

# Entendiendo la participación infantil

Ideas, estrategias y dinámicas para trabajar  
la participación infantil paso a paso



**Asociación Los Glayus**

## **PROGRAMA CIUDADES AMIGAS DE LA INFANCIA (UNICEF COMITÉ ESPAÑOL), 2014**

### **Han redactado esta Guía:**

ASOCIACION LOS GLAYUS:

Alejandro García García  
Camino Fernández Revuelta  
Natalia González Ovies  
Alejandra Tirado Turiel  
Irma Fombella Coto  
Beatriz Álvarez Areces  
Javier Vicario González  
Soledad González Sánchez

### **Han colaborado:**

Alba Crespo Iglesias  
Saray Pérez Fernández  
Cecilia Bravo Heres  
Alejandra Hevia Prieto  
Eva Garrido Andrés  
Samuel Martínez Pérez  
Sara García García  
Carlos Becedóniz  
Gregorio Aranda  
Joaquín Sotelo

### **Para comunicar sus aportaciones a este documento, diríjase a:**

Programa Ciudades Amigas de la Infancia  
UNICEF Comité Español  
Mauricio Legendre, 36  
28046 Madrid  
Teléfono: 91 3788595  
Fax: 91 3147475  
ciudadesamigas@unicef.es  
www.ciudadesamigasdela infancia.org

### **Diseño y maquetación:**

En Babia Comunicación Social  
www.estasenbabia.com

# Índice

---

<b>Introducción .....</b>	<b>4</b>
<b>Qué es participación (infantil) .....</b>	<b>5</b>
<b>Qué requiere trabajar cada elemento del esquema .....</b>	<b>6</b>
<b>Cuestiones a tener en cuenta cuando se trabaja la participación infantil y adolescente con un grupo .....</b>	<b>8</b>
<b>Dinámicas de trabajo/entrenamiento específico sobre los distintos aspectos planteados .....</b>	<b>9</b>
<b>Bibliografía de interés .....</b>	<b>35</b>

## Introducción

La Asociación Los Glayus es una entidad dedicada al trabajo en educación en tiempo libre. Desde el año 2005 colabora estrechamente con el Observatorio de la Infancia del Principado de Asturias y Unicef en la promoción y difusión de los derechos de la infancia, impulsando y dinamizando los consejos de participación infantil a lo largo y ancho de la geografía asturiana.

El documento que tenéis en vuestras manos recoge buena parte de sus reflexiones acerca de este tema y os proporcionará a su vez dinámicas, estrategias y sobre todo buenas ideas para trabajar y comprender algo tan importante como es la participación infantil.

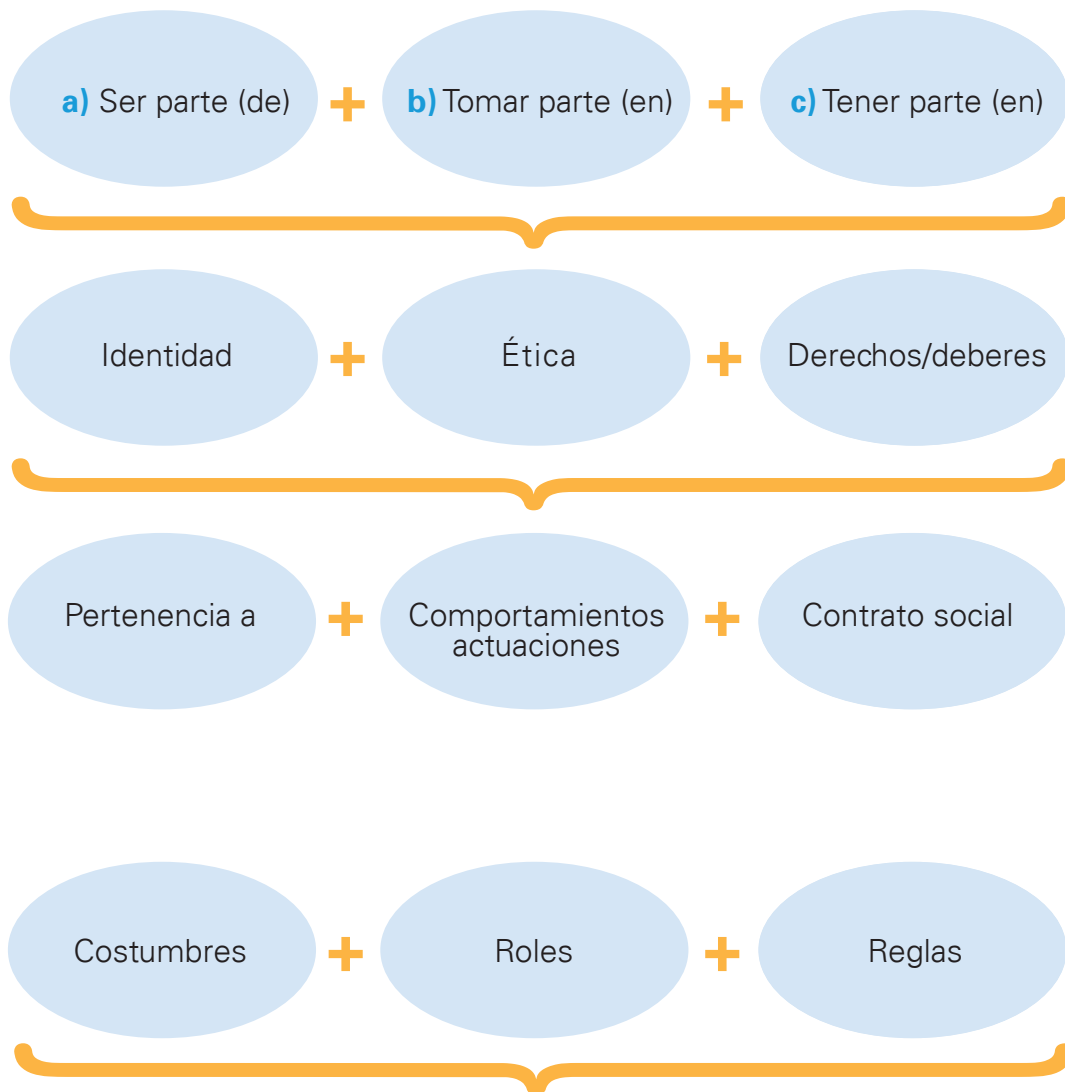
## Entendiendo la participación infantil

Qué es participación (infantil)

### Qué es participación (infantil)

#### Esquema para la comprensión y el entrenamiento de la Participación Infantil.

Participar es y supone (según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española):



Generan distintos status o niveles de poder en un contexto que siempre es transformado en alguna medida. (Y que está dentro de o influido por otros contextos de nivel superior o mayor y "exterior").

## Qué requiere trabajar cada elemento del esquema

**a) Tomar parte:** en participación social o comunitaria activa, supone participar en la toma de decisiones en alguna medida y en la ejecución de actuaciones en la comunidad. ¿Qué aspectos hay que trabajar para ello?

- 1.** Análisis de la realidad: Búsqueda de información (saber cómo funcionan las cosas sobre las que decidir; conocer otras experiencias similares, aprender a investigar y a hacer preguntas). Aprender a detectar y valorar necesidades (saber lo que quieres, desarrollar la escucha propia, saber distinguir lo que quieres de lo que es necesario).
- 2.** Proyectar (aprender a partir desde la realidad y las necesidades, y generar propuestas en proceso, para cambiar la situación; aprender a desarrollar los pasos de un proyecto). Diseños. Planificación. Compromiso/implicación/responsabilidad en el proyecto (tener conciencia de lo que supone, de las consecuencias de la acción que se quiere llevar a cabo para uno y para los demás).
- 3.** Ejecutar la acción. Entrenar el manejo la capacidad de razonamiento y argumentación.

Entrenar el manejo de la palabra y la expresión. Capacidad de diálogo y negociación. Liderazgo. Desarrollar la empatía (tener en cuenta que no sólo te afecta a ti. Salir de ti mismo, descentración.)

Conocer la opinión de los otros.

Capacidad de organización (organización, coordinación, comunicación, búsqueda de aliados, generosidad, cooperación, capacidad para encajar las contrariedades, flexibilidad y creatividad para buscar otras vías dentro y fuera del municipio. Prácticas de acción, de ejecución de lo planificado y organizado).

Puesta en práctica de las acciones negociadas y planificadas y organizadas (ejecución técnica de las acciones.)

- 4.** Valorar la acción (formas de evaluación, métodos para recordar y reflexionar sobre lo realizado, lo conseguido, lo aprendido, las vías nuevas de acción que se abren, sistematización de experiencias...).

## Entendiendo la participación infantil

Qué requiere trabajar cada elemento del esquema

---

**b) Tener parte:** Conocer los derechos o normas y entenderlos. Jugarlos.

Reflexionar sobre ellos. Debatirlos. Interpretarlos. Interrogarlos. Ubicarlos. Traducirlos. Compartirlos-difundirlos. Exigirlos. Respetarlos. Ejercerlos. Vigilar su cumplimiento. Denunciar su no cumplimiento. Reivindicarlos. Ampliarlos. Transformarlos. Para ser tenido en cuenta.

**c) Ser parte:** Pertenecer a... Estar identificado con una comunidad y que ésta te identifique a ti como parte de ella (si no habría exclusión.) Esto supone tener conciencia de dónde estoy, con quién estoy, qué soy, qué es mi comunidad (historia, actualidad..., qué sé de mi lugar de pertenencia...), qué siento y cómo vivo mi territorio, mi comunidad. Qué concepto tengo de mí mismo (quién soy en función de dónde y con quién vivo) y concepto de los demás (propio de mi cultura, de mi ubicación espacio-temporal). Qué hay en común, qué sentimos juntos. Sentir común. Qué funciona. Qué no funciona (y si lo hacía en otro tiempo o debería funcionar). La comunidad real, la que fue, la que debería ser (o imaginada/soñada). Socialización básica: dar (qué cosas) – recibir (qué recibo) – devolver (qué devuelvo y cómo lo hago.)

Qué se visibiliza de todo esto y cómo se puede visibilizar, generar “mito”-imagen/identidad...Publicidad y promoción.

## Cuestiones a tener en cuenta cuando se trabaja la participación infantil y adolescente con un grupo

Planteamos aquí dos esquemas más que son importantes y útiles.

### 1. Esquema-ejercicio para Enmarcar/Ubicar la participación.

Es importante explicar, aclarar y hacer ejercicios de comprensión de estos aspectos:

**Distinción entre:**

- Público y privado.
- Municipal-Autonómico-Estatal.
- Bien común-Interés sectorial/interés particular.
- Viable/inviable.

Una vez que se explica esta distinción y se ponen ejemplos, se pasa a plantear más ejemplos de cada caso y son los propios niños quienes han de decir si se trata de algo público o privado, de algo municipal o autonómico, etc.

### 2. Esquema para situar los ciclos de entrenamiento de la participación:

Para participar de una manera creativa, constructiva, bien asentada en la realidad, en el bien común, en el ámbito municipal, en el espacio público... es imprescindible hacer girar nuestro entrenamiento sobre el siguiente eje interconectado: Mirada- Escucha- Acción creativa o creatividad.

La mirada tiene que ver con el análisis de la realidad, con los esquemas previos de nuestra cultura, con los posibles puntos de vista diferentes o la diversidad. Es imprescindible trabajar sobre la mirada y compartir y ampliar puntos de vista. Muchos de los ejercicios que proponemos tienen que ver con esto.

La escucha es la capacidad y posibilidad de conectarnos unos con otros. No necesariamente a través del oído. Conectar, entrar en sintonía, llegar al encuentro con y desde la diferencia.

La creatividad no puede ser pura fantasía. Ha de asentarse en la realidad y generarse desde la conexión entre las personas para generar más y mejor bien común. Todos los ejercicios que proponemos a continuación tienen que ver con uno o varios de estos tres aspectos del eje aquí presentado. Y debe posibilitarse su continua retroalimentación entre los tres.



## Dinámicas de trabajo/entrenamiento específico sobre los distintos aspectos planteados

### Consideraciones técnicas y metodológicas sobre las dinámicas y ejercicios presentados:

- Hemos escrito utilizando el genérico masculino para evitar llenar el texto de barras o arrobas que dificulten su lectura. Pero entiéndase desde el principio que en cada momento nos estamos refiriendo a niñas y a niños, y a chicas y a chicos adolescentes.
- Cada ejercicio, juego o dinámica de este breve documento ha sido probado en numerosas ocasiones por muy diversos grupos. Tienen una larga trayectoria de sometimiento a pruebas y contrastes.
- Todos los ejercicios están propuestos dentro de una categoría que indica una finalidad o utilidad del juego en cuestión. Pero es importante saber que cada dinámica sirve para más de una cosa. E igual de importante es ser consciente que eso no significa que sea útil para cualquier objetivo ni para todos de la misma manera. El dinamizador del grupo tendrá que ir viendo para qué le van sirviendo los ejercicios en cada momento de su trabajo y de la evolución del grupo.
- Los ejercicios propuestos son una serie de actividades para el entrenamiento y la evolución en diversos aspectos que tienen que ver con la participación. No se trata de tener un juego para cada día, y consumir actividades. Se trata de usar y combinar los ejercicios tantas veces como sea necesario hasta alcanzar destrezas mayores en el ámbito que se está entrenando.
- Todos los ejercicios propuestos son una sugerencia inicial. Según evolucione el grupo o según necesidades, son transformables y adaptables (sólo hay que poner a funcionar un poco la imaginación bien ajustada al análisis de la realidad que tenemos en cada momento.)
- Hemos puesto 35 categorías o aspectos a entrenar. Cada grupo ha de entrenar aquellas que considere necesarias. No obstante, unas categorías refuerzan a las otras, por lo que si es posible trabajar con todas tanto mejor, pues de ese modo se tendrá un entrenamiento más completo.

## Entendiendo la participación infantil

### Dinámicas de trabajo

---

- En cada categoría aparecen por lo general dos ejercicios (en algunas ocasiones tres). El primer ejercicio suele ser de “calentamiento” o aproximación al ámbito que se propone trabajar. El segundo ya supone ir más allá del mero calentamiento y hacer un esfuerzo mayor de abstracción, organización, precisión, representación... o lo que sea que pida el ejercicio. Fomentar ese paso, ese ir más allá, y sacarle más partido a estas propuestas requiere del apoyo atento del dinamizador.
- Según lo recomendado hasta aquí tenemos frente a nosotros una serie de herramientas muy flexibles para usarlas según las necesidades de cada grupo. De este modo con las mismas herramientas se pueden marcar rutas o itinerarios de entrenamiento muy diferentes, aunque todos vayan orientados al mismo fin: el entrenamiento de las diferentes capacidades para la participación desde la infancia. Es imprescindible partir del punto en el que se encuentra el grupo de participación y cada uno de sus componentes e ir haciendo combinaciones de ejercicios y evolucionando juntos.
- Es muy importante que tras una ronda de juegos, los niños valoren en voz alta lo que creen que han estado haciendo, para qué ha servido el juego. Estos “ecos grupales” ayudan a tomar conciencia sobre la acción, generan reflexión y debate, aportan matices, posibilitan niveles altos de sensibilización y comprensión, son en sí mismos participación, por lo tanto facilitan la evolución integral del grupo.
- Los juegos, dinámicas y ejercicios admiten variaciones. Inicialmente puede proponerlas el dinamizador atendiendo a las necesidades del grupo y a las condiciones de tiempo, espacio, objetivos, seguridad... Pero a partir de cierto momento puede ser el propio grupo quien vaya creando modificaciones y quien se responsabilice de ponerlas en práctica (por ejemplo, por parejas, para que todos puedan verse en labores de organización y liderazgo.)
- Por último, señalar que esta “cajita de herramientas” sólo pretende ser un pequeño impulso entre muchos posibles. Un facilitador de participación infantil. Agradeceríamos no obstante el poder hacerla crecer entre todos, por lo que nos encantaría que nos hicieseis llegar vuestras aportaciones en forma de variaciones de juegos, creación de nuevos ejercicios, anécdotas interesantes sobre lo que van provocando, reflexiones de los chicos, etc. Y que sigamos compartiendo y haciendo crecer estos materiales y, sobre todo, la participación infantil y adolescente.

#### 1. Dinámicas de entrenamiento de la mirada

**A. Estatuas con errores:** Juego del estilo de descubrir los errores o las diferencias entre dos imágenes similares. En este caso se pide a un participante que haga una estatua con su cuerpo. El resto miran atentamente y tratan de memorizar con todo detalle la imagen que están viendo. Cuando creen tenerla bien memorizada, cierran los ojos o dan la espalda a la estatua. El dinamizador hará uno o dos cambios en la posición de la figura. Cuando los niños vuelven a mirar la estatua han de descubrir lo que ha cambiado.

Se pueden establecer muchas variantes: trabajando esta dinámica por parejas; en grupos pequeños; en grupo grande; aumentando el número de errores que descubrir; aumentando el número de estatuas; haciendo cambios en objetos, etc.

**B. Veo, veo:** Los/las participantes pasean por la sala. Han de mirar atentamente todo lo que puedan ver. En un momento dado el dinamizador dice "stop". Todos se paran y cierran los ojos. El dinamizador pregunta por algo que hay en la sala. Y han de señalar con los ojos cerrados en la dirección del objeto por el que se pregunta. A continuación abren los ojos y comprueban si han acertado. A una señal del dinamizador siguen paseando y mirando. "Stop", vuelta a parar, se les pregunta por algo más, y señalan con los ojos cerrados. Comprueban y sigue el juego durante un rato.

Es importante empezar por objetos grandes, que tienen bastante situados (puertas, ventanas...), para pasar a detalles más pequeños. Llegando a objetos que lleven puestos lo cual supone fijarte en dónde se ha parado el compañero que lo lleva.

Permite también variantes muy interesantes, como que hagan este juego por parejas de modo que cada uno pregunta a su compañero si ha visto tal o cual cosa, y el compañero/a su vez le pregunta a él. De este modo vamos viendo el lugar con los ojos de los demás, con sus perspectivas.

#### 2. Dinámicas de Análisis realidad

**A. Enigmas (con uso de preguntas):** Es un tipo de dinámica propia de lo que se denomina pensamiento lateral. Sirve para indagar, para buscar la solución a un planteamiento inicial no resuelto, para descubrir el final de una historia a la que le faltan partes en su relato. A modo de detectives, los chicos y chicas investigan

## Entendiendo la participación infantil

### Dinámicas de trabajo

---

en base a las pistas que les da su dinamizador. Han de ir formulando hipótesis y lanzando preguntas al dinamizador, quien solamente puede contestar con “sí” o con “no”. No puede dar más información.

Algunos ejemplos de este tipo de ejercicios:

“Entra un hombre a un bar. Pide un vaso de agua. El camarero saca una escopeta de detrás de la barra. El hombre le da las gracias y se va. ¿Qué ha pasado en esta historia? Los chicos tienen que adivinarlo. La solución es que el hombre que entró en el bar tenía hipo, y el camarero lo ayudó dándole un buen susto.

**B. Historias por mímica para descubrir lo que pasa:** El dinamizador realiza una acción mediante mímica. Y los participantes han de descubrir de qué se trata. Posteriormente puede indicar la acción a un participante que hará la mímica para los demás. Luego se va añadiendo complejidad, proponiendo secuencias lógicas de acciones (por ejemplo, vestirse por mímica: supone poner una ropa primero, otra después, atarse los cordones de los zapatos, etc.) y finalmente pequeñas historias con su serie de acciones bien organizadas e interpretadas mediante gestos. En este tipo de propuestas, una vez que se tienen dominadas, se mete en medio de una secuencia de acciones algo que no corresponde, que no tiene sentido dentro de esa sucesión. Los participantes tratan de descubrir lo que pasa y de detectar qué es lo que no encaja en dicha historia.

### 3. Ejercicios de escucha

**A. Contar hasta diez:** el dinamizador dice en voz alta el número “uno”. Cualquiera del grupo de participantes dice en voz alta y claro el número “dos”, otro dirá el “tres” y así sucesivamente hasta llegar a diez. La dificultad: no pueden hablar dos o más personas a la vez. Si eso ocurre entonces hay que volver a empezar dando de nuevo el número uno el dinamizador del grupo. Es un ejercicio como de “ceda el paso”, “pase usted primero que luego voy yo”. Pero la tendencia al intentar participar es a “pisarnos” la palabra, el turno, unos a otros”. Por supuesto no vale organizarse en plan vamos a repartirnos quién dice cada número ni de ninguna otra manera. Pues es un ejercicio de escucha, no de organización.

**B. 1, 2, 3, acción:** nada que ver con el ejercicio anterior. Ahora por parejas. Un miembro de la pareja dice en voz alta el número “uno”, el otro dirá el número “dos”, el primero que habló dirá ahora el número “tres”, a lo que el segundo miembro de la pareja responderá ahora diciendo el número “dos”, a lo que el otro

## Entendiendo la participación infantil

### Dinámicas de trabajo

---

responde “tres” ... Y así sucesivamente. Se trata de contar del uno al tres y vuelta a empezar. Como cada miembro de la pareja dice un número y la serie es impar, siempre va cambiando el número que les toca decir.

Una vez que han adquirido ritmo con el ejercicio, se van introduciendo variantes. Se cambia un número por un sonido o por un gesto, por ejemplo, el “uno” cambia por una palmada. De modo que la serie ahora es “palmada”, “dos”, “tres”. Después de un rato así se cambia el dos por otra acción, por ejemplo, por un “taconeo en el suelo”. Y más tarde el “tres” por un chasquido de dedos.

#### 4. Dinámicas de Planificación

**A. Individualmente.** Con un papel y un bolígrafo como material de apoyo. Anotar qué actividades querría hacer cada uno la mañana o la tarde de un sábado. Ponerlas en orden y asignar tiempos a cada actividad. Anotar también las cosas que son necesarias para dicha actividad. Cuando han preparado su fin de semana personal simplemente lo comparten con los demás para ver la variedad de planes que puede haber y los modos en que pueden organizarse/estructurarse.

**B. Por grupos pequeños.** Cada grupo debe decidir a dónde le gustaría ir de excursión un día entero. Han de pensar (con una pequeña ficha de apoyo): el lugar, el medio de transporte, fecha, horario de salida, de llegada, quiénes van a ser sus guías o acompañantes, qué cosas hacer en el lugar de destino, un orden y una duración para cada actividad, cuánto cuesta la actividad, cómo conseguir el dinero, quién les va a apoyar en el desarrollo de la actividad. Luego se comparte en grupo grande y se acaba de pulir una propuesta (o varias) bien diseñadas con la ayuda de todos y del dinamizador/a.

**C. La fiesta de fin de curso del grupo.** Por parejas o grupos muy pequeños, en la línea de los ejercicios anteriores, planifican una fiesta de fin de curso del grupo. Dos o tres horas de actividades abiertas a la comunidad. Las propuestas de cada mini-grupo se ponen en común y con las propuestas que más les gusten se traza el programa definitivo de la fiesta y se precisan todos los aspectos necesarios siguiendo fichas-guía del estilo del ejercicio anterior con la ayuda del dinamizador.

Estos tres ejercicios son una progresión en el diseño de pequeños proyectos y planificaciones. Se pueden proponer muchas otras cosas que planificar o proyectar (una sesión de juegos, un parque infantil, un programa de actividades para la

biblioteca infantil, una propuesta de aprendizaje servicio, etc.). La cuestión es ir entrenando este tipo de asuntos con el grupo e ir progresando junto a ellos.

### 5. Ejercicios de “ejecución” de lo planificado

Estos ejercicios implican haber hecho la planificación previa y detallada de lo que se quiere llevar a cabo.

**A. Sesión de juegos.** Dos niños se encargarán de explicar a los demás y poner en marcha dos juegos que previamente han elegido y preparado con su dinamizador (habrán decidido los juegos, quién explica cada uno, cómo explicarlos paso a paso, qué materiales necesitan, qué duración van a tener los juegos, en qué momento de la sesión se van a llevar a cabo, en qué lugar, con qué condiciones de seguridad... Habrán entrenado con el dinamizador todo lo que hayan planificado antes de hacerlo para sus compañeros.) Cada día o cada semana, van variando las parejas encargadas de preparar los juegos.

**B. Pintar una zona de juegos:** en Asturias es una práctica que se está extendiendo. Comenzó en el municipio de Candamo. Los niños y niñas diseñaron una zona de juegos siguiendo las técnicas de planificación descritas más arriba. Con el diseño definitivo construyeron un plano a todo color y en cartón pluma. Pidieron audiencia al alcalde. Le contaron el problema: que no tenían zona donde jugar. Y le enseñaron su diseño con la propuesta. Eran juegos que costaban poco dinero al ir pintados en el suelo (la rayuela, el Twister, el tres en raya humano, circuito de chapas, etc.). Se comprometieron a pintarlos ellos con ayuda de sus monitores, si el alcalde les proporcionaba una zona para ello y les aportaba la pintura y el material. Y así los niños construyeron una zona pública de juego para todos. Actualmente han creado otras en Nava, Colunga y Castrillón.

Lo mismo han hecho también con un circuito de Seguridad Vial para recorrer en bicicleta.

**C. Grandes Proyectos. Grandes Planes.** Todos los entrenamientos aquí propuestos son progresivos, y combinables. Todo lo descrito se basa en prácticas que hemos probado en diversas ocasiones con buenos resultados y que han sido puestas en práctica también por otros. Los niños y niñas pueden llegar también a diseñar, planificar y llevar a cabo acciones de alta complejidad. Por ejemplo, el proyecto “La Ópera Vehículo de Aprendizaje” (ver web proyecto LÒVA), donde

## Entendiendo la participación infantil

### Dinámicas de trabajo

---

basándose en la metodología participativa de Bruce Taylor, de la Metropolitan Opera de Nueva York, los niños y niñas generan todo el proceso y desarrollan todos los oficios implicados en una ópera hasta concluir con la puesta en escena de la misma.

Actualmente en Avilés, los niños, niñas y adolescentes están finalizando el II Plan Municipal de Infancia y Adolescencia. Un proceso donde ellos y ellas han llevado la voz cantante y los adultos sólo han acompañado cuando su colaboración era requerida siendo la primera vez que se hace un plan así (en breve aparecerá en la web del Ayuntamiento de Avilés.)

## 6. Dinámicas para anticipar consecuencias

**A. Que pasaría si...** Se formulan enunciados con algunas sencillas secuencias de acciones o de acontecimientos y se trata de que los niños y niñas los terminen con lo que creen que sería el final esperable o posible de dicha secuencia. Por ejemplo: ¿Qué pasaría si comiésemos muchas chocolatinas todas seguidas, una tras otra?, ¿Qué ocurriría si dejo mi bici bajo un árbol en un día de mucho mucho viento?...

**B. Las tres fotos.** Se presenta una imagen: una viñeta, un dibujo, una foto..., que forma parte de una secuencia, de una historia. Se presenta una segunda imagen que es su continuación. Luego hay varias imágenes más y los niños tienen que elegir la que se corresponde con el final "lógico" de esa historia.

Posteriormente podrán ellos crear los finales dibujando el final que se les ocurra (pero siempre en relación posible con las secuencias anteriores.)

Este ejercicio puede hacerse también contando las historias a través de mímica o de dramatizaciones. O usando la técnica de Gianni Rodari con cuentos a los que elegir un final de entre varios posibles que ofrece el autor (ver "Cuentos escritos a máquina" de G. Rodari.)

## 7. Ejercicios de solución de problemas y conflictos

Dado que hay infinidad de entretenidos ejercicios de razonamiento y solución de problemas (ya hemos mencionado alguno en el apartado 2) nos centraremos en aquel tipo de problemas en que las emociones juegan un papel muy importante: los conflictos.

## Entendiendo la participación infantil

### Dinámicas de trabajo

---

**A. Pasillos Imaginarios:** En círculo. Un número par de participantes. Cada uno ha de tener enfrente a otro compañero. Se les dice que viven en un planeta en el cual están conectados con su compañero por un túnel imaginario, y para no perder la energía que les permite vivir tienen que mirar a los ojos a su compañero sin que en ningún momento se pierda la conexión visual. De lo contrario perderían la energía inmediatamente. El objetivo del juego es que se cambien de sitio con su compañero por el interior del círculo en el menor tiempo posible. A la señal del dinamizador todas las parejas se ponen en movimiento y suele darse un atasco en el centro del círculo además de muchas desconexiones visuales. La solución consiste en que se den cuenta de que si establecen turnos de parejas para cambiar de posición y lo hacen agachándose para no impedir el contacto visual de los demás, el problema queda perfectamente resuelto.

**B. Comité de sabios.** Se pide a dos participantes que salgan al medio de la sala. Les damos una escoba y han de sujetarla cada uno por un extremo. Cuando la tengan se quedan quietos como estatuas. El resto de participantes nos dirá qué sugiere esa imagen. Por ejemplo, que los dos quieren la escoba, o que uno se la está dando al otro de manera un poco brusca, o lo que salga... La imagen suele sugerir algún tipo de conflicto, y si no es así se buscan nuevas imágenes hasta que el público sugiera que hay un conflicto. A continuación se pide a varios niños más que salgan hasta donde están las estatuas. Se les hace saber que son el comité de sabios y han de pasar de uno en uno frente a las estatuas para indicarles cómo podrían solucionar el conflicto. Por ejemplo: compartir la escoba, turnarse en su uso, jugar con ella haciendo una escoba voladora en la que se dan una vuelta por la sala, etc. Los chicos que hacen de estatuas pueden decir si les convence o no la propuesta, y probar la que más les haya gustado. Si no hubo ninguna propuesta que les interesase, entonces el comité de sabios tiene otra oportunidad o se puede pedir ayuda a más sabios que hagan nuevas propuestas.

## 8. Ejercicios de voz (articulación y proyección de la voz)

**A. Trabalenguas.** Un par de trabalenguas sencillos son muy útiles para este fin. Divididos en dos o más grupos, los participantes ensayarán en cada grupo un trabalenguas. Luego tratarán de recitarlo al unísono a una señal del dinamizador. Un grupo recita, el otro grupo hace de público y viceversa. Luego se van introduciendo variantes: un grupo ha de repetirlo al unísono y con mucha tristeza. El otro grupo con mucha alegría. Un grupo como llorando. El otro como terriblemente enfadados... Todas estas y otras posibles variaciones suelen provocar la risa, pero a la vez entrenan la articulación de las palabras.



**B. Ejercicios de pasar el bolígrafo.** Con un bolígrafo en la mano, han de decir un breve trabalenguas (por ejemplo, “el cielo está enladrillado, quién lo desenladrillará”). Alto y claro. Y luego solemnemente pasan el bolígrafo a la siguiente persona que hará lo mismo. Es importante que el volumen sea elevado, y que marquen bien cada sílaba. Luego se van introduciendo variantes según pasa el bolígrafo: por ejemplo, hablar sin mover los labios, o moviéndolos excesivamente, o sin mover el labio de arriba, o con el bolígrafo entre labio superior y nariz sin que se caiga... Después se vuelve al principio, a decir la frase alto y claro, pero sin ninguna otra complicación. Suele darse un cambio importante en la forma en que articulan las palabras en este momento del ejercicio.

### 9. Ejercicios para explicarse

**A. Tabú:** Conocido juego de mesa. Consiste en dar una palabra a un jugador y trata de explicar de qué se trata sin usar esa palabra ni algunas otras palabras relacionadas con ella. Un gran entrenamiento en el arte de dar explicaciones.

**B. Vender un objeto inútil:** Aquí se da un paso más que en el juego anterior. Pues no sólo hay que explicar para qué sirve un objeto inútil inventado por el jugador (por ejemplo, unas gafas sin cristales), sino que además durante un breve tiempo han de dar todo tipo de explicaciones con lógica, para convencer a los demás de que “comprendan” dicho producto.

### 10. Ejercicios de comunicación

**A. El rumor:** Es un clásico de las dinámicas de comunicación. Varios participantes salen de la sala. El dinamizador cuenta una breve historia al resto del grupo. Pide que entre uno de los que están fuera. Le cuenta la historia en voz alta, tal cual la contó a los demás. Pide que entre una segunda persona, y la primera le cuenta la historia a la segunda. Luego entra la tercera y la segunda persona le cuenta lo que recuerda de la historia, y así hasta completar un total de cuatro o cinco personas. La última relata al grupo lo que recuerda de lo que le ha llegado. Obviamente durante el proceso se va perdiendo información, se va transformando, o incluso cambiando por completo. Suele ser muy divertido, pero además su práctica regular ayuda a fijar mucho mejor la información y a transmitirla cada vez con más precisión.

**B. Leer los labios:** Un participante dirá una frase sencilla, moviendo marcadamente los labios pero sin voz. El resto tienen que tratar de descifrar lo que quiere decir.

## 11. Exposición en público

Seguimos en la onda de comunicación y argumentación, incidiendo ahora en exponer los argumentos ante el público, o ante las autoridades, lo que suele ser un factor de presión. Así que proponemos unos ejercicios en los que exponer a los compañeros pero con elementos de presión añadidos.

**A. Pasando la pelota:** Un grupo tiene unos argumentos que exponer. Los han trabajado previamente. Por ejemplo, por qué es importante que los niños, niñas y adolescentes tengan un rol relevante en la elaboración de un Plan de Infancia y Adolescencia. Se reparten los argumentos y han de exponerlos al resto de compañeros que estarán sentados. El grupo al que le toca exponer se dispersa por la sala. Estarán de pie. Se pasan una pelota. Quien tiene la pelota es quien tiene turno para hablar. El dinamizador va caminando hacia quien habla. Si le toca antes de que termine de hablar o mientras tiene la pelota, esta persona se queda sin voz (podrá mover los labios si aún tiene algo que decir pero sin voz). La forma de resolverlo es pasar la pelota a otro compañero y entonces ya el dinamizador no le puede tocar. Si se coordinan bien todos podrán argumentar con su voz. Si la pelota es capturada por el dinamizador entonces todos quedan sin voz y tendrán que expresar su argumento moviendo los labios o con gestos hasta que los que están sentados entiendan su discurso.

**B. Echar de la silla:** Un grupo tiene un texto que quiere exponer a una audiencia. Sólo hay una copia del documento. En una silla uno empieza a leer alto y claro lo que quieren exponer. Detrás de la silla, en fila, están el resto de sus compañeros del grupo. A una señal del dinamizador el que estaba en la silla debe ir a la parte de atrás de la fila, y el que estaba el primero de dicha fila se sienta y continúa leyendo el texto. No puede haber ningún tipo de corte en el discurso desde el momento en que dejó de leer uno hasta que lee el siguiente, de modo que han de estar más concretados aún que para una carrera de relevos en la que se pasa el testigo. Si el siguiente de la fila que tiene turno para exponer se pierde respecto a por donde iba el anterior, o simplemente duda, o pierde el ritmo, o el estilo que llevaba la exposición pública, entonces recibirá un dulce "churrasco" en su cabeza (con un flotador alargado de espuma.)

## 12. Juegos de rol y dramatizaciones

**A. Encontrarse por parejas:** Se entrega a cada participante un rol. Los roles van a estar repetidos, de modo que el juego consiste en encontrar a la persona que tiene el mismo rol que tú. Inicialmente, a modo de calentamiento, pueden ser animales, por ejemplo, león, gato, perro... Por el sonido y los gestos que hacen tienen que encontrar a su pareja. Posteriormente se les va asignando otros papeles y deberán interpretar sus nuevos roles un poco más complejos como, por ejemplo, alcalde, concejal, director de colegio, profesora.

Al acabar la presentación de roles es recomendable hablar en grupo sobre el modo en que los han presentado y cómo ven que se están llevando a cabo esos papeles en la realidad de su municipio, colegio, etc.

**B. Simulaciones:** Se trata de desarrollar más el ejercicio anterior. Ahora aprovechando el modo en que han planteado los roles anteriores, se les plantea toda una situación conocida que han de desarrollar adoptando los papeles que les corresponda, por ejemplo, un pleno del Consejo de Infancia, una reunión del Consejo Escolar, una asamblea en clase con su tutor, una reunión de un grupo de profesionales que planifican la programación infantil televisiva, etc.

El dinamizado estará atento para mantener el “principio de realidad”, es decir, que las simulaciones no sean pura fantasía, sino que se ajusten a posibilidades de la realidad conocida.

Como en el ejercicio anterior, es recomendable acabar con un debate analizando lo que ha ocurrido en la sesión, y lo que puede enseñar al grupo en relación a la realidad simulada.

## 13. Dinámicas de negociación

**A. Conseguir la silla:** El dinamizador se sienta cómodamente en una silla. El objetivo de los participantes es acercarse y convencerle para que les ceda esa silla. Por supuesto el dinamizador tratará de dar un “no” por respuesta habitualmente... Salvo que le hagan una propuesta original, inteligente, sorprendente..., que realmente le convenza.

Al principio parece difícil pero cuanto más se entrena esta técnica, más respuestas sorprendentes se consiguen.

Pueden hacerse multitud de variantes: convencer a una persona para que dé la mano; para que diga la hora; para que nos firme un autógrafo; para que venga hasta la ventana, etc. La clave es ponerlo un tanto difícil para que vayan probando y descartando opciones, y siendo cada vez más agudos y eficaces con sus propuestas.

**B. Conseguir materiales:** en varios grupos se reparte material para construir, por ejemplo, un bonito y colorido dado de cartulina en cada grupo. El reparto será desigual, de modo que algunos tendrán mucho material y otros poco. Además, unos tendrán lo que llamaríamos “tecnología” (rotuladores, celo, reglas...) mientras que otros sólo tendrán “materia prima”, en este caso cartulinas. Los grupos tendrán que negociar (enviando “embajadores” a otros grupos) para conseguir lo que les hace falta, y construir el dado en el menor tiempo posible.

## 14. Ejercicios de creatividad

**A. Transformar un objeto:** En círculo. Pasamos un objeto cualquiera: un lápiz, un borrador, un bolígrafo, un teléfono móvil... Y al ir pasándolo de una persona a otra cada una va diciendo lo que aplicando un poco de imaginación, podría ser ese objeto. Por ejemplo, un bolígrafo usado de cierta manera puede sugerirnos una batuta de un director de orquesta, o un termómetro para tomar la temperatura corporal, o una flauta, o una pequeña flecha, o un enorme palillo, etc.

El objetivo es conseguir entre todos un cierto número de “creaciones” verosímiles, de modo que vamos pasando el objeto y sumando las aportaciones. Si una aportación no es creíble, por ejemplo, decir que el bolígrafo es un balón (no tiene forma esférica, no entra dentro de lo “verosímil”), no se contabiliza, han de aportar otra. Si a alguien no se le ocurre nada en un momento pasa el objeto al siguiente y cuando tenga una idea levanta la mano y ya le vuelve la oportunidad.

La cuestión es que entre todos consigan, por ejemplo, 15 o 20 o 30 o..., “creaciones”

Este ejercicio es un entrenamiento muy sencillo y eficaz para despertar la creatividad y para entrenarla de manera grupal.

**B. Imaginativo:** En un lugar bien visible, por ejemplo, una pizarra o un papelógrafo, se escribe con letras mayúsculas la palabra “IMAGINATIVO”. Luego, los participantes tratan de componer todas las palabras que puedan con letras de la que

hemos escrito inicialmente. Por ejemplo: Mago, Tina, maga, nativo, etc. Posteriormente han de elegir algunas palabras de las que les han salido e introducirlas en la narración de una historia o un cuento conocido, haciendo en el cuento todas las transformaciones necesarias que la palabra provoque aunque respetando la estructura del original.

### 15. Ejercicios de empatía

**A. El espejo de las emociones:** El dinamizador cuenta una pequeña historia en voz alta a un participante a la vista de todo el grupo. Algo sencillo, “personal”; y con una emoción predominante. Por ejemplo, “Hoy he llegado cinco minutos tarde al trabajo (o al grupo, o al cole) y vaya bronca que he echaron. Y sólo por cinco minutos. Pero ¿yo qué podía hacer? Si al autobús en que venía se le pinchó una rueda. ¡No es justo cómo me han tratado!”

Si el dinamizador le contó la historia al participante con un tono, por ejemplo, un tanto triste, ahora le toca el turno al participante. Tiene que contar la misma historia, como si le hubiese pasado a él, y reflejando la misma emoción que el dinamizador/a.

Luego llega otro participante y el primero le contará la misma historia, pero ahora con una emoción diferente (por ejemplo, enfadado, o muy enfadado, o con un tremendo pasotismo...). El segundo participante tiene que volver a contar la historia con la misma emoción recibida.

Podemos seguir así un poquillo más, y que venga un tercer participante, al que el segundo le cuenta la misma historia (u otra) con una nueva emoción, que luego el tercer participante repetirá...

Al final compartimos un poco nuestras impresiones, partiendo de la pregunta: ¿qué os ha resultado más fácil: contar la historia con vuestra propia emoción o imitar la emoción del otro?

**B. Historias con emociones:** Fijamos algunas acciones que se llevarán a cabo por mímica. Por ejemplo, sentarse en una silla, coger un mando de la tele, encender la tele, poner cara de aburrimiento, cambiar de canal, dejar el mando sobre la mesa, coger el teléfono, hablar (bla, bla,) colgar el teléfono. Una vez fijada la secuencia que queramos, que hayamos construido entre todos (por ejemplo, cada

## Entendiendo la participación infantil

### Dinámicas de trabajo

---

participante sale y hace una cosa, y el siguiente la repite y añade una nueva, así hasta fijar la secuencia del tamaño que consideremos adecuado), entonces un participante va a repetir la secuencia completa, pero antes sacará de una cajita de cartón un papel que contiene una cara, como un emoticono, expresando una emoción (alegría, tristeza, enfado, ternura...). Con esa emoción ha de hacer ahora toda la secuencia de acciones (se pueden añadir onomatopeyas si eso ayuda a expresar mejor la emoción.)

Los demás han de adivinar con qué emoción está trabajando.

Luego otros van pasando uno a uno por la secuencia y sacando más papeles de la caja con distintas emociones.

Debate grupal: ¿Cómo cambia la historia al desarrollarse por distintas personas con distintas emociones?

## 16. Ejercicios de coordinación

**A. Ocupar la silla vacía:** Se distribuyen por el espacio de manera irregular las sillas de los/las participantes, que estarán sentados en ellas. Hay una silla vacía que es la que quiere ocupar el dinamizador. Ha de caminar tranquila y lentamente hacia ella. Mientras tanto, el objetivo de los participantes es impedir que el dinamizador ocupe la silla vacía. Para ello se moverán de una silla a otra. Cuando el dinamizador se va a sentar en la silla vacía, alguien se habrá sentado ya en ella. Cuando intente sentarse en la que haya quedado vacía tras los movimientos de los participantes, habrá otro que la ocupará. Así sucesivamente. Como si fuera una coreografía. Movimiento continuo.

Recordamos que el dinamizador no puede correr, pero los participantes sí. No obstante, el ejercicio requiere de coordinación entre ellos. La clave está en que vayan a por la silla vacía quienes están lejos de ella. Si se mueven impulsivamente, sin coordinarse, es fácil que aquellos que están cerca del dinamizador dejen la silla vacía, por lo que inmediatamente éste se sentará en ella.

La única condición para los participantes es que una vez que se han levantado de su silla ya no pueden volver a sentarse en ella hasta que se hayan sentado en otra previamente.

**B. Delfines:** Suena una música. Los participantes caminan por la sala como si estuviesen nadando a estilo "crol", moviendo los brazos como si fueran delfines saltando en el agua. Cuando se encuentran con otro han de mover sus brazos de forma que podrían llegar a tocarse, pero la cuestión consiste en concentrarse mucho para evitar que los brazos lleguen a contactar. Tras un rato entrenando así se hacen grupos de tres o de cuatro, en los que han de estar bastante cerca unos de otros, moviendo los brazos pero concentrándose en que en ningún momento lleguen a tocarse.

## 17. Juegos cooperativos

**A. Globos cooperativos.** De pie, dispersos por el espacio. Los participantes se van pasando globos. Han de tocarlos con leves golpecitos de mano, nunca agarrarlos. No pueden dar más de tres golpecitos seguidos a cada globo, de modo que todos han de hacerse responsables de todos los globos. Cada vez vamos introduciendo más globos en el juego. El objetivo es que mantengan la mayor cantidad posible en el aire. Una vez que un globo toca el suelo queda apartado.

¿Con cuántos terminarán el juego? ¿Se puede hacer mejor? ¿Qué tendrían que hacer para mantener un mayor número de globos en el aire?

**B. Sillas cooperativas.** Es la versión contraria al conocido juego de las sillas musicales. Se ponen en círculo una silla menos que participantes. Suena una música animada y los chicos/as bailan desplazándose alrededor de las sillas. Cuando la música para, se sientan. En el juego habitual se elimina a aquel que se ha quedado sin silla. En éste es imprescindible que todos se sienten, por lo que habrá de hacerlo encima de alguien (con cuidado y con permiso). Se van quitando sillas en cada ronda musical, de modo que cada vez hay menos sillas para los participantes y entonces tendrán que ir organizándose cada vez mejor para poder sentarse todos lo más cómodamente posible y sin hacerse ningún daño.

Al final una sola silla para todos.

Clave: si cada uno separa la piernas, ofrece dos apoyos o asientos, de modo que cada vez habrá más y cada persona sólo soportará el peso de dos personas (mejor si es directamente sobre las rodillas que sobre los muslos). Si una persona tiene a dos encima, una sobre cada rodilla, entonces estas dos a su vez podrán tener a otras dos de manera relativamente cómoda, y a su vez cada una de esas

## Entendiendo la participación infantil

### Dinámicas de trabajo

---

cuatro personas tendrán a otras dos, por lo que pasamos a disponer de 8 asientos, y siguiendo esa lógica 16, 32, 64, etc.

Lo principal es que, velando para que no se hagan daño, vayan descubriendo estrategias que les permita resolver cooperativamente el problema.

Importante verbalizar al final lo que ha pasado y hasta dónde se ha llegado en la solución de este ejercicio.

### 18. Juegos para “encajar”

(reaccionar y superar la frustración cuando las cosas nos sorprenden o no son lo que esperábamos.)

**A. La espada del Perú.** Participantes en círculo y de pie. El dinamizador con un “churro” de los de flotar en la piscina. Lo usa a modo de “espada”. Si se acerca y lo pasa sobre sus cabezas: reacción rápida: hay que agacharse. Si lo pasa a ras de suelo: tendrán que saltar para evitar que les toque la espada. Si da una “estocada” de frente tendrán que girar/rotar sobre una de sus piernas para que el cuerpo esquive la “embestida”. Luego va combinando todos los movimientos y cambiándolos rápidamente tantas veces como quiera, por lo que los chicos/as han de estar muy atentos para reaccionar ante lo que les pueda venir.

**B. Lanzamiento de pelotas.** Alguien en el suelo tiene que ir levantándose poco a poco. Enfrente están todos sus compañeros, que tendrán pelotas de espuma. La persona que se levanta tiene que mirar a los demás con mucha tranquilidad. En el momento en que se le escape la risa, que se precipite un poco, que muestre un poco de ansiedad o de desesperación..., los demás le arrojarán las pelotas de espuma y tendrá que volver a empezar. Encajar su fracaso y volverlo a intentar con más calma aún.

### 19. Juegos de liderazgo

**A. El líder.** En círculo. Sentados. Un participante sale de la sala. El dinamizador indica a uno de los que están en el círculo que será el líder del juego. A éste le corresponde iniciar movimientos que los demás han de imitar. Practican un poco y enseguida se le pide al que está fuera que pase, que mire al grupo que está haciendo movimientos sin parar, y que descubra quién es la persona que está ini-



ciendo los movimientos (se le puede dar varias oportunidades según la dificultad con que se esté desarrollando el juego.)

**B. El capataz.** En tres subgrupos separados en tres espacios donde unos no vean ni escuchen a los otros. Cada subgrupo tendrá papel y rotuladores o lápices de colores. Un/a participante hará de encargado de la obra. A los de una sala les pide que dibujen las raíces de un árbol. A los de otro que dibujen el tronco. Y a los de la última sala les encarga las hojas. Ningún grupo sabe lo que están haciendo los demás. El “encargado” tendrá que ir dando detalles precisos a cada grupo sobre el tamaño y la forma de lo que quiere, pues al final han de juntarse las tres producciones y ensamblarse para formar un árbol con cierta coherencia.

## 20. Ejercicios de organización

**A. Circuito de sillas.** Los participantes están en un extremo de la sala. Disponen de muchas sillas. Y han de construir un paso con sillas hasta el otro extremo y cruzar. En ningún momento pueden tocar el suelo. Hay, además, una dificultad añadida: el dinamizador tratará de sentarse en alguna de las sillas que vayan desplazando al construir su “puente”. Eso significa que el paso queda anulado donde él está, lo cual obliga a los participantes a construir otra vía de paso. El dinamizador puede moverse y sentarse en otra vía (pero queda despejada la que abandona).

La clave está en abrir varias vías de forma que se vayan alternando para pasar por un lado o por otro. Los que van llegando además ya pueden pisar el suelo y formar algún tipo de barrera con sus cuerpos para cerrar el paso al dinamizador y facilitar que los compañeros restantes lleguen todos hasta su destino.

**B. Qué llevaría a una isla desierta.** Se pide a los participantes que elaboren una lista con diez cosas imprescindibles que se llevarían a una isla desierta. Luego, en grupos de cuatro o cinco personas tienen que ir desechando algunas porque han de elegir diez entre todos. Finalmente se expone en grupo grande lo que han elegido en cada grupo pequeño.

Muy importante argumentar, escuchar, y finalmente debatir sobre las opciones expuestas.

## 21. Ejercicios de diseño de espacios, propuestas

**A. Arquitectos.** Varios grupos. Se da a cada grupo una serie de materiales de cartulina: círculos, cuadrados, rectángulos, triángulos... También cartulina, colores y tijeras por si necesitan construir más piezas. Con dichas piezas en el suelo o sobre una base de cartón, tienen que diseñar un bonito parque, una zona de juegos, una zona infantil de una biblioteca, un patio de un colegio, etc.

**B. Sillas transformables.** El grupo de pie. Con sus sillas disponibles. El dinamizador dirá una palabra relativa a un espacio que contiene asientos: autobús, clase, estadio de fútbol, teatro, cine, restaurante, sala de espera del dentista, etc. Tras decir una palabra de ese estilo concede treinta segundos al grupo para que, sin hablar entre ellos, dispongan las sillas simulando dicho espacio y sentándose. El dinamizador comprobará si efectivamente se ha confeccionado un diseño que sigue la lógica de lo referido por la palabra, o si algo no cuadra, no tiene sentido en el marco establecido. En este caso, se lo hace saber al grupo o les pide a ellos que lo detecten. Una vez aclarado dice otra palabra, y en treinta segundos han de generar el nuevo espacio.

Se puede ir haciendo más complejo, cuando una vez que tengan entrenamiento en este ejercicio, se les pide más espacios en los que las sillas serán el material de construcción/simulación pero donde lo que se les dice no tiene por qué ser un lugar donde hay asientos.

## 22. Ejercicios de memoria.

**A. Parejas de cartas.** O más conocido como "Memory". Sobre la mesa se ponen varias parejas de cartas iguales (por ejemplo, con dibujos de figuras). Empezamos con pocas parejas. Luego damos la vuelta a las cartas poniéndolas boca abajo. El grupo tiene que recordar dónde estaba cada pareja. Dicen la figura, señalan las dos cartas que tienen la misma imagen, levantan las cartas y comprueban si han acertado. Se va complicando con más cartas cada vez.

**B. Acciones encadenadas:** En la línea del ejercicio 2.B "historias por mímica para descubrir lo que pasa". Un participante sale al centro de la sala y hace una acción por mímica. Los demás deben decidir qué es lo que ha hecho y dónde tiene lugar la acción. Una vez situados el primer participante se sienta y sale el segundo. Repetirá la acción del primero y añadirá otra, ciñéndose al espacio que han dicho

## Entendiendo la participación infantil

### Dinámicas de trabajo

---

sus compañeros/as. Estos han de descifrar la acción del segundo participante, que acto seguido vuelve a su sitio. Viene un tercero y hace la acción del primero, la del segundo y añade la suya propia. Y así sucesivamente.

## 23. Ejercicios de comprensión y redacción de textos

**A. El telegrama.** Se les da un texto diferente (un cuento, una carta, una noticia, un derecho de la Convención, etc.) a grupos de tres o cuatro niños y han de pasarlo a formato telegrama, poniendo en frases muy cortas, muy sintéticas, las ideas principales de dicho texto. Luego, cada grupo pasará su telegrama a los otros grupos para ver si son capaces de saber sobre qué hablaba el texto original.

**B. Derechos en colores.** Nos organizamos como en el ejercicio anterior, en grupos pequeños. A cada grupo se le entrega un derecho de la Convención sobre los Derechos del Niño. Con rotulador de color verde marcarán las palabras que comprendan. En rojo las que no. En amarillo las que no acaban de tener del todo claras.

Con las palabras en verde (y con ayuda de alguna de las amarillas) han de redactar el derecho en cuestión, o lo que crean haber entendido de él.

En grupo grande con el dinamizador se revisará el sentido de cada nueva versión de los Derechos, para ver si llega a decir lo mismo que el original pero de una forma más comprensible.

Si consiguen hacerlo con todos los derechos se recomienda hacerlo saber a Naciones Unidas para que revisen la redacción de la Convención y la escriban de un modo más comprensible para todo el mundo.

## 24. Ejercicios de valoración y extracción de significados y sentidos

**A. Cuentos:** Hay muchos cuentos bonitos, relatos de muy diversos lugares del mundo, con interesantes moralejas. Lo interesante es tener una selección acorde con el trabajo educativo que se está llevando a cabo y leer cuentos, narraciones o relatos que gusten al grupo y pedirles que extraigan las conclusiones (si es en grupos pequeños mejor, para compartir distintos puntos de vista con el mayor número de aportaciones posible).

## Entendiendo la participación infantil

### Dinámicas de trabajo

---

**B. Documentos:** Una vez que se han entrenado en el arte de extraer moralejas de las historias y también en el de la comprensión de textos, podemos leer u ofrecer a los/las chavales, diversos fragmentos de documentos (Plan municipal de infancia, artículos de la Convención sobre los Derechos del Niño, reglamento del Consejo, etc.), para que traten de ver la idea principal, resumirlo con sus palabras y explicarlo al resto de compañeros. Nuevamente el trabajo se realizará en grupos pequeños que compartirán su trabajo con todos/as en el grupo grande.

## 25. Dinámicas de reivindicación

**A. Murales.** Elaborar murales con mensajes sobre los derechos de los niños y ponerlos en diversos lugares: aula, patio del colegio, biblioteca, ayuntamiento...

**B. Dejar mensajes “concienciadores”:** Elaborar con los niños mensajes, principalmente en forma de preguntas, sobre el incumplimiento de los derechos. Por ejemplo: ¿sabes que en el mundo mueren cada día miles de niños a causa del hambre?; ¿sabes que los niños con alguna discapacidad física tienen más dificultades que el resto para moverse por la ciudad?, etc.

Estos mensajes se dejan en diversos lugares de la ciudad, se escriben en muros con sprays o pintura, o se entregan en folletos en mano a los ciudadanos, para que piensen por unos instantes sobre estos asuntos.

**C. Manifestaciones infantiles:** En diversos municipios los niños y adolescentes han salido a la calle el Día Universal de los Derechos de la Infancia, y han dado mucho colorido y energía a sus manifestaciones, llenas de carteles y pancartas, de ideas, de reivindicaciones, de canciones, de ritmo, de autenticidad y de sentido de justicia social.

## 26. Ejercicios de promoción de los derechos

**A. Cortometraje/montaje audiovisual.** Se diseña un guion sencillo y original con los chicos para dar a conocer la Convención en general, o sobre algún derecho en particular.

**B. Estatuas sobre derechos.** Se elige un derecho de la Convención (o varios). En grupos pequeños hacen una estatua con sus cuerpos que simbolice la idea principal de ese derecho. Luego piensan en qué lugar de su pueblo o ciudad deberían poner esa estatua, y si es posible van con su dinamizador/a y montan con sus cuerpos las es-

## Entendiendo la participación infantil

### Dinámicas de trabajo

---

tatuas en los lugares donde consideran importante que sean vistas por la gente. Se recomienda hacer fotos de estas estatuas para luego realizar un fotomontaje o una exposición que presentar en diversos lugares y momentos elegidos por el grupo.

**C. Semana de los derechos de la infancia.** Se trata de programar/planificar y llevar a cabo con los niños, niñas y/o adolescentes del grupo de participación, una semana o varios días de actividades por los derechos de la infancia: representaciones teatrales, cuentacuentos, exposiciones, explicaciones de los mayores para los más pequeños y para la comunidad...

Se trata de aprovechar todo el material que han ido produciendo y elaborando durante todo el curso. Y ahora darle visibilidad de cara a la comunidad, tanto pensando en los niños y niñas más pequeños como en la población adulta, dentro de lo que en Educación se viene denominando Aprendizaje-Servicio (un proyecto que elaboran y con el que hacen algo por y para la comunidad, en este caso en relación con los derechos de la infancia).

## 27. Ejercicios de respeto de los derechos

**A. El detector de faltas de respeto:** En una hoja cada uno escribe cuándo cree que otro compañero le ha faltado al respeto en relación a alguno de sus derechos como niño y cuándo uno cree o reconoce que ha faltado a los derechos de otro. Es la hoja del detector de faltas de respeto a los derechos. Y ellos, como detectives de los Derechos de la Infancia, han de anotarlo. No son jueces, ni habrá juicios, sólo se trata de una investigación. Con la ayuda del dinamizador, individualmente irán viendo los resultados de cada "investigación" y después en grupo. Lo importante: darse cuenta de cuándo los niños mismos están pisoteando los derechos de otros niños y por lo tanto no respetando sus propios derechos. Ver en qué situaciones ocurre. Y sobre todo pensar juntos alternativas para que eso no suceda. ¿Qué podríamos hacer en cada situación para no ser los primeros en pisotear nuestros propios derechos? ¿Para mostrar que al menos los niños los podemos cumplir entre nosotros en la medida de nuestras posibilidades?

**B. Cuido a mis compañeros:** Hay muchos ejercicios de cuidado entre iguales: algún tipo de masaje adecuado al grupo con el que estamos trabajando; un papel para cada uno en el que los compañeros escriben alguna cualidad positiva de su compañero; un paseo por el aula con uno de los niños con los ojos vendados y el otro guiándole cogido del brazo, en el papel de lazarillo; un amigo o cuidador

## Entendiendo la participación infantil

### Dinámicas de trabajo

---

invisible, de modo que uno hace algo bueno por otro durante todo el día sin que el otro lo descubra, hasta que al final del día o de la semana se desvela el secreto... Estos ejercicios han de ser elegidos cuidadosamente por el dinamizador, para adecuarlos al grupo y a las condiciones, de forma que no se vuelva contra los objetivos deseados para este tipo de propuestas.

### 28. Dinámicas de percepción/darse cuenta

**A. Juegos de cartas.** Hay diversos juegos de cartas que consisten precisamente en percibir rápido una carta clave, darse cuenta de que ha salido, y reaccionar. Por ejemplo, con una baraja española. Se reparten las cartas entre los participantes. Cada uno tiene sus cartas en la mano, en un montón boca abajo. Un jugador tira su carta al centro de la mesa y dice el número "uno"; el siguiente jugador tira una carta de su montón y dice el número "dos"; el siguiente el "tres"; luego "cuatro" ..., y así sucesivamente. Cuando una carta puesta boca arriba sobre la mesa coincide con el número que dice el jugador todos ponen la mano sobre la carta. El último en reaccionar se queda con todas las cartas que haya sobre la mesa. El objetivo es deshacerte de todas tus cartas.

**B. Situaciones.** Se redactan algunas situaciones hipotéticas que se entregan en un papel a cada niño, niña y/o adolescente. Un ejemplo: "Estás tú solo en casa. Has terminado todas tus tareas escolares. Has ordenado tu cuarto. Estás oyendo música o jugando a un videojuego. Cuando llegan tus padres, que parece que vienen de muy mal humor, te riñen porque estás jugando en vez de haciendo los deberes, y porque tienes la habitación hecha un desastre, y ...". Junto al texto se entregan las siguientes preguntas para que contesten: ¿Qué sientes en ese momento?, ¿Qué piensas?, ¿Qué haces?. Luego se comparten las sensaciones y reflexiones de cada uno y se debate para comprender lo que pasa.

Si posteriormente se les dice que en esa situación sus padres llegan así porque les han hecho algo injusto, por ejemplo, que les han echado del trabajo... ¿Qué siento?, ¿Qué pienso?, ¿Qué hago?...

### 29. Dinámicas de exploración del territorio

**A. Gimkana fotográfica.** Elegir zonas de la ciudad. Y hacer una exploración de la misma. Una vez en ella, por grupos pequeños hacen fotos de lo que les parece que está en buenas condiciones y lo que está en mal estado, de lo que más les

## Entendiendo la participación infantil

### Dinámicas de trabajo

---

gusta y de lo que menos. De lo más original o singular del lugar y de lo que es similar a otros lugares. Luego se hace una selección de las fotos y un montaje con lo que queremos mostrar de cada sitio.

**B. Juegos adaptados al terreno.** En los lugares visitados, por parejas o grupos pequeños, tienen unos minutos para inventar un juego que sea especial y específico para ese sitio. Vale adaptar algún juego que conozcan pero siempre y cuando tenga alguna particularidad inspirada o propiciada por el espacio en el que están, y que lo hace diferente a jugar ese juego en otro sitio. Por supuesto, el juego ha de respetar las condiciones de seguridad de los participantes, el entorno y resultar divertido (si esto último no ocurre no sería un juego interesante y habría que seguir creando hasta dar con uno divertido).

**C. Vídeo-investigación.** En la línea de la gymkhana fotográfica. Se seleccionan lugares. Se investiga sobre el terreno, preguntando a la gente por los elementos principales del lugar, su historia, el uso que se le daba antes a ese espacio, el uso actual... y lo graban en vídeo, con explicaciones de la gente, de un narrador, con textos superimpresos que den más información que hayan buscado durante su investigación... Lo importante es dar una idea de las características de ese lugar, de lo que tiene de especial. Un pequeño documental hecho desde la investigación y las perspectivas sobre todo de los niños, niñas y adolescentes.

### 30. Dinámicas de investigación socio-histórico-comunitaria

**A. La historia de mi ciudad/pueblo.** Ponemos un ejemplo concreto. En el municipio asturiano de Navia durante el verano de 2013 se llevó a cabo el proyecto "Conoce la historia de Navia". Fue una propuesta intergeneracional. Un grupo de niños se puso a investigar la historia de su villa. Una gymkhana para conocer la historia del casco antiguo (con personajes históricos interpretados por alumnos/as de un curso de animación sociocultural), unas entrevistas a sus abuelos para descubrir cómo era el lugar décadas atrás, fotografías a sus rincones favoritos, vídeo-investigación de zonas navegables de su interés, varias sesiones de encuentro con personas mayores que les enseñaron juegos de otra época, recopilación de fotos antiguas, de poemas del conocido poeta Ramón de Campoamor (nacido en Navia)...

Con todo se hizo un montaje en el parque Ramón de Campoamor (coincidiendo con el centenario de dicho parque). Tres grandes paneles: uno con fotos antiguas, otro con fotos actuales y otro con poemas y biografía del famoso escritor.

## Entendiendo la participación infantil

### Dinámicas de trabajo

---

Los niños y niñas narraron al público sus descubrimientos y mostraron junto a las personas mayores con las que trabajaron, los juegos y canciones que aprendieron. Además, mostraron la vídeo-investigación semanas más tarde en el centro cultural, completando así este exhaustivo trabajo sobre la historia de su villa y los modos de vida de sus abuelos.

**B. Dinamizando un museo.** En el municipio de Quirós hay un museo etnográfico. Los niños y niñas del grupo de participación investigaron a fondo los modos de vida de sus abuelos/as. Visitaron el museo en varias ocasiones, entrevistaron a la responsable del mismo preguntando sobre todo lo que había en él. Entrevistaron a sus abuelos sobre la escuela, los juegos, el trabajo, los maestros, etc. Luego se repartieron roles y desarrollaron pequeñas ambientaciones en las salas del museo. Unos eran ganaderos, otros eran la maestra y los alumnos, otros estaban en el interior de una casa... Los niños de otros municipios fueron a visitar este museo el Día Mundial de los Museos, y los chicos/as quirosanos hicieron de guías, interpretando los papeles de personajes antiguos, resultado de sus investigaciones.

**C. Mapas emocionales de los barrios.** Se visita un barrio, o una parte de él, en la que viven niños/as o adolescentes del grupo de participación. Y van contándonos lo que vamos viendo, lo que ellos ven, lo que hay, lo que les importa. Son nuestros guías, pero sobre todo hablando desde sus emociones, mostrándonos lo que les gusta, lo que no, lo que echan en falta, lo que les sobra, lo que desean, lo que les divierte, los espacios mejores, las personas y demás seres vivos con los que se relacionan, el modo en que funciona su barrio...

Vamos visitando barrios y haciendo pequeños mapas de nuestro viaje. Como son mapas emocionales, no tienen por qué guardar un sentido de la proporción ni representarse a escala. Los elementos más relevantes para cada niño pueden tener un tamaño o una presencia mayor que los no relevantes. Y, por supuesto, han de tener tanto color como quieran para presentarnos el territorio que habitan. Y hacer algunas anotaciones con lo que sienten en los lugares donde sienten eso. Al final del proceso tendremos todo un atlas emocional. Lleno de sentimientos, historias, colores... compartidos.

## 31. Ejercicios de identificación (o no identificación)

**A. Quién soy yo.** En una ficha se les presentan las siguientes cuestiones: Yo soy... Tengo... Me gusta... No me gusta... Estudio. Mis familiares son... Mis mejores



## Entendiendo la participación infantil

### Dinámicas de trabajo

---

amigos son... Nos gusta... Mi familia dice de mí que soy... Y mis amigos dicen que soy... Yo creo que tienen razón... Y que no la tienen respecto a. Me gustaría (un deseo)... Como siempre se puede acabar compartiendo información (o no).

**B. Ficha de identificación:** Sobre el grupo, o el cole, o el barrio... Dibuja cómo es tu... barrio, por ejemplo. Cómo lo representarías, o dibuja lo más significativo de él.

Después en grupos pequeños se intercambian las "visiones" del barrio (del grupo, del cole, de lo que sea que estén trabajando a nivel de identidad) y tratan de hacer un único dibujo entre todos tomando elementos de cada uno si lo desean pero, sobre todo, diseñando cómo querrían que fuese su barrio, qué cosas debería tener.

### 32. Ejercicios de cohesión grupal

**A. Tragapeces.** Es un juego de pillar. El dinamizador trata de atrapar a los participantes en la sala, que comienzan situándose en el medio. Si dice "costa" todos los chicos deben ir a tocar una pared de la sala. Si dice "barco" deben ir a tocar la pared contraria. Van corriendo o trotando por el espacio por separado. Pero cuando dice "tragapeces" todos han de formar un grupo unido (por las manos, los pies...) echados en el suelo de la sala. Si alguno no se "conecta" a los demás el "tragapeces" (dinamizador) tratará de atraparlo.

**B. Abrazos musicales.** Se pone música. En cualquier momento el dinamizador baja la música y dice un número y entonces los participantes deben bailar juntos de tantos en tantos como haya dicho el dinamizador. Va cambiando cada poco el número y automáticamente cambian la cantidad de personas que hay bailando juntas. Al final dice un número equivalente a la totalidad de participantes para que hagan una gran piña o una conga o un gran corro todos juntos.

### 33. Dinámicas de desarrollo de sueños/deseos

**A. Cartel de sueños.** Un papel por participante. Cada uno pone su nombre en el centro de su hoja. Debajo un sueño o deseo "sencillo" al que aspira para el grupo de participación. Encima del nombre escribe a un lado dificultades para llevar a cabo su sueño y en otro lado facilitadores. Luego pasean por la sala con su cartel bien visible y todos van leyendo lo que han puesto los demás.

Después recordamos y valoramos los sueños/deseos en una pequeña asamblea de soñadores.

**B. Los muebles.** Con nuestros cuerpos vamos a hacer unas esculturas. A un participante le decimos que le vamos a hacer un regalo: una casa. Los compañeros serán los muebles. Le ofrecemos una puerta y todos se convierten en puertas. De entre todas ha de elegir una que situamos en un punto de la sala que será la entrada de su casa. Luego seguimos ofreciéndole: un perchero, una lámpara, un sofá, una televisión, una ducha, una nevera, un espejo, una cama... (las piezas pueden hacerse con una sola persona o con varias unidas.) Una vez que la casa está terminada la usa en orden: abre la puerta, pone algo en el perchero, se sienta en el sofá, enciende la tele, va a comer algo a la cocina, se ducha, se acuesta en la cama...

Le pedimos después que salga de la sala un momento. Le vamos a hacer una reparación en la casa: a la puerta le pedimos que al abrir le de educadamente los buenos días (o tardes), al perchero que le haga un pequeño masaje, a la lámpara que baile para él, al sofá que le abrace tiernamente, al espejo que le lance un beso, a la tele que le diga que es el mejor, etc. Así vuelve, y su casa se habrá convertido en un lugar muy hospitalario y agradable, además de sorprendente. Posteriormente los niños pueden hacer más y más transformaciones de estos muebles o diseñar otros espacios (parques, jardines, escuelas, aulas, bibliotecas, canchas...) siguiendo esta lógica de soñar "espacios habitables para todos".

### 34. Ejercicios de promoción, visibilización, comunicación de las acciones

En primer lugar, y una vez que tenemos tanto trabajo desarrollado que queremos compartir, analizamos con los niños, niñas y/o adolescentes del grupo dónde suele estar la gente de su barrio o de su pueblo. Después se diseñan carteles o publicidad creativa y llamativa que se distribuirá o pondrá en esos lugares donde la gente del barrio suele acudir. Y a partir de ahí les invitamos a los eventos previstos, además de pedir a nuestros aliados en el ayuntamiento que hagan lo propio, y también a los de los colegios, y a nuestras abuelas para que hablen con sus vecinas o con sus compañeras del centro social y... Sumar, sumar y siempre sumar, para así multiplicar lo que podemos llegar a hacer, a ser, a con-vivir.

## Bibliografía de interés

- **El placer de jugar juntos: técnicas y juegos cooperativos**  
Xesus Rodríguez Jares  
Ed. CCS, 2006
- **La alternativa del juego I y II: juegos y dinámicas de educación para la paz**  
Paco Cascón Soriano y Carlos Martín Beristain  
Ed. Los Libros de la Catarata, 1995
- **Libres para cooperar, libres para crear: nuevos juegos y deportes cooperativos**  
Terry Orlick.  
Ed. Paidotribo, 1995
- **Técnicas participativas de educación popular**  
Laura Vargas, Graciela Bustillos y Miguel Marfán  
Editorial Popular, 1997
- **Teatro para Educar**  
Colectivo El Glayu  
Ed. Ñaque, 2008
- **Las Montañas Mágicas: teatro con personas mayores**  
Colectivo El Glayu  
Ed. Ñaque, 2012
- **Gramática de la fantasía**  
Gianni Rodari  
Ediciones del Bronce, 2002
- **El Bául Mágico: imaginación y creatividad con niños de 4 a 7 años**  
Moises Mato  
Editorial Ñaque, 2006

<http://ciudadesamigasdelainfancia.org/>

