de satisfacción de las necesidades deseáramos estar y qué debemos hacer para lograrlo?
- ¿Cómo podría la democracia garantizar que las necesidades sean satisfechas especialmente para los pueblos indígenas?
- ¿Cómo se relaciona la teoría de Maslow con el enfoque de derechos?

10 min.

Paso 4: Asignación de tareas

Organización de tres grupos de trabajo para el análisis de los tres escalones que no se analizaron durante la sesión. Este trabajo deberá ser enviado al/la facilitador/a. La lógica del trabajo grupal deberá ser la misma que la realizada en la sesión.

5 min.

Insumos o materiales necesarios: • Ver **Anexos**

Recursos complementarios: ▶ Recurso complementario 1: <https://psicologiamente.com/psicologia/piramide-de-maslow>
▶ Recurso complementario 2: <https://www.unfpa.org/es/el-enfoque-basado-en-los-derechos-humanos>

Anexo 1: Pirámides

Figura 1.

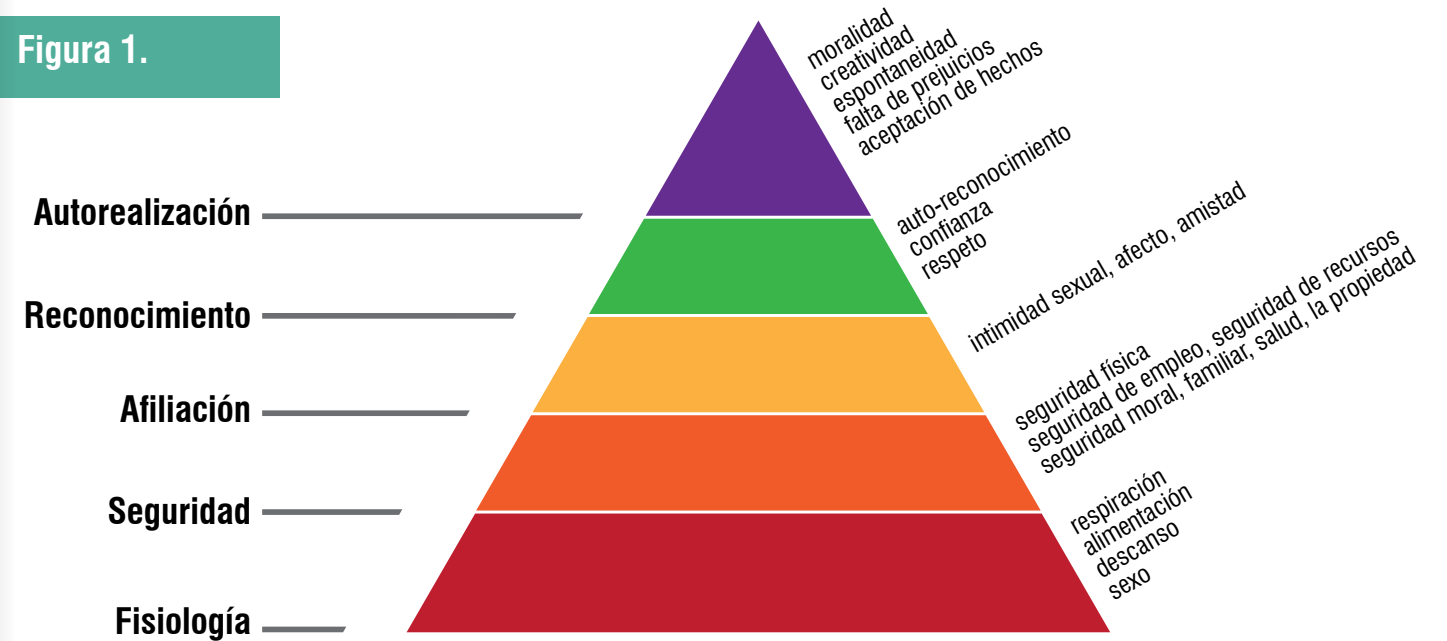
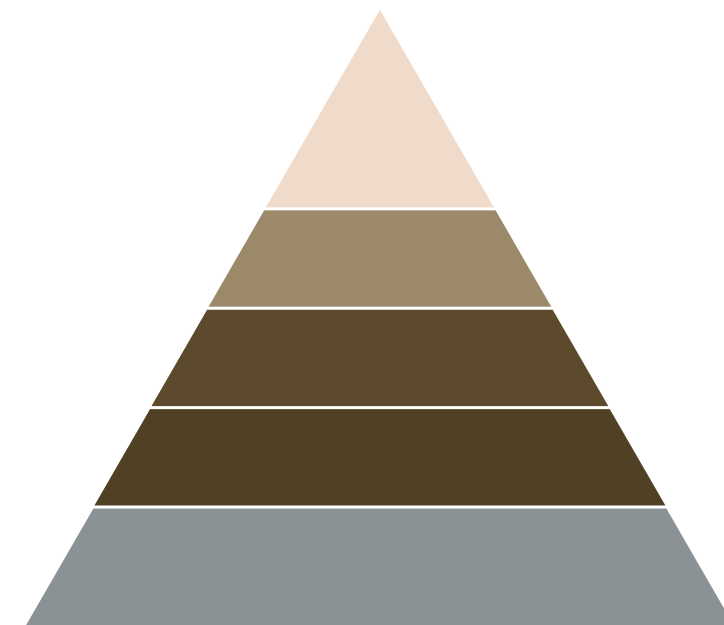


Figura 2.





VIENE DE
PÁG. 42

Número	Escalón	Preguntas geradoras / Anexo 2
1	Necesidades Básicas o Fisiológicas	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué derechos se garantizarían al cubrir estas necesidades? ¿Qué leyes promueven la satisfacción de estas necesidades desde un enfoque de derechos? ¿Cómo podría el ejercicio de la democracia, coadyuvar a que estas necesidades (desde una perspectiva de derechos) puedan satisfacerse?
2	Necesidades de Seguridad y protección	<ul style="list-style-type: none"> ¿Al suplir estas necesidades se podría erradicar la pobreza? ¿por qué? ¿Qué organismos tanto del Estado de Guatemala como de sociedad civil e iniciativa privada, juegan un rol importante para la satisfacción de estas necesidades? ¿por qué? ¿Qué limitaciones supone la captura del Estado, para la satisfacción de estas necesidades?
3	Necesidades sociales o de afiliación	<ul style="list-style-type: none"> ¿Culturalmente existen limitaciones para que estas necesidades se satisfagan? Desde un enfoque de derechos, ¿se han transgredido derechos a través de prácticas culturales? Elabore un cuadro comparativo de las ventajas y desventajas que tiene la individualidad y la colectividad, para la satisfacción de estas necesidades.
4	Necesidades de estima o reconocimiento	<ul style="list-style-type: none"> Desde un enfoque basado en derechos ¿Existen leyes que promuevan la estima y el reconocimiento de las diversidades, la aceptación e inclusión desde una perspectiva de género? ¿Cómo la clase conservadora limita la satisfacción de estas necesidades?
5	Necesidades de Autorrealización	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se relaciona la satisfacción de las necesidades de seguridad y protección y este escalón de Autorrealización? ¿Qué ventajas representaría para la sociedad actual, la autorrealización de los y las ciudadanos/as del país? ¿Qué desventajas representa para el sistema económico dominante en el país, la autorrealización libre y consciente de los y las ciudadanos/as? ¿Cuál es el rol de los gobiernos de turno en la satisfacción de estas necesidades? ¿Qué garantías debe cumplir para alcanzar este escalón?
		Finaliza la actividad.

2 ejercicio 10

Nombre de la actividad:

ANÁLISIS DE PUBLICIDAD

Tema: Racismo, exclusión, estereotipos, prejuicios

Modalidad: Presencial o virtual

Objetivo o propósito: Realizar un análisis acerca de distintos temas a partir del análisis de publicidad y mensajes de medios masivos de comunicación.

Descripción y funcionalidad: Esta actividad busca reflexionar a partir de la publicidad que aparece en medios masivos de comunicación. Dependiendo del tema que se quiere analizar o profundizar, se seleccionan las imágenes a analizar. Por ejemplo, si se quiere analizar sobre el racismo y discriminación, se identifican ejemplos de publicidad en el que se visualizan rasgos del racismo en el uso del traje, color de piel, etc.



Desarrollo paso a paso:

▶ **Paso 1: Explicar la actividad**

Se explica a los participantes la importancia de identificar los rasgos y elementos de racismo y discriminación en las acciones cotidianas. Por ejemplo, en la publicidad que recibimos a través de la televisión, el internet u otros medios.

5 min.

▶ **Paso 2: Presentación de imágenes de publicidad**

Se van presentando en la pantalla o en diapositivas, las ilustraciones con publicidad y ejemplos de imágenes que muestran el tema del que está analizando. Pueden ser noticias o comunicaciones de parte de los sectores.

En cada una de las diapositivas o imágenes, se van anotando los aspectos relevantes, por ejemplo: las personas, lugares, objetos, características de las personas, etc.

20 min.

▶ **Paso 3: Análisis global**

Finalmente, se realiza un análisis global de la temática, a partir de todos los elementos identificados, como la discriminación de género, discriminación étnica, de clase, región, etc.

10 min.

Insumos o materiales necesarios:

- Ilustraciones preparadas
- Preguntas para estimular el debate
- ¿Qué observan esta imagen?
- ¿Qué situación podemos ver o imaginar?
- ¿Esta imagen nos representa?
- ¿A quiénes muestra y a quiénes no muestra?

Recursos complementarios: Para la identificación de publicidad se pueden utilizar ejemplos que aparecen en los periódicos o en internet como ejemplo: publicidad relacionada a la educación universitaria...

Ejemplos de publicidad*:

* Estos ejemplos son de productos, instituciones o servicios ficticios, creados para fines del ejercicio.

1



Una Academia
para todos.

OTORGAMOS FINANCIAMIENTO A TU MATRÍCULA.

UFA
UNIVERSIDAD
FRANCO
AMERICANA

2



Ven a pasarla bien con tu familia

Aquí encontrarás:
Ambientes seguros
Parqueo para tu automóvil
Tiendas de marcas exclusivas

W
WELLMORE
Tu centro comercial

3



HASTA MARTITA Y JOELIA
SABEN USAR NUESTRA
BANCA EN LÍNEA.

Nuestra nueva "app" y servicio de banca en línea es tan sencilla de usar que cualquiera puede entenderla sin dificultades y obtener los beneficios de afiliarse a ella.

visita:
www.santalucia.com

**BANCO
SANTALUCIA**



3

Herramientas e iniciativas novedosas o populares para el trabajo con grupos de jóvenes respecto a los temas de: introspección, proyecto de vida, construcción de proyectos colectivos


En este apartado se trabajarán herramientas e iniciativas para trabajar con los grupos de jóvenes respecto a temas como: introspección, proyectos de vida, construcción de proyectos colectivos.

[VOLVER al ÍNDICE](#)





3 ejercicio 1 **Nombre de la actividad:** **MODELO ECOLÓGICO**

Tema:	Estructura social, medio ambiente, recursos naturales y relaciones de poder	
Modalidad:	Presencial o virtual	
Objetivo o propósito:	Realizar un análisis de introspección personal y proyección de vida, bajo el modelo ecológico. Proponer alternativas de cambios y visiones de vida a futuro.	
Descripción y funcionalidad:	A través de un esquema que se presenta como anexo, se propone que cada participante pueda realizar un análisis introspectivo y de visión a futuro desde una proyección familiar y comunitaria.	
Desarrollo paso a paso:	<p>▶ Paso 1: Presentación del modelo Se presenta y explica el esquema ecológico, que inicia por un análisis personal biológico, emocional, cultural, social, etc. Para luego hacer un análisis de relaciones interpersonales, familia, comunidad, estudios, trabajo. Luego un análisis del medio ambiente en el que vivimos, las características físicas. Y finalmente el contexto social, político y cultural de la región o país.</p>	 10 min.
	<p>▶ Paso 2: Trabajo individual Cada participante deberá de llenar y completar el esquema, con palabras y frases que describan y ubiquen su contexto personal, social, cultural, familiar, medioambiental y socio político. Esta etapa deberá de ser analizada de manera personal, tratando de que sirva para identificar de manera crítica su realidad, pero también sus ausencias o debilidades.</p>	15 min.
	<p>▶ Paso 3: Establecer visiones y metas de vida Utilizando el mismo esquema, y una vez completado con su análisis personal. Deberá de establecer las metas y visiones de aquí a 5 años, ¿qué cambios quiere ver en cada uno de sus ámbitos? ¿Qué mejoras o transformaciones espera para su futuro? ¿Qué cosas quiere cambiar en su contexto?</p>	20 min.
	<p>▶ Paso 4: Presentación y socialización Cada participante tendrá la oportunidad de compartir un elemento de cambio que quisiera ver para su futuro, ya sea personal, familiar, comunitario, etc.</p>	20 min.
Insumos o materiales necesarios:	<ul style="list-style-type: none"> • Esquemas del modelo ecológico, para que los participantes puedan llenar. • Ejemplo de modelo con ideas para que las y los jóvenes puedan construir su propio modelo. 	
Recursos complementarios:	▶ https://www.lifeder.com/modelo-ecologico-bronfenbrenner/	




IMPRIMIBLE

En el sector *anexos* el facilitador encontrará un gráfico para ser impreso, útil para llevar a cabo la actividad.

▶ **Página 77**

Finaliza la actividad.

3 ejercicio 2 **Nombre de la actividad:** **TIRAS CÓMICAS**

Tema:	Opresiones / Opresores	
Modalidad:	Presencial (o Virtual)	
Objetivo o propósito:	Crear contenido visual que parta desde el análisis y reflexión de los y las participantes respecto a las diversas formas de opresión.	
Descripción y funcionalidad:	La actividad pretende que los y las participantes, generen contenido visual crítico el cual pueda publicarse a través de redes sociales (Facebook, WhatsApp, Twitter, Instagram) de forma rápida y sencilla. Este contenido generado deberá responder a las diferentes temáticas vistas en los módulos de formación.	
Desarrollo paso a paso:	<p>▶ Paso 1: Explicación de la actividad Proyecte el video propuesto en la sección de recursos complementarios.</p> <p>Si la actividad es virtual, solicite a los y las participantes que tengan a la mano, una hoja en blanco, lápices y lapiceros.</p> <p>Si la actividad es presencial, puede organizar grupos pequeños de trabajo de tres integrantes y brinde materiales como papelógrafos, marcadores de color, maskintape y un ejemplo de tira cómica.</p> <p>Indique que, de acuerdo con los elementos trabajados en los diferentes talleres, deberán crear una tira cómica con contenido crítico sobre un tema en particular.</p> <p>El tema que deberán tomar como base para esta creación es la opresión desde sus diversas formas, por ejemplo: Discriminación étnica, racismo, machismo, sistema patriarcal, diversidad sexual, Discriminación a personas con discapacidad otros que considere importante de abordar.</p>	5 min.
	<p>▶ Paso 2: Elaboración de tiras cómicas Presente algunos ejemplos de tiras cómicas, para que ellos puedan guiarse en la elaboración de su propio diseño.</p> <ol style="list-style-type: none"> Dividir la hoja u papelógrafo en tres o cuatro espacios (pueden ser vertical, horizontalmente o en cruz). Pensar en uno o dos personajes que serán parte de la tira cómica y darles un nombre. Pensar en guión pequeño y definir qué personaje dirá qué frases (no olvidar que los guiones deben elaborarse en función a los temas descritos anteriormente). Dividir el guion en la cantidad de espacios en los que se dividió la hoja de trabajo. Manos a la obra. 	20 min.



VIENE DE
PÁG. 52



► **Paso 3: Presentación del trabajo**

Tras finalizar el proceso, se presentarán los trabajos elaborados. Estos al ser machotes, pueden ser mejorados para afinar la propuesta y ser publicados posteriormente. En este momento el/la facilitador/a deberán dar sus observaciones si en determinado momento debe mejorarse algún aspecto.

10 min.

► **Paso 4: Revisión de contenidos**

En función a las observaciones recibidas, los y las participantes deberán mejorar su propuesta en lo que consideren necesario. Deberán ser enviados al/la facilitador/a para que de el visto bueno final y puedan ser publicados en las redes sociales, la idea es que estas propuestas no tengan mayor mediación temática o de diseño, pues se espera que sean propuestas creativas y muy propias de los y las participantes.

Para
trabajar
fuera de la
sesión

Los participantes o grupos podrán elaborar más de una propuesta y en temáticas diferentes, especialmente aquellas vistas durante los diferentes módulos.

► **Paso 5: Publicación de contenido**

Es importante crear un cronograma de publicaciones, para evitar que todas las propuestas sean publicadas en un corto tiempo. Este cronograma permitirá compartir el contenido como una mini campaña de cambio de comportamientos, razón por la cual, se debe motivar a las juventudes a crear diferentes propuestas.

Para
trabajar
fuera de la
sesión

Insumos o materiales necesarios:

- Hojas bond
- Papelógrafos
- Marcadores
- Lápices
- Marcadores de colores
- Regla
- Ejemplos de tiras cómicas

Recursos complementarios:

Cómo elaborar una tira cómica:
► https://youtu.be/NO_reAXVYYM

Ejemplos de tiras cómicas:

- <https://m.facebook.com/cachoculturas/photos/a.113536455996503/663761487640661/?type=3&source=48>
- <https://quieroimagenes.com/planes-para-primavera/>
- <https://www.chicmagazine.com.mx/personajes/quino-ilustraciones-de-mafalda-para-recordar-a-su-creador?image=11>

Finaliza la actividad.

3 ejercicio

3

Nombre de la actividad:

ILUSTRANDO LA CRÍTICA SOCIAL

Tema:

Multidimensionalidad de la pobreza, exclusiones

Modalidad:

Presencial (o Virtual)

Objetivo o propósito:

Crear contenido visual que parta del análisis y crítica social, de un tema en particular y que pueda ser compartida a través de medios digitales.

Descripción y funcionalidad:

Este ejercicio permite promueve el análisis crítico social de elementos específicos de un tema, los cuales puedan ilustrarse creativamente y compartirse de diferentes formas.

Nota: Si el ejercicio se realiza presencial, puede realizarse desde el paso uno. Sin embargo, si es virtual, se recomienda que el paso uno, sea una tarea en casa e iniciar el taller desde el paso dos.



Desarrollo paso a paso:

► **Paso 1: Explicación de la actividad**

Previamente el o la facilitador/a hará una recopilación de textos de crítica social en función al tema que desea abordar.

De forma individual, cada participante deberá dar lectura a un texto de crítica social. Elegirá el que más le haya llamado la atención. Una vez leído, deberá escribir su propio texto de crítica social respecto al tema que más le resulte importante de abordar.

Luego deberá dibujar una caricatura que incluya frases en que se refleje el contenido del texto creado, cada participante deberá darle un nombre a su trabajo creado.

5 min.

► **Paso 2: Exposición de artículos individuales**

Cada participante deberá presentar su caricatura y la idea central de su texto de crítica social.

20 min.

► **Paso 3: Reflexión**

El o la facilitador/a deberá generar reflexión en función a las siguientes interrogantes:

- ¿De qué manera la creación de un texto de crítica social nos permite ver otros elementos esenciales de la realidad guatemalteca?
- ¿Qué ventajas tiene la ilustración para generar impacto y reflexión en contextos como el nuestro?

10 min.

► **Paso 4: Revisión de contenidos**

Todos los trabajos finales deberán ser enviados al/la facilitador/a para que dé el visto bueno final y puedan ser publicados en las redes sociales. Al igual que las tiras cómicas, la idea es que estas propuestas no tengan mayor mediación temática o de diseño, pues se espera que sean propuestas creativas y muy propias de los y las participantes

Para
trabajar
fuera de la
sesión

VIENE DE
PÁG. 54



► **Paso 5: Publicación de contenido**

Es importante crear un cronograma de publicaciones, para evitar que todas las propuestas sean publicadas en un corto tiempo. Este cronograma permitirá compartir el contenido como una mini campaña de cambio de comportamientos, razón por la cual, se debe motivar a las juventudes a crear diferentes propuestas.

Para
trabajar
fuera de la
sesión

Insumos o materiales necesarios:

- Hojas bond o papelógrafos
- Marcadores
- Lápices, lapiceros
- Regla
- Ejemplos de caricaturas
- Revistas o periódico que contenga textos de crítica social.

Recursos complementarios:

Ejemplos de caricaturas:

- <https://www.prensalibre.com/opinion/caricatura/fo-dia-de-la-mujer/>
- <https://www.prensalibre.com/opinion/caricatura/fo-justicia-ciega/>
- <https://www.prensalibre.com/opinion/caricatura/fo-demasiado-tarde/>

Ilustración / tira cómica: Alfredo Morales, "Fo";
"Día de la mujer"; Publicada en Prensa Libre (medio digital
www.prensalibre.com) el día 08-03-2019

Ilustración / tira cómica: Alfredo Morales, "Fo";
"Justicia ciega"; Publicada en Prensa Libre (medio digital
www.prensalibre.com) el día 01-06-2019

Ilustración / tira cómica: Alfredo Morales, "Fo";
"Demasiado tarde"; Publicada en Prensa Libre (medio digital
www.prensalibre.com) el día 13-03-2020

Finaliza la actividad.

3

ejercicio
4

Nombre de la
actividad:

MARCO LÓGICO

Tema:

Construcción de propuestas de proyecto

Modalidad:

Presencial o virtual

Objetivo o propósito:

Elaborar un proyecto de manera conjunta de manera colectiva como un ejercicio de práctica acerca de un tema.
Conocer y comprender la lógica del proceso de construcción de una propuesta o perfil de proyecto

Descripción y funcionalidad:

Como parte del proceso de desarrollo del diplomado, con algunas temáticas se pueden proponer como trabajo grupal la construcción de un perfil de proyecto o una propuesta inicial. Para lo cual se propone la matriz de marco lógico de manera resumida.

Desarrollo paso a paso:

► **Paso 1: Presentación de la Matriz de Marco Lógico**

Explicar que la Matriz de Marco Lógico es el instrumento más utilizado para la presentación y descripción de un proyecto de desarrollo, el cual consiste en una tabla de 4 x 4, como está en el ejemplo, en la que sigue una lógica de planificación de arriba hacia abajo y de izquierda a derecho.

Está compuesta por las siguientes filas:

- **Meta o Fin:** que es cómo el proyecto puede contribuir a un problema social.
- **Propósito:** es el impacto que tendrá de manera directa en una comunidad o en un tema específico.
- **Resultados:** son los productos, obras, servicios que se brindarán con el proyecto.
- **Actividades:** son las acciones concretas para el logro de los resultados.

Mientras que las columnas están diferenciadas por:

- **Objetivos:** Son cada uno de las actividades, resultados, propósitos o fin del proyecto.
- **Indicadores:** Son la forma de medir si se logró lo que se había propuesto en el objetivo.
- **Medios de verificación:** Medios físico o digitales que permiten verificar que los indicadores están cumplidos o el nivel de logro.
- **Supuestos:** Son los aspectos que permiten o condicionan la realización de cada objetivo.

► **Paso 2: Organización de grupos**

En base a la temática o problemática analizada, se propone la organización de grupos para la realización de una propuesta de proyecto utilizando el marco lógico.
Será una propuesta inicial por cuestión de tiempo, pero el mismo formato obliga a darle una lógica al proceso.

► **Paso 3: Trabajo de grupo, planificación de proyecto**

Se les brinda el formato para que trabajen en grupos, con propósito de ponerse de acuerdo respecto a cuál debe ser el fin del proyecto, cuáles serán los indicadores y medios de verificación. Así como los supuestos que permiten o condicionan el logro.
Se les brinda acompañamiento durante este proceso.



15 min.

5 min.

20 min.



VIENE DE
PÁG. 56



20 min.

Paso 4: Plenaria

Se solicita que haya una breve presentación el proyecto elaborado, indicando inicialmente los objetivos, resultados y actividades. Para luego detallar algunos medios de verificación y supuesto. Esta presentación puede analizarse para ver la lógica de las ideas y comparar lo que cada grupo propone. Finalmente se hace una síntesis y análisis de los proyectos elaborados

Insumos o materiales necesarios:

- Cuadro de marco lógico.
- Presentación de los contenidos del marco lógico.
- Trabajo grupal en zoom

Recursos complementarios:

▶ <https://youtu.be/hzlsxXPcWU>

Definición de MARCO LÓGICO:

Herramienta de gestión que facilita la planificación, ejecución y evaluación de un proyecto. Agencia Noruega de cooperación para el desarrollo (NORAD), 1993.

Un sistema de procedimientos e instrumentos para una planificación de proyectos orientada a objetivos. Agencia de cooperación alemana para el desarrollo (GTZ), 1987.

Herramienta analítica para la planificación y gestión de proyectos orientada por objetivos. Constituye un método con distintos pasos que van desde la identificación hasta la formulación y su resultado final debe ser la elaboración de una matriz de planificación del proyecto. Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), 1999.



IMPRIMIBLE

En el sector *anexos* el facilitador encontrará una tabla para ser impresa, útil para complementar y llevar a cabo la actividad.

▶ **Página 78**

Finaliza la actividad.

3

ejercicio

5

Nombre de la actividad:

VALORES DE JUSTICIA SOCIAL Y SOLIDARIDAD

Tema: Introspección de valores

Modalidad: Presencial y virtual

Objetivo o propósito: Realizar un análisis introspectivo sobre los valores de justicia social y solidaridad en la juventud. Realizar un proceso de análisis personal y luego colectivo acerca de preguntas generales.

Descripción y funcionalidad: Se realizará un proceso de análisis de introspección personal a partir de un cuestionario sencillo, que permite el análisis de algunos aspectos relativos a procesos de conciencia social, justicia y solidaridad. Luego, si se considera pertinente se realizará una revisión y debate grupal sobre cada ítem, sin que las y los jóvenes deban decir qué respondieron. El ejercicio es totalmente de reflexión personal.



10 min.

Desarrollo paso a paso: ▶ **Paso 1: Explicación de la actividad**

Se explica a las y los participantes que se realizará un cuestionario personal, en el que se quiere que cada uno analice sus respuestas, marcándolas con un sí o no. La respuesta solamente será para sí mismo o misma, no la deberá compartir, por lo que no debe pensar en qué van a decir los demás.

▶ **Paso 2: Revisión y respuesta del cuestionario de manera personal**

Se le da tiempo a cada participante para que responda, es importante tomar en cuenta que la idea del cuestionario es que cada uno o una, pueda reflexionar sobre sus creencias, lo que haría si le tocara actuar o decidir de manera personal.

15 min.

▶ **Paso 3: Plenaria para el análisis y debate**

Una vez que ya han realizado el proceso de análisis y respuesta personal, se realiza una plenaria, en el que el facilitador o facilitadora, irá leyendo cada ítem y viendo si se logra un consenso o si existen ideas distintas sobre los temas. Lo importante no es quién tiene la razón, sino cuales son los argumentos de unos u otros, para lograr una reflexión.

20 min.

▶ **Paso 4: Cierre de la actividad**

Finalmente se hace un cierre y reflexión sobre las conclusiones a las que se llegó en general, sobre la importancia que tiene que cada uno pueda tener la capacidad de reflexionar sobre sus valores y creencias.

5 min.

Insumos o materiales necesarios: Saber que estas ideas y valores han sido inculcados por una sociedad conflictiva y con una historia de guerra y violencia. Por lo que siempre es posible cambiar de manera de pensar.

Recursos complementarios:

- Copias del cuestionario
- Preguntas de reflexión
- Rotafolio y marcadores para el análisis.



IMPRIMIBLE

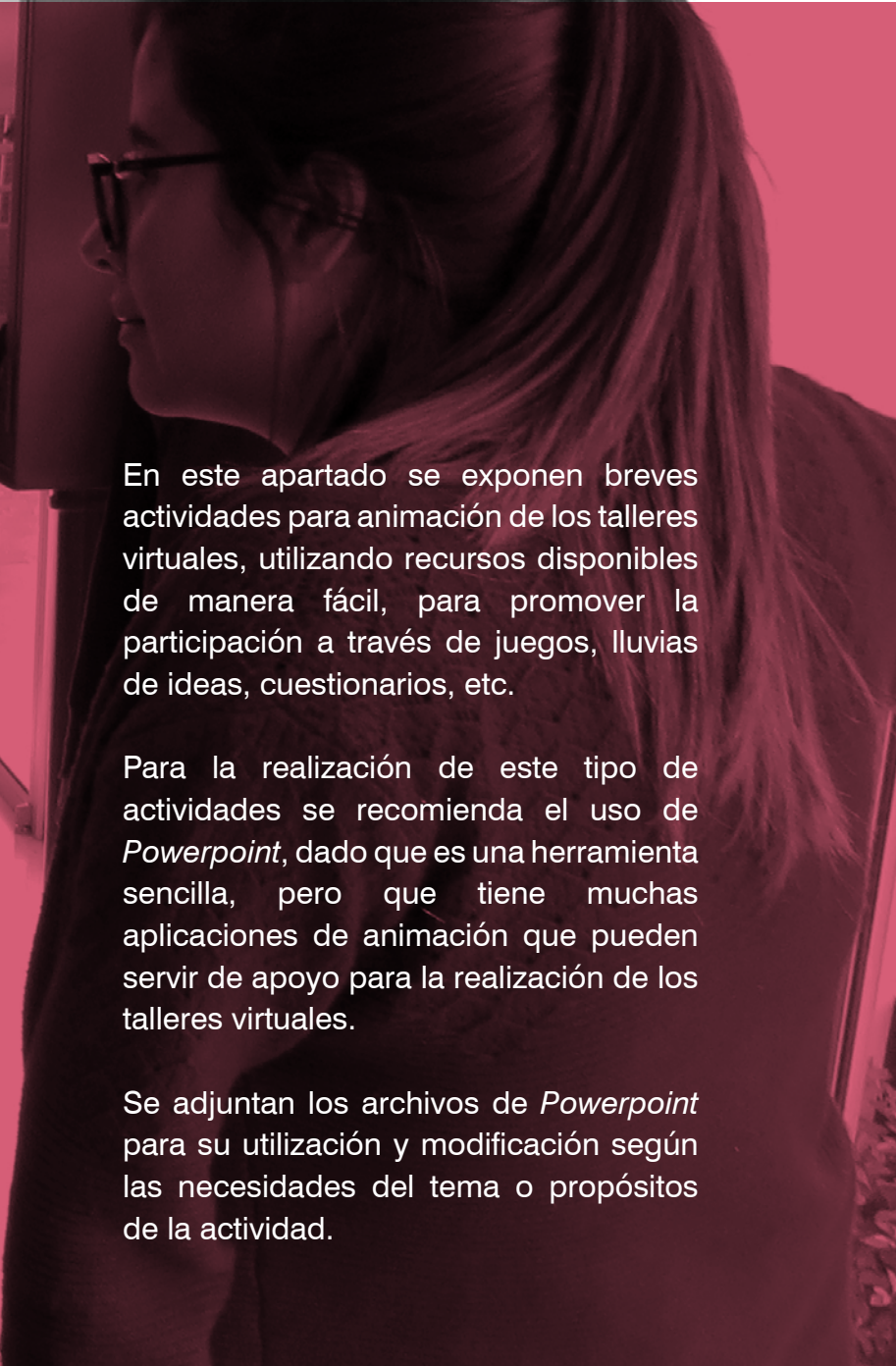
En el sector *anexos* el facilitador encontrará una tabla para ser impresa, útil para complementar y llevar a cabo la actividad.

▶ **Página 79**



4

Herramientas virtuales para la dinamización de talleres virtuales empleando estrategias de lluvias de ideas, cuestionarios, juegos, etc.



En este apartado se exponen breves actividades para animación de los talleres virtuales, utilizando recursos disponibles de manera fácil, para promover la participación a través de juegos, lluvias de ideas, cuestionarios, etc.

Para la realización de este tipo de actividades se recomienda el uso de *Powerpoint*, dado que es una herramienta sencilla, pero que tiene muchas aplicaciones de animación que pueden servir de apoyo para la realización de los talleres virtuales.

Se adjuntan los archivos de *Powerpoint* para su utilización y modificación según las necesidades del tema o propósitos de la actividad.





4

ejercicio

1

Nombre de la actividad:

RULETA

Tema: Animación y participación

Modalidad: Virtual

Objetivo o propósito: Promover la participación y animar a las y los participantes. Conocer a las y los participantes, según las preguntas. Conocer los aprendizajes previos de las y los participantes, según las preguntas.

Descripción y funcionalidad: En Powerpoint se hace una ruleta, aprovechando las opciones que existen. Se define qué uso tendrá la ruleta y así se hacen las preguntas y se trabaja el tiempo que se considera necesario.



Desarrollo paso a paso: Paso 1: Elaborar la ruleta

- En una página en blanco de Powerpoint se inserta un gráfico circular (ver el tutorial de Youtube anexo).
- En el cuadro de Excel que sale automáticamente se completa con las preguntas que se quieren hacer. Del lado derecho deberá ponerse uno en cada pregunta.
- Eliminar el título y la leyenda de la gráfica, y debe activarse el nombre del nombre de variable.
- Luego se agranda la gráfica a 45 cms.
- Insertar un círculo para colocar en el centro de la ruleta.
- Insertar un rectángulo y triángulo para formar una flecha.
- Finalmente Insertar otro círculo para hacer el botón que hará funcionar la ruleta.
- Los colores quedan a gusto del facilitador o facilitadora.
- Activar el panel de animaciones, para organizar las animaciones:
- La ruleta se le da una animación llamada girar. Elegir que se repita hasta que se de click. Y que sea rápido, menos de un segundo.
- Insertar sonido, abajo hay opciones de descarga.
- Agregar animación de aparecer para la ruleta se pare de manera aleatoria.

Paso 2: Uso de la ruleta

Se indica que se tiene preparada una ruleta para jugar con las y los participantes. Según el uso que se le dará, cada participante le tocará responder a la pregunta que la ruleta muestre.

10 min.

Paso 3: Finalización

Según considere el facilitador o facilitadora, se termina la actividad cuando ya hayan respondido todos los participantes, así como se logre el objetivo. Se agradece la participación.

2 min.

VIENE DE PÁG. 61

Insumos o materiales necesarios: Se adjunta una versión de Ruleta. Powerpoint para compartir la pantalla durante el taller.

Recursos complementarios: https://www.youtube.com/watch?v=EFixbDf_IDM

Sonidos de ruleta:

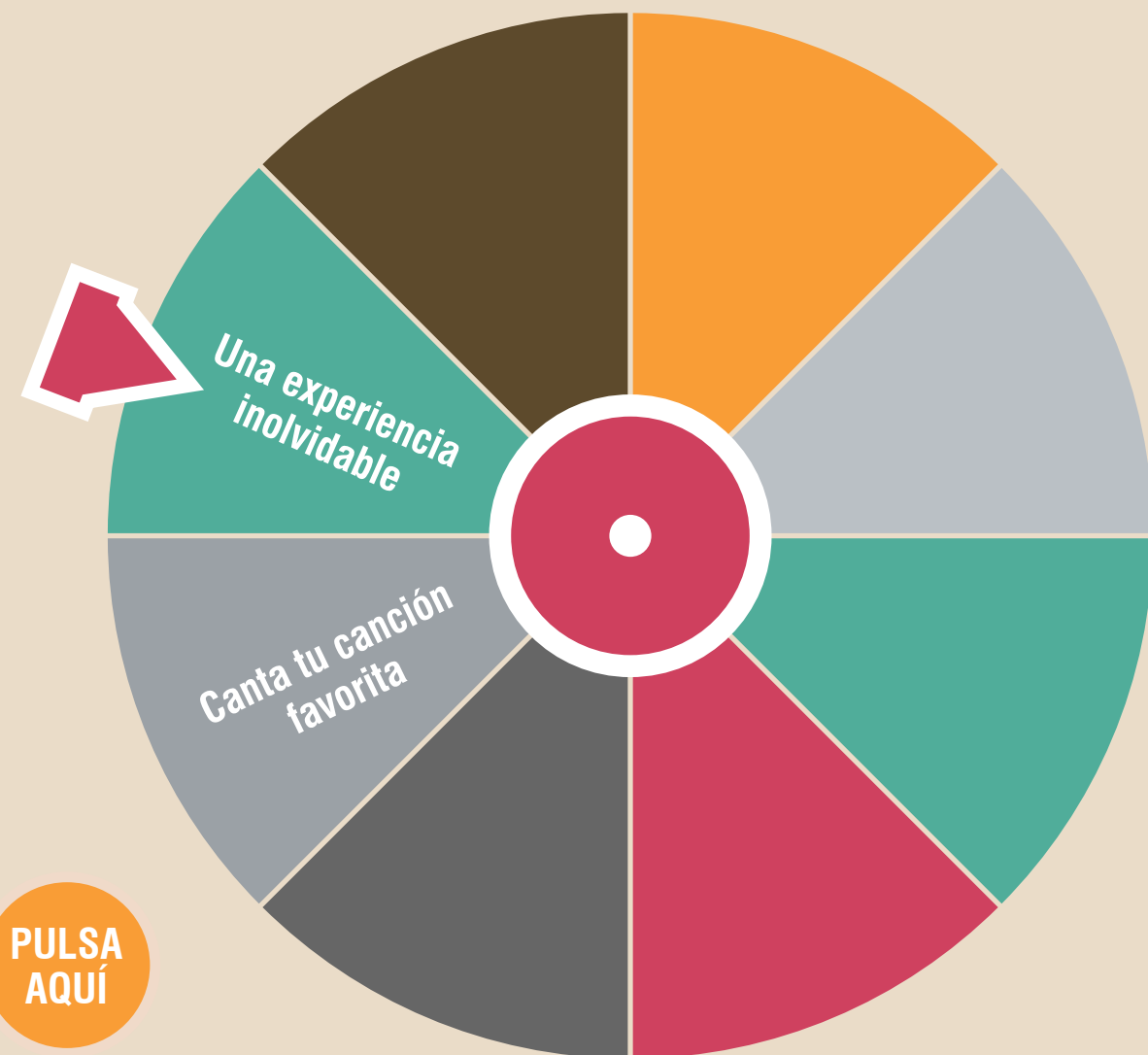
- ▶ https://www.doc-10-9s-docs.googleusercontent.com
- ▶ https://www.doc-0c-9s-docs.googleusercontent.com



Acreditación:

“Crear una ruleta en Powerpoint paso a paso” es propiedad intelectual del canal/usuario de Youtube “El Profe Víctor” https://www.youtube.com/channel/UCG4YUGaxFGkGPjZb8LbK40A y ha sido empleado con fines ilustrativos para el desarrollo del presente ejercicio en el presente documento. No copyright “Motion Graphics” https://www.youtubestock.com/

Ejemplo de ruleta:





4

ejercicio

2

Nombre de la actividad:

EL ACERTIJO

Tema: Preguntas de exploración o verificación

Modalidad: Virtual

Objetivo o propósito:

- Explorar conocimientos previos sobre un tema.
- Verificación de un aprendizaje.
- Promover la participación de los participantes, una pregunta para cada joven.

Descripción y funcionalidad: Aprovechando una plantilla de preguntas y respuestas múltiples, de manera animada a través de *Powerpoint*, se puede realizar una actividad de exploración de los conocimientos de un tema. También puede utilizarse para promover la participación de manera animada.

Desarrollo paso a paso:

▶ **Paso 1: Descargue el archivo y completarlo**

En *link* se puede aprender a realizar el juego de preguntas utilizando el *powerpoint*, pero puede descargar las dos versiones que están disponibles en los *links* adjuntos. Se completan las 20 preguntas, con sus respuestas múltiples. Asegurarse que solo tenga una respuesta correcta y que las otras respuestas no sean demasiado obvias.



▶ **Paso 2: Explicación del juego**

Explicar a las y los participantes que se realizará un juego de preguntas y respuestas múltiples. Se le asigna un turno a cada participante y según la suerte, le corresponde una pregunta. Se hace la pregunta y se da oportunidad a que responda. Si la respuesta es equivocada, se le puede dar otra oportunidad o se salta de turno. Es importante motivar la participación y el entusiasmo, así como no hacer sentir mal a las y los jóvenes que no responden correctamente.

15 min.

▶ **Paso 3: Conclusiones y cierre**

Cuando ya se han respondido todas las preguntas o todos los participantes han participado, se realiza una conclusión del juego, especialmente resaltar los aprendizajes más importantes.

5 min.

Insumos o materiales necesarios:

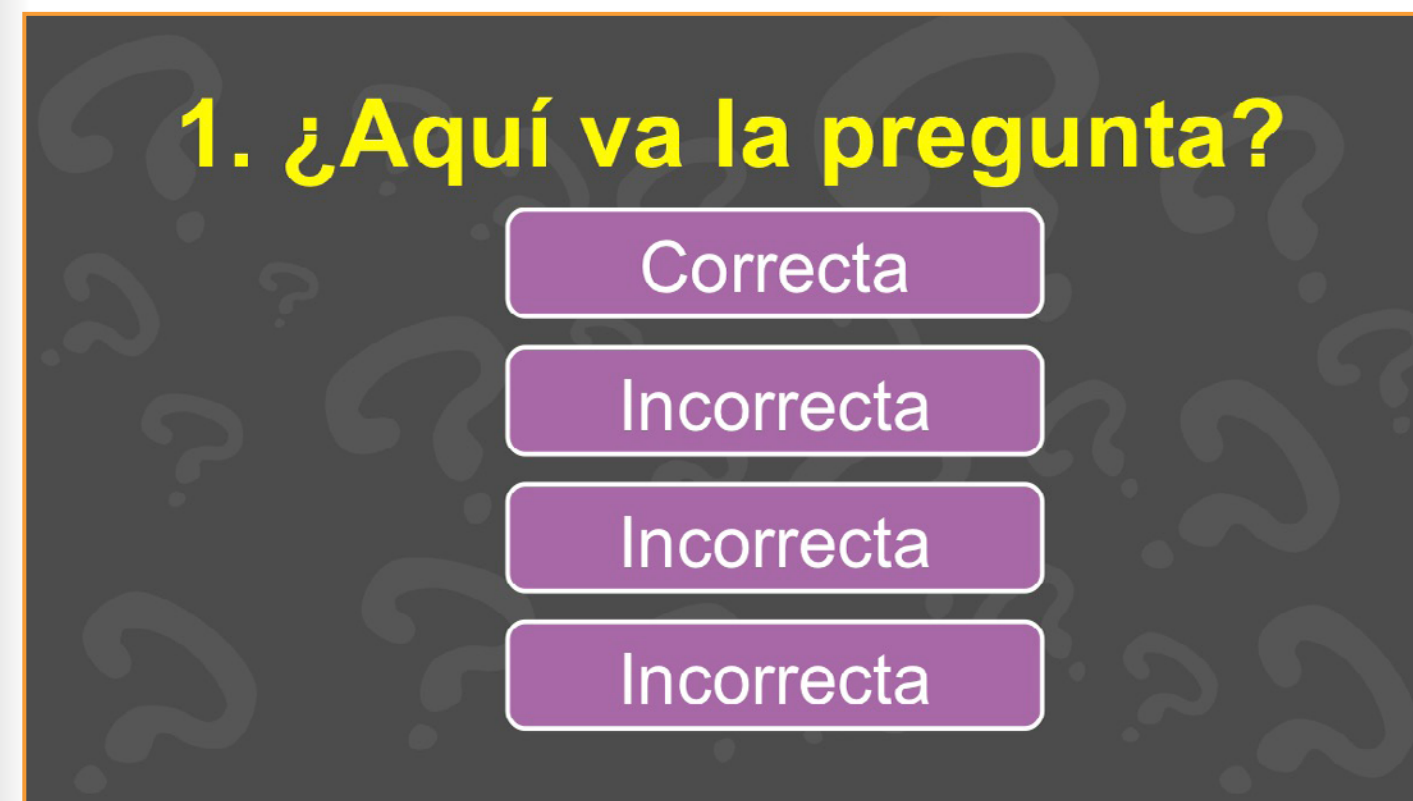
- Listado de preguntas.
- Plantilla descargada.
- *Powerpoint*

Recursos complementarios:

- ▶ <https://www.youtube.com/watch?v=MczMihnIX4A>
- ▶ Juego de Acertijos en Powerpoint (editable): <https://youtu.be/aFMMUvLBe9A>
- ▶ Versión Profe Víctor: <https://doc-08-9sdocs.googleusercontent.com>



Acreditación:
El "Juego de Acertijos en Powerpoint (Editable)" y "Elabora un juego de preguntas de opción múltiple en Powerpoint paso a paso (Parte I)" son propiedad intelectual del canal/usuario de Youtube "El Profe Víctor" <https://www.youtube.com/channel/UCG4YUGaxFGkGPjZb8LbK40A> y ha sido empleado con fines ilustrativos para el desarrollo del presente ejercicio en el presente documento. No copyright "Motion Graphics" <https://www.youtubestock.com/>





4 ejercicio **3** Nombre de la actividad: **JUEGO DE MEMORIA**

Tema: Verificación de conocimientos

Modalidad: Virtual

Objetivo o propósito: Generar un espacio de integración entre los participantes y motivar la participación del grupo.

Descripción y funcionalidad: Este juego puede utilizarse antes de iniciar la actividad como actividad integradora o posterior a un periodo largo de trabajo para distensión. Este puede adaptarse a un tema en específico dependiendo del módulo de trabajo que se esté abordando o modificarse con información de cultura general.



Desarrollo paso a paso: **Paso 1: Explicación de la actividad** **5 min.**

- Pida tres personas voluntarias o divida al grupo en dos equipos.
- Esta actividad consiste en presentar un juego de memoria sobre cultura general (**Anexo Powepoint, Juego de memoria**).
- El o la facilitador/a tendrá una tabla de puntuaciones donde irá anotando los aciertos de cada jugador Anexo 2.
- Indique a los jugadores que, en cada turno, tendrán opción a mencionar únicamente dos de cualquiera de los números que se visualizan.
- Para voltear las tarjetas tanto para ver el contenido como para ocultarlas, el o la facilitador/a, deberá dar clic **SOBRE** cada tarjeta, si da clic fuera de ellas, saldrá de la presentación.
- Si al voltear las dos tarjetas no conforman el par, estas deben ocultarse nuevamente y el turno le corresponde a otra persona.
- Cada vez que se forme correctamente una pareja de tarjetas, éstas deben quedar a la vista y así se van dejando únicamente las que no se logren formar.
- Únicamente se tiene un turno por persona en cada ronda.



Paso 2: Poniendo a prueba la memoria

15 min.

El facilitador/a colocará el PowerPoint en modo presentación, será él o ella quien tenga el control de las tarjetas para voltearlas y ocultarlas.

Ejemplo de juego:

Turno de José: Tarjeta 1 y 12. El facilitador/a voltear ambas tarjetas, y efectivamente aparece una pregunta y la respuesta correcta formando correctamente un par de cartas, entonces se le suma un punto a José y las cartas quedan a la vista de los demás, el turno le corresponde al siguiente jugador/a.

Por el contrario, si José pide la carta 1 y 9, al no formar la pareja correcta de cartas, estas deben ocultarse nuevamente y el turno le corresponde al siguiente jugador.

Repita el juego hasta que se hayan terminado todas las cartas.

Paso 3: Cuento de puntajes

5 min.

El facilitador dará a conocer el puntaje de los participantes o de los equipos, según sea el caso, estos pueden canjearse de manera creativa a discreción del/la facilitador/a.

- Equipo de cómputo
- Anexos
- Juego de memoria en Presentación de PowerPoint

Insumos o materiales necesarios: Enlace de tutorial para la elaboración de memoramas:
▶ <https://www.youtube.com/watch?v=QhVLd6gvEJw>

Recursos complementarios: Cuadro de control de puntajes por jugador o equipo:

Cuadro de control de puntajes por jugador o equipo:

RONDA	Jugador Equipo 1	Jugador Equipo 2	Jugador Equipo 3
Ronda 1			
Ronda 2			
Ronda 3			
Ronda 4			
Ronda 5			
Ronda 6			



4 ejercicio **4**

Nombre de la actividad:

CUENTO LA OVEJA NEGRA

Tema: Análisis de un tema

Modalidad: Virtual

Objetivo o propósito: • Crear un espacio de reflexión del contexto guatemalteco a raíz de un cuento corto.

Descripción y funcionalidad: Este cuento busca generar en los y las participantes, análisis y reflexión respecto a diversas situaciones que se viven en el país como producto del sostenimiento y la réplica de prácticas que detienen el desarrollo.



Desarrollo paso a paso: ▶ **Paso 1: Explicación de la actividad y presentación del cuento.**

10 min.

El o la facilitador/a presentará el cuento breve La Oveja Negra, de Augusto Monterroso. Al finalizar la presentación se generará un espacio de reflexión a través de preguntas.

▶ **Paso 2: Espacio de Reflexión**

- ¿Qué opinan los y las participantes respecto al cuento?
- ¿Cómo se relaciona este cuento con la dinámica social, política y económica en el país?
- ¿Qué prácticas se han vuelto comunes y que de alguna u otra forma vulneran los derechos humanos?
- ¿Qué se necesita para cambiar aquellas prácticas, patrones o sistemas que impiden el desarrollo del país?

Insumos o materiales necesarios:

- Equipo de cómputo
- Cuento en Powerpoint

Recursos complementarios: Cuento «La Oveja Negra», de Augusto Monterroso

Augusto Monterroso Bonilla (Tegucigalpa, Honduras, 21 de diciembre de 1920 / Distrito Federal, 7 de febrero de 2003), también conocido como Tito Monterroso, fue un escritor hondureño, nacionalizado guatemalteco y exiliado en México, conocido por sus relatos breves.

Es considerado como uno de los maestros de la mini-ficción y, de forma breve, aborda temáticas complejas y fascinantes, con una provocadora visión del mundo en el universo, haciendo habitual la sustitución del nombre por el apócope. [cita requerida] Entre sus libros destacan, además: “La oveja negra y demás fábulas” (1969); “Movimiento perpetuo” (1972); la novela “Lo demás es silencio” (1978); “Viaje al centro de la fábula” (conversaciones, 1981); “La palabra mágica” (1983) y “La letra e: fragmentos de un diario” (1987). En 1998 publicó su colección de ensayos “La vaca”.

▶ https://es.wikipedia.org/wiki/Augusto_Monterroso



La oveja negra



VIENE DE PÁG. 68

En un lejano país existió hace muchos años una Oveja negra. Fue fusilada.

Un siglo después, el rebaño arrepentido le levantó una estatua ecuestre que quedó muy bien en el parque.

Así, en lo sucesivo, cada vez que aparecían ovejas negras eran rápidamente pasadas por las armas para que las futuras generaciones de ovejas comunes y corrientes pudieran ejercitarse también en la escultura.

Augusto Monterroso.



4 ejercicio 5

Nombre de la actividad:

JUEGO EL PREGUNTÓN

Tema: Animación y Cultura general

Modalidad: Virtual

Objetivo o propósito: Promover un espacio de integración e intercambio de conocimiento donde los y las participantes pongan a prueba sus habilidades de coordinación y respuesta rápida ante diversas interrogantes de cultura general.

Descripción y funcionalidad: Este juego puede utilizarse antes de iniciar la actividad como actividad integradora o posterior a un periodo largo de trabajo para distensión. También puede adaptarse a un tema en específico dependiendo del módulo de trabajo que se esté abordando o modificarse con información de cultura general, también puede utilizarse para adaptar contenidos y realizar la evaluación de los módulos vistos.

La plantilla está diseñada para cambiar únicamente las preguntas y las respuestas sin necesidad de cambiar las animaciones.



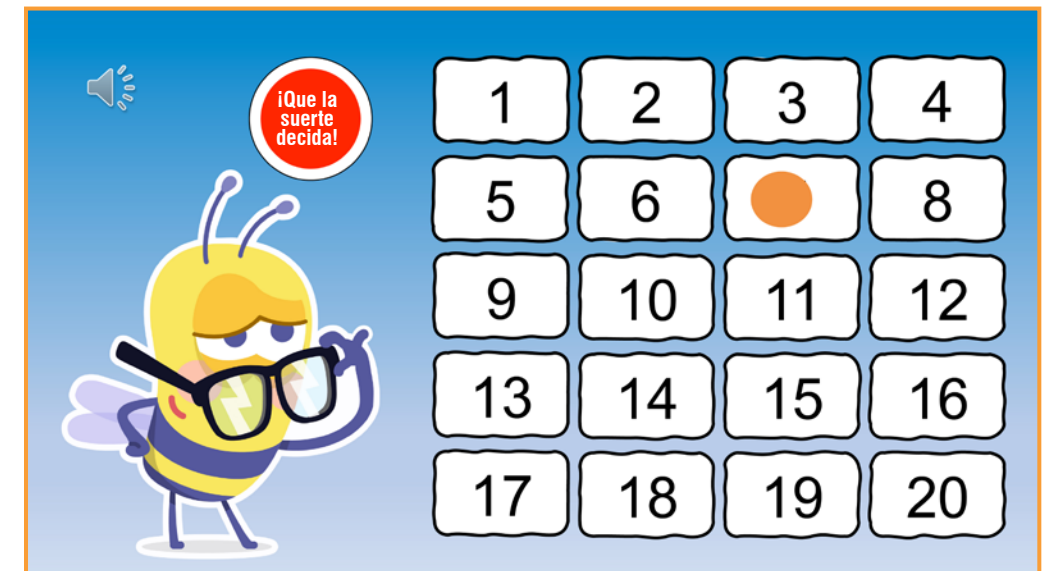
5 min.

Desarrollo paso a paso: ▶ Paso 1: Explicación de la actividad

- Si es grupal, cada grupo debe ponerse un nombre con el cual identificarse.
- El facilitador deberá llevar una tabla de control de puntajes por equipo.
- El o la facilitador/a pone el *Powerpoint* en modo presentación el juego.

Paso 1: presionar el botón rojo, el punto naranja comenzará a moverse rápidamente, al darle un segundo toque al botón rojo el punto naranja se detendrá sobre alguna casilla.

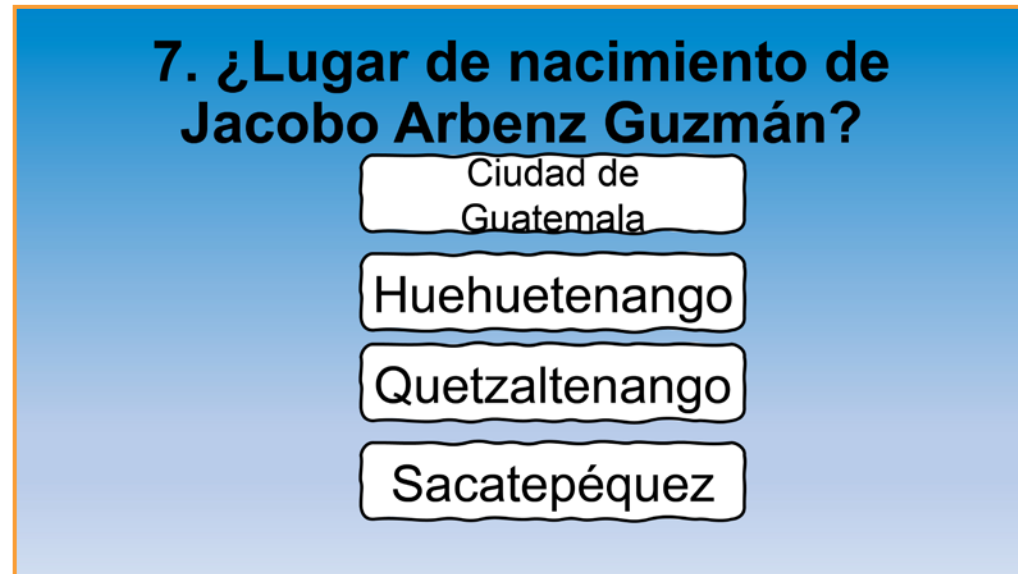
ejemplo:



VIENE DE
PÁG. 70

Paso 2: Dar *click* sobre el número donde quedó el punto naranja, al hacerlo se desplegará una segunda pantalla:

ejemplo:



► **Paso 3:** Cualquiera de los dos grupos podrá responder, este juego requiere habilidad para dar la respuesta. Si la respuesta es incorrecta se desplegará otra pantalla. Donde dará una nueva oportunidad para responder. Presionar el botón *“Intentar de nuevo”*, acá se le dará la oportunidad al otro grupo de responder.

ejemplo:



5 min.

ejemplo:

Si la respuesta es correcta, se desplegará otra pantalla, donde aparecerá la opción de *“Menu”*, al dar *click*, redireccionará al menú principal, donde se debe repetir el paso uno.



15 min.

► **Paso 2:** Jugando al preguntón

El o la Facilitador/a será el árbitro, irá llenando el conteo de los puntos ganados por cada equipo. Es importante que, para asignar el puntaje, se haga función al número de pregunta respondida, no en orden correlativo.

Al final se suman los puntos alcanzados. *ver Anexo.*

Insumos o materiales necesarios:

- Equipo de cómputo
- Anexos
- Juego *“El preguntón”* en Presentación de *Powerpoint*
- Plantilla de PowerPoint para modificar preguntas y respuestas con otras temáticas.

Recursos complementarios:

Tutorial de Youtube, autoría del usuario *“El Profe Víctor”*: *“Elabora un juego de preguntas de opción múltiple en Powerpoint paso a paso (parte I)”*: <https://youtu.be/MczMihnIX4A>

Cuadro de control de puntajes por equipos:

Cuadro de control de puntajes por jugador o equipo:

Pregunta	Equipo 1	Equipo 2
No. 1		
No. 2		
No. 3		
No. 4		
No. 5		
No. 6		
No. 7		



TABLAS Y COMPLEMENTOS IMPRIMIBLES

En este apartado los maestros o facilitadores encontrarán una serie de tablas o complementos gráficos que son complemento para llevar a cabo algunas de las actividades contenidas en este manual.

En cada gráfico, se indica el capítulo y ejercicio al que corresponde. Del mismo modo, en los ejercicios correspondientes se ha indicado previamente que éstos tienen su propio imprimible (ícono de impresora)

- Usted puede retornar a la página en donde se muestra el ejercicio, al posicionar el "mouse" y hacer "click" sobre el indicador arriba al inicio de cada tabla o gráfico.

INSUMOS O MATERIALES NECESARIOS:

Tabla de puntajes (imprimible)

No. de Pregunta	EQUIPO 1: Patojes chispudes (ejemplo de nombre)	EQUIPO 2: Juventudes pilas (ejemplo de nombre)
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

ADIVINANDO PALABRAS (DEMOCRACIA)

D				C		A		I	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



SÍ Y NO: DESCUBRIENDO CAUSAS (Capítulo 2 / Ejercicio 3)

Tabla IMPRIMIBLE

No.	ENUNCIADO:	SÍ o NO:
1	Escasez de tierra	
2	Explotación de los recursos naturales	
3	Falta de educación	
4	Sentimientos de apatía y poca esperanza	
5	El pasado colonial	
6	Costumbres y tradiciones culturales	
7	Indiferencia de otros países	
8	La sobrepoblación	
9	Hambre y enfermedades	
10	Riqueza en pocas manos	
11	El poder en manos de quienes tienen la riqueza	
12	Corrupción	
13	Desempleo	
14	Falta de iniciativas personales	
15	Estructura económica capitalista	
16	Empresas transnacionales	
17	Ideologías religiosas	
18	Estructuras de gobierno poco fortalecidas	
19	Falta de políticas que promuevan el desarrollo	
20	Procesos de toma de decisiones no inclusivos	
21	Poca o nula participación de mujeres y juventudes	

Ejercicio:

Estructura del edificio de los tres pisos

Nivel cultura / Creencias y valores:

Empty box for notes under 'Nivel cultura / Creencias y valores:'

Nivel Organizativo / político:

Empty box for notes under 'Nivel Organizativo / político:'

Nivel socioeconómico / estructural:

Empty box for notes under 'Nivel socioeconómico / estructural:'

**Preguntas por nivel:**

El facilitador/a puede hacer una selección de preguntas, según considere que sean necesarias o agregar otras que considere importante.

► Nivel cultura/Creencias y valores

- ¿Qué imagen tiene la sociedad de sí misma?
- ¿Cuáles son sus valores fundamentales?
- ¿Son consecuentes los “valores expresados” con los valores reales?
- ¿Pueden los valores culturales o tradicionales, interferir o fortalecer la toma de decisiones?
- ¿Cómo?

► Nivel Organizativo/político

- ¿Quiénes tienen el poder de tomar decisiones?
- ¿A qué clase social pertenecen?
- ¿Quiénes hacen las leyes?
- ¿A beneficio de quién se hacen las leyes?
- ¿Cómo se aplican las leyes?

► Nivel socioeconómico/estructural

- ¿Cuáles son los medios fundamentales de producción en nuestro país?
- ¿A quiénes les pertenecen?
- ¿Quién trabaja?
- ¿Cuál es el modo de producción?
- ¿Qué tipo de relación existe entre los obreros y los patronos?
- ¿Es feudal, capitalista?
- ¿Quiénes controlan la distribución de bienes? ¿Cómo?
- ¿Qué clases sociales surgen de este modo de producción?
- ¿Cuáles son las relaciones entre las diferentes clases sociales?
- ¿Qué efectos tiene esto sobre las relaciones en el interior de la familia, otros grupos sociales, etc.?
- ¿Cómo interfiere el poder económico en las decisiones del Estado?

Lectura: “El edificio de tres pisos.”**► Los valores y las creencias (nivel cultural)**

Los valores y las creencias se expresan y se transmiten por medio del sistema educativo, la radio, los periódicos, las tradiciones y las costumbres. **Este nivel legitima y justifica el orden social existente.**

► La organización de la sociedad (el nivel político)

El segundo nivel es aquél que organiza el orden social surgido de la manera en que una sociedad resuelve la producción y reproducción. Todas las sociedades desarrollan leyes y métodos para aplicarlas y hacerlas respetar, (por ejemplo: el parlamento, los tribunales, la policía, las FF.AA., las prisiones, etc.) El grupo dominante al nivel socioeconómico es quien determina las decisiones al nivel político. Las leyes promulgadas pueden servir los intereses de la clase dominante. Estas leyes pueden ayudar a satisfacer las necesidades fundamentales de todos, al igual que pueden impedir que estas necesidades se llenen. **Este nivel organiza la sociedad.**

► La sobrevivencia (El nivel económico y social)

La primera necesidad que tiene que resolver toda sociedad es la de su sobrevivencia. Para sobrevivir todos los seres humanos necesitan alimento y afecto, pan y dignidad. La sociedad procura satisfacer estas dos necesidades a través de la producción y de la reproducción (la familia). Para poder producir, se necesitan materias primas, herramientas y mano de obra. Sin embargo, no todas las sociedades resuelven estos problemas de la misma manera. La forma en que una sociedad satisface sus necesidades constituye la base sobre la cual se construye la sociedad. Esta forma es la que da la base para el surgimiento de determinadas clases sociales. Por ello el modo de producir y el tipo de relaciones existentes entre los seres humanos nos entregan la clave para entender la naturaleza de un sistema social determinado. **Este nivel condiciona a la sociedad.**

► Preguntas:

- 1 **¿Qué relaciones ven entre los distintos niveles?**
- 2 **¿Cómo influye la situación económica en lo que ocurre a nivel legal y político?**
- 3 **¿Cómo influyen estos dos niveles en lo que ocurre a nivel de los valores?**
- 4 **¿Cómo influyen los valores reales y los valores expresados en los niveles políticos y económicos?**

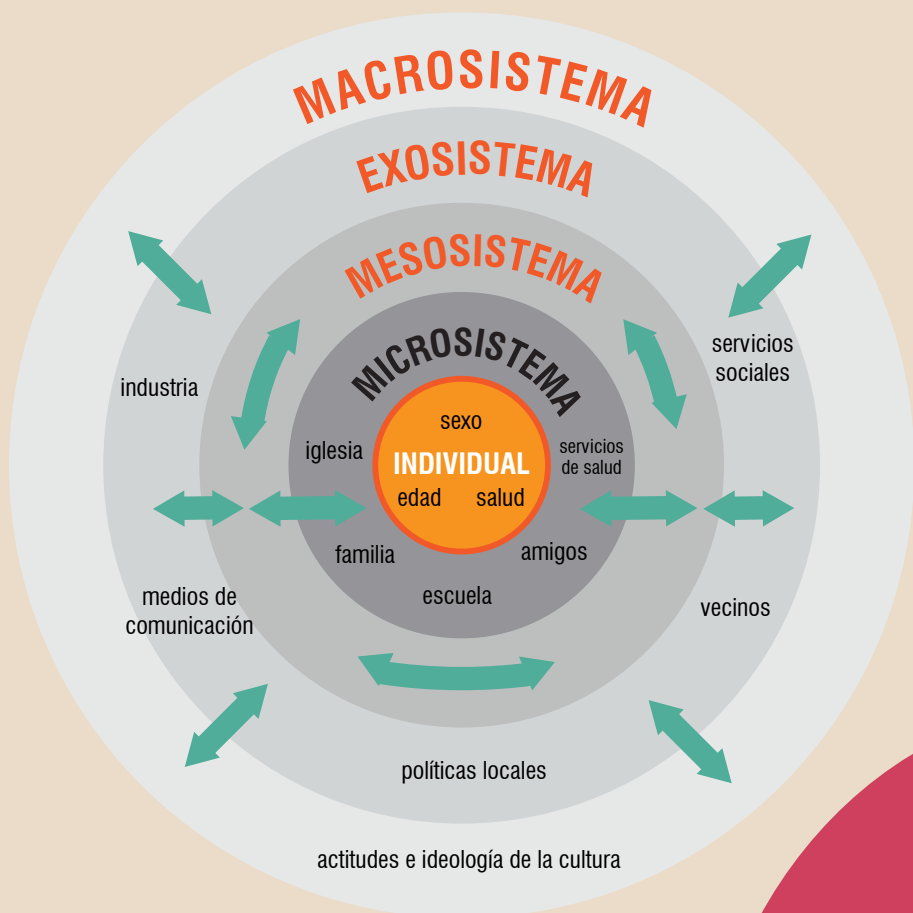
3

ejercicio

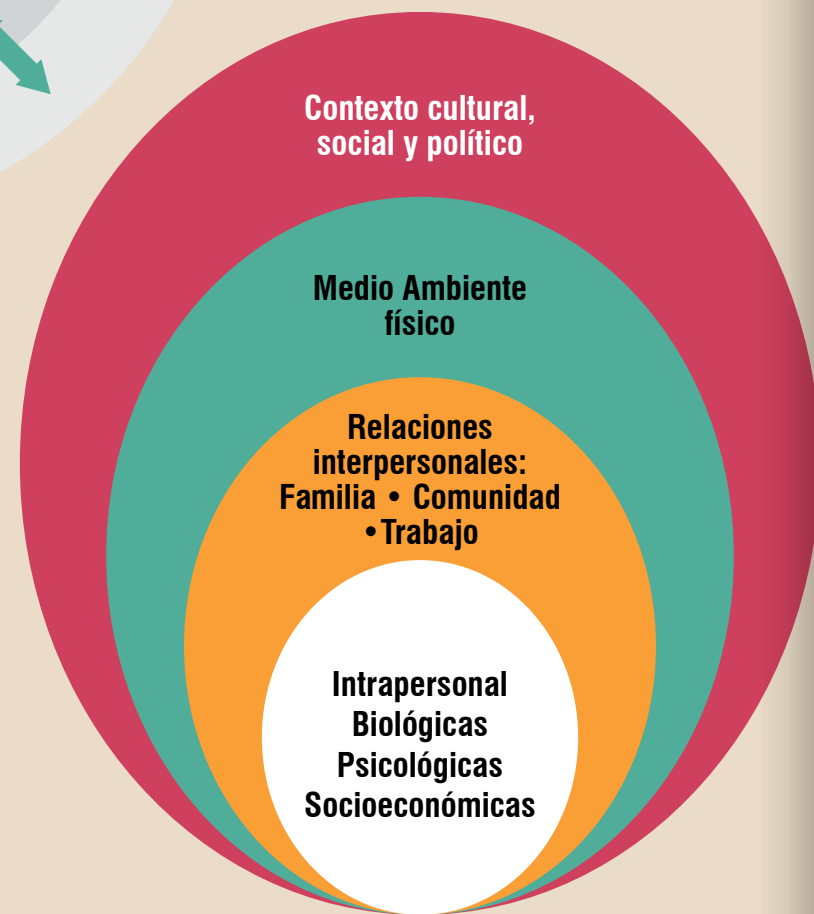
1

Nombre de la actividad:

MODELO ECOLÓGICO



Nota: Modelo ecológico de cuatro dominios para la adopción de un estilo de vida activo. Elaborado a partir de Sallis et al. (2006).



3

ejercicio

4

Nombre de la actividad:

MARCO LÓGICO

ESTRUCTURA DE LA MATRÍZ DEL MARCO LÓGICO.

OBJETIVOS	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
FIN:			
Es una definición de cómo el proyecto contribuirá a la solución del problema.	Mide el impacto general que tendrá el proyecto.	Fuentes de información que se pueden utilizar para verificar los objetivos logrados.	Indican acontecimientos, decisiones o condiciones necesarias para la sostenibilidad.
PROPÓSITO:			
Es el impacto directo a ser logrado a partir de los resultados.	Describe el impacto logrado al final del proyecto.	Fuentes de información que permitan ver si los objetivos se están logrando.	Indican acontecimientos, decisiones o condiciones para que el PROPÓSITO contribuyan para el logro del FIN .
RESULTADOS:			
Son las obras, servicios y capacitación que se requiere para el proyecto.	Descripciones breves de cada uno de los RESULTADOS que se tienen que terminar en el proyecto.	Dónde se puede encontrar la información para verificar que los RESULTADOS han sido producidos.	Indican acontecimientos, decisiones o condiciones para que los RESULTADOS alcancen el PROPÓSITO .
ACTIVIDADES:			
Tareas que se deben cumplir para alcanzar los resultados.	Contiene el presupuesto para cada actividad a ser producido por el proyecto.	Información dónde se puede verificar si el presupuesto ha sido gastado de acuerdo a lo planificado.	Indican acontecimientos, decisiones o condiciones que tienen que suceder para completar los RESULTADOS .

No.	Item	Sí	No
1	Si un adolescente entra en una tienda, coge un disco de video, la esconde y se la lleva sin pagar. Eso es robar.		
2	Si un joven que está comprando su casa trata de no pagar impuestos ocultando parte de sus ingresos. Ello se considera robar.		
3	Es una acción violenta pegar un tiro a un asaltante que había entrado a su casa a robar.		
4	Se considera una acción violenta cuando un estudiante, en respuesta a una paliza que recibe por parte de un grupo al salir del instituto, saca una navaja con la que hiere a uno de ellos y lo mata.		
5	Se considera una acción justa cuando un estudiante, en respuesta a una paliza que recibe por parte de un grupo al salir del instituto, saca una navaja con la que hiere a uno de ellos y lo mata.		
6	Si una persona se acerca a ti pidiéndote dinero cuando vas a comprar sientes que debes dárselo. Cuando ves la propaganda de las ONG pidiendo ayuda para proyectos en colectivos desfavorecidos debes ayudar.		
7	Cuando vez que en tu entorno (familiar, de amigos, compañeros de clase, etc.) se va a producir un conflicto intentas evitarlo.		
8	La pena muerte es justa.		
9	Estoy de acuerdo con que el gobierno dé viviendas gratuitas a personas que han sufrido tragedias que les ha dejado sin hogar.		
10	Estoy de acuerdo con que Guatemala cierre sus fronteras a los inmigrantes de Centroamérica con menos recursos.		
11	Estoy dispuesto/a a intervenir si veo alguna acción injusta para alguien.		
12	Estoy dispuesto/a a realizar acciones solidarias en mi entorno.		

Bibliografía

VOLVER al ÍNDICE



- **GONZÁLEZ Álvarez, Claudia María**, “Aplicación del Constructivismo Social en el Aula”, Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa en Educación Bilingüe y Multicultural –IDIE– Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la Cultura, -OEI- Oficina Guatemala. Guatemala, septiembre 2012.
- **ORTIZ Granja, Dorys Sophia** “El constructivismo como teoría y método de enseñanza”, Colección de Filosofía de la Educación, núm. 19, 2015, pp. 93-110 Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador.
- **MORALES Rodríguez, Francisco** “Manuel evaluación de valores en universitarios.” Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación. Facultad de Psicología. Universidad de Málaga. Enseñanza & Teaching, 31, 2-2013, 93-108.

