



RESTAURANDO ANDO

MALETÍN RESTAURATIVO TERCERA EDICIÓN

SISTEMA DE RESPONSABILIDAD
PENAL PARA ADOLESCENTES
HERRAMIENTA PEDAGÓGICA

El juego como estrategia de intervención
desde el enfoque restaurativo



RESTAURANDO ANDO
Herramienta pedagógica
Niñez Sin Rejas Colombia

Autores:

P. Wilson Alexander Restrepo Gutiérrez - Director OPAN
Arley Giraldo Duque- Subdirector OPAN SRPA
Diana Shirley Herreño Bustos – Coordinadora Club Amigo Soacha
Coordinadora Niñez Sin Rejas Colombia
Jennyffer Stefanny Jiménez Arévalo – Coordinadora Club Amigo Venecia
Delia Esperanza Álvarez Reyes – Coordinadora Club Amigo Casa Taller
Johanna Villamil Roncancio – Coordinadora Club Amigo Avenida 68
Wilson Abraham Cárdenas Caballero – Coordinador
San Francisco de Asís Sasaima
Carlos Jaimes San Juan – Coordinador Cae Belén y Bosconia

Agradecimientos:

Adolescentes y jóvenes Sasaima
Equipos psicosociales de los programas del SRPA

Publicación realizada en el marco del programa Niñez Sin Rejas, Coordinado por la Oficina Internacional Católica Por la Infancia- BICE y Financiado por la Agencia Francesa para el Desarrollo – AFD y la Kindermissionswerk “Die Sternsinger” de Alemania.

Programa Desarrollado en Colombia por:
Religiosos Terciarios Capuchinos - OPAN

Revisión:

Diana Shirley Herreño Bustos

Niñez Sin Rejas Colombia
<http://xn--niezsinsrejascol-zqb.com/>
Diana Shirley Herreño Bustos – Coordinadora
ninezsinrejascolombia@gmail.com

Diseño y diagramación:

Danny Castillo Arcila

Bogotá, Octubre de 2020

INTRODUCCIÓN

El maletín es una herramienta pedagógica, desarrollada desde el enfoque restaurativo el cual constituye una oportunidad para que los formadores, profesionales, cuenten con una herramienta que permite la participación de cada uno de los actores, partes interesadas, adolescentes, jóvenes y familias del SRPA.

Mediante el juego los adolescentes, jóvenes, familias y cada uno de los actores tendrán la posibilidad de tener una serie de experiencias agradables en marco de justicia restaurativa así como interiorizar de forma consiente, cada juego permite investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, resolver inquietudes, dudas, frente a cada rol en el proceso restaurativo.

Durante el desarrollo de cada juego se tiene como base fundamental los derechos de los niños, niñas y adolescentes, promoviendo las condiciones de igualdad e inclusión.

En la cartilla del **MALETIN RESTAURATIVO “RESTAURANDO ANDO”**, podrán contar con diversos juegos, dinámicas, las cuales se podrán utilizar en espacios abiertos, parques, espacios cerrados como salones. Cada actividad ha sido propuesta por los programas donde se desarrollan las medidas del SRPA. Actividades, sencillas, practicas, con un alto nivel de contenido restaurativo.

Durante este trabajo se recopilaron reflexiones y aprendizajes de la versión 2 del maletín restaurativo durante su aplicación en el 2018 y 2019, labor desarrollada por cada uno de los equipos psicosociales, liderado por los coordinadores de las instituciones SRPA que hacen parte del programa Niñez Sin Rejas Colombia, proceso que permite la identificación de juegos para la tercera versión.

Esta versión es posible en el marco del “**Programa Niñez Sin Rejas Colombia**” que la Congregación Religiosos Terciarios Capuchinos OPAN, viene desarrollando con el apoyo de la Oficina Internacional Católica por la Infancia – BICE, La Agencia Francesa de Desarrollo y la Kindermissionswerk “Die Sternsinger” de Alemania.

JUSTIFICACIÓN

El juego se ha convertido en un recurso fundamental desde los primeros años, la exploración y reconocimiento de sí mismo y el entorno, siendo este en las primeras pautas del aprendizaje. Este maletín busca que por medio de esta estrategia se logre la apropiación, el reconocimiento y desarrollo de elementos propios de la justicia restaurativa para mejorar y contribuir en el empoderamiento de los procesos llevados a cabo en cada programa.

Sin duda alguna el juego permite la creación de conceptos a través de la experimentación y exploración el desarrollo de dispositivos básicos del aprendizaje que favorecen interiorizar a partir del juego la justicia restaurativa.

CAPÍTULO 1

CLUB AMIGÓ SOACHA



JUEGO CARRERA RESTAURATIVA



NÚMERO DE PARTICIPANTES:

La participación consiste en dos grupos cada uno de 4 personas

¿CUÁNTO DURA EL JUEGO?

40 minutos.

OBJETIVO DEL JUEGO:

Comprender los elementos esenciales de la justicia restaurativa a través de dinámicas que fomenten el desarrollo de capacidades humanas (Desde el enfoque Nussbaum) en los (as) adolescentes y jóvenes que posibiliten de-construir su visión del mundo, reflexionar en torno a sus acciones y reparar el daño.

CONTEXTUALIZACIÓN Y FUNDAMENTOS DEL JUEGO:

Teniendo en cuenta el objetivo general propuesto, es preciso describir cuáles son las capacidades Humanas que se pretenden desarrollar en el juego.

En primer lugar, el enfoque de las capacidades humanas está relacionado con el desarrollo humano, en tanto este enfoque amplia la visión de concebir

el desarrollo como un asunto netamente material desde el pensamiento económico. Por el contrario, las capacidades humanas están asociadas a las experiencias sensibles y subjetivas, que no son tangibles y que se asocian también con las capacidades cognitivas que posee cada sujeto. De este modo, las capacidades humanas se vinculan también a las necesidades humanas desde un enfoque ontológico las cuales se constituyen desde el ser, tener, estar y hacer (enfoque del desarrollo a escala humana de Manfred Max Neef) en tanto los individuos son sujetos de razón y acción en el mundo, por ende, poseen un lugar significativo en este.

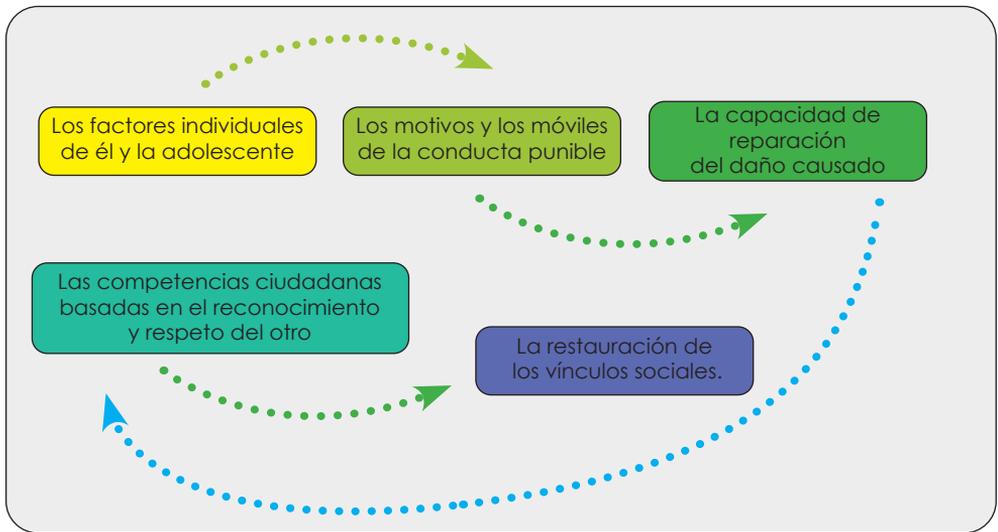
En este orden de ideas, las capacidades humanas que se pretenden desarrollar y fomentar en este juego y que se enfocan desde la visión de Martha Nussbaum son las siguientes:

1. Sentidos, imaginación y pensamiento: Ser capaces de utilizar los sentidos, de imaginar, pensar y razonar, y de poder hacer estas cosas de una forma realmente humana.
2. Razón práctica: Ser capaces de formar un concepto del bien e iniciar una reflexión crítica respecto de la planificación de la vida. (Esto supone la protección de la libertad de conciencia).
3. Afiliación: A) Ser capaces de vivir con otros y volcados hacia otros, reconocer y mostrar interés por otros seres humanos y comprometerse en diversas formas de interacción social; ser capaces de imaginar la situación del otro y tener compasión hacia esta situación; tener la capacidad tanto para la justicia como para la amistad.). B) Teniendo las bases sociales del amor propio y de la no humillación, ser capaces de ser tratados como seres dignos cuyo valor es idéntico al de los demás. Esto implica, como mínimo, la protección contra la discriminación por motivos de diversa índole.
4. Capacidad para jugar: Ser capaces de reír,

jugar y disfrutar de actividades de ocio.

Al desarrollar y fomentar estas capacidades en el juego, se posibilita que los (as) adolescentes y jóvenes comprendan la finalidad fundamental de la justicia restaurativa, en tanto edifiquen los elementos de esta, desarrollen acciones de pensamiento crítico, a través de la puesta en práctica de las capacidades cognitivas tales como: la percepción, la atención, resolución de problemas, establecimiento de analogías, el razonamiento, la autoconciencia, la creatividad, la simbolización e interpretación, planificación y capacidad de asociación. A través de estas estrategias, los (as) participantes logran afianzar e interiorizar el valor y la importancia de su proceso en el contexto de la justicia restaurativa.

Por otro lado, se entiende que los elementos de la justicia restaurativa están ligados a un modelo de intervención en el que se encuentran los siguientes componente o esquema de procesos:



Teniendo en cuenta el modelo de intervención, se identificaron unos elementos que se utilizarán como herramientas para la dinamización del juego y finalmente la comprensión del tema central. También es de aclarar que estos elementos se establecieron ya que llevan una linealidad y relación estrecha con el modelo de intervención en la justicia restaurativa, estas son:

1. Resolución de conflictos (fomento de la cultura de paz)
2. Deberes y derechos
3. Pensamiento crítico: autoconciencia y reconocimiento de las acciones (daño causado).
4. Generación de acciones de cambio.

Rol del dinamizador

Teniendo en cuenta que se busca que los y las participantes lleven a cabo un proceso que desarrolle las capacidades humanas y que al mismo tiempo identifiquen, comprendan e interioricen el valor e importancia de la justicia restaurativa como un proceso individual y colectivo, es fundamental que el (la) dinamizador (a) comprenda los conceptos y el modelo de intervención de la justicia restaurativa, con el ánimo de que pueda orientar el proceso a partir de acciones discursivas en torno a la comprensión del tema y a generar una dinámica participativa, reflexiva y reconstructiva.

PASOS PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO

Estructura del juego

- **Dinámica general:**

El juego consiste en una carrera en la que los jóvenes (organizados en dos equipos cada uno de cuatro personas) avanzan saltando sobre

un circuito de aros puestos en el suelo. En su camino, se encuentran con 'rivales' del otro equipo, a los que tienen que ganar con el juego de 'piedra, papel o tijera'. El que gane sigue avanzando por el circuito y el que pierda vuelve a la cola de su equipo. El equipo que consiga llegar hasta la base del otro será el ganador.

- **Dinámica Restaurativa:**

El equipo que pierda la dinámica de "piedra, papel o tijera" tendrá que pasar por una estación donde encontrará una actividad relacionada con los cuatro elementos de la justicia restaurativa que se mencionaron en el apartado de contextualización. Para elegir la actividad, se tendrán cuatro tarjetas en la que se encontrará el tema central a desarrollar, el equipo perdedor escogerá una tarjeta al azar y desarrollará la actividad, a su vez, lanzarán un dado para poder establecer la estación.

Organización de las estaciones:

Se establecieron cuatro estaciones con acciones diversas de manera que las actividades puedan fomentar diferentes capacidades, estas son:

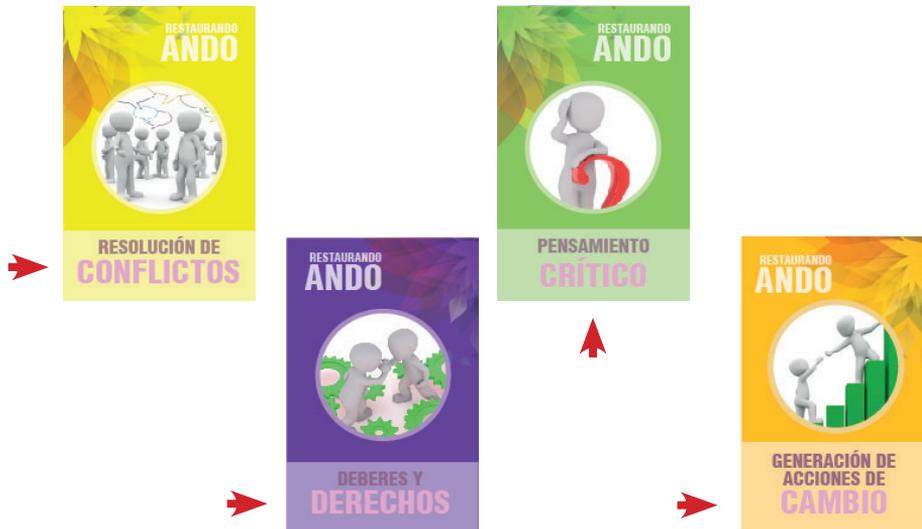


Esquema en la organización del juego

ESTRUCTURA TARJETAS

EL NÚMERO QUE RESULTE DE LANZAR LOS DADOS DETERMINA QUE ESTACIÓN TENDRÁ EL EQUIPO:

1. Estación graffiti
2. Estación composición musical
3. Estación expresión corporal
4. Estación expresión libre.



EJES TEMÁTICO DE TRABAJO EN EL JUEGO



- **Preguntas eje temático:**

1. DERECHOS Y DEBERES

Desde la perspectiva de la Justicia Restaurativa se tiene como eje central el enfoque de derechos humanos y los derechos del niño, en tanto se posibilitan espacios y procesos sancionador-educativos en el que los (las) NNA y jóvenes reconocen e identifican sus derechos fundamentales a través del restablecimiento de sus derechos, y al mismo tiempo, reconocen y asumen sus deberes como responsabilidades. En primera instancia, los derechos humanos se fundamentan esencialmente en reconocer y garantizar universalmente la dignidad humana de todas las personas sin distinción alguna. Ahora, los derechos humanos tienen una serie de características que los singularizan y que desde el enfoque de la Justicia Restaurativa es fundamental comprenderlas; estas características son:

1. Universalidad
2. Historicidad
3. Progresividad
4. Aspecto protector
5. Individualidad
6. Eficacia directa

Referente a la Universalidad Carpizo (2011) menciona que: La universalidad significa que todo ser humano posee una serie de derechos con independencia del país en que haya nacido o habite. Es el sentido de la Declaración Universal de Derechos Humanos y de los pactos de la ONU, de 1966. La universalidad hace énfasis en que la cuestión de los derechos humanos no es sólo un asunto de cada Estado, sino de la comunidad internacional (p.17).

Frente a la Historicidad el mismo autor menciona

que “se refiere a tres aspectos diversos: a) la evolución de la civilización; b) nuevos problemas, necesidades y retos, y c) el contexto social y cultural de cada país” (2011., p. 19). En este punto es importante tener en cuenta que los derechos humanos están sujetos a evolucionar y ser modificados, en tanto la historicidad aborda aspectos sociales, políticos, económicos y culturales particulares de un contexto o país. No obstante, lo anterior no implica ignorar el concepto de universalidad y dignidad humana.

Continuando con Cornizo (2011), este refiere que la progresividad:

Implica que su concepción y protección nacional, regional e internacional se va ampliando irreversiblemente, tanto en lo que se refiere al número y contenido de ellos como a la eficacia de su control. La progresividad permite que se incorporen nuevos derechos humanos a la Constitución, que se precisen y amplíen los ya reconocidos, que se eliminen o atemperen limitaciones, que se establezcan nuevas prohibiciones o límites al legislador, que se creen nuevas garantías procesales para su protección o se perfeccionen las existentes, que se ratifiquen instrumentos internacionales que amplían la defensa de los derechos, pero una vez reconocidos, tal acción es irreversible porque, como con toda precisión se ha asentado (p. 21).

El aspecto protector se refiere a que los derechos amparan a toda persona humana sin distinción alguna. En términos más amplios, los derechos amparan a toda una comunidad nacional: sociológica y políticamente a toda la nación (Cornizo, 2011). En cuanto a la característica de Individualidad implica que todos los derechos (civiles, políticos, sociales, económicos, culturales o de solidaridad) son parte de un todo y forman una unidad, es decir, todos los derechos son interdependientes, en tanto la vulneración de uno afecta a su conjunto. Cornizo (2011)

menciona frente a esta característica que:

No se puede conducir una existencia humana si se carece de libertad, igualdad y seguridad jurídica, pero éstas no son suficientes si no se cuenta con un nivel adecuado de satisfactores económicos, sociales y culturales, y será muy difícil disfrutar de esos derechos si el país enfrenta una guerra civil o externa. La característica de la indivisibilidad es diversa del asunto de si todos los derechos tienen la misma jerarquía. Sin entrar a mayor discusión, es claro que el derecho a la vida guarda mayor importancia que muchos otros, como puede ser la inviolabilidad de la correspondencia o la libertad de tránsito. Sin vida los demás derechos pierden cualquier valor para la persona. También debe decirse que una Constitución puede expresamente señalar la jerarquía superior de algunos derechos, o implícitamente al enumerar aquellos que no pueden suspenderse en ningún caso, ni en el de una grave emergencia. (p. 23)

Por último, la eficacia directa consiste en que todos los derechos contemplados constitucionalmente y en instancias internacionales vinculan obligatoriamente a todos los poderes públicos, en tanto el estado debe garantizar los derechos de todos (as) los (as) ciudadanos (as), sin pretensión de omisión alguna.

Al hablar de derechos, se debe ahondar en el discurso crítico de la existencia e importancia de los deberes, más aún con la población del SRPA y el enfoque restaurativo en el que se brinda un proceso educativo y pedagógico durante la sanción. En este orden de ideas, los deberes deben ser conducidos al discurso de la responsabilidad y percepción del mundo, en tanto los (as) NNA y jóvenes logren interiorizar su propio proceso a través de resignificar el sentido de la responsabilidad y del cómo se sitúan en el mundo de la vida, que implica también un mundo social, político, económico y cultural. De acuerdo a lo anterior, se debe precisar en

qué un proceso de transformación y deconstrucción de sí (en otros términos resocialización), implica asumir una posición coherente frente a la vida en el que el factor determinante es lograr que la responsabilidad sea parte activa de las vidas de cada una de las personas que llevan a cabo un proceso de responsabilidad penal.

A partir de lo anterior, en el juego se plantean las siguientes preguntas expuestas en el cuadro, que conducirán la dinámica de éste eje temático:

El dinamizador puede escoger cualquiera de estas preguntas, para realizarlas al equipo perdedor. Del juego de la piedra papel y tijera.



EJE TEMÁTICO
DERECHOS Y DEBERES

- ¿Cuáles derechos y deberes considera hacen parte del proceso restaurativo?
- ¿Qué son los derechos del ser humano?
- ¿Cuál es la importancia de los derechos y deberes en el proceso legal?
- ¿Qué son los deberes ciudadanos?
- ¿Quién tiene derechos?
- ¿Por qué es importante hacer cumplir los derechos humanos y deberes ciudadanos?







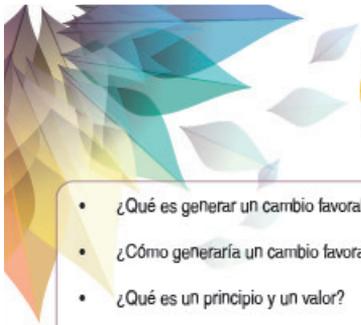

2. GENERACIÓN DE ACCIONES DE CAMBIO

Teniendo en cuenta el modelo de intervención que se establece en la justicia restaurativa, las acciones de cambio están relacionados con generar procesos de vínculos sociales y desarrollar competencias

ciudadanas basadas en el reconocimiento y respeto por el (la) otro (a). En este sentido, las acciones de cambio están dirigidas a incentivar y motivar a los (as) NNA y jóvenes a generar propuestas que posibiliten un reencuentro con la sociedad en el que a su vez, se reconozcan como sujetos activos e importantes, y al mismo tiempo formulen acciones que impliquen restaurar el daño causado. Estas acciones esencialmente están encaminadas a entornos comunitarios y contexto de vida propio.

A partir de lo anterior, en el juego se plantean las siguientes preguntas expuestas en el cuadro, que conducirán la dinámica de éste eje temático:

El dinamizador puede escoger cualquiera de estas preguntas, para realizarlas al equipo perdedor. Del juego de la piedra papel y tijera.



EJE TEMÁTICO GENERACIÓN DE ACCIONES DE CAMBIO

- ¿Qué es generar un cambio favorable en su estilo de vida?
- ¿Cómo generaría un cambio favorable en su estilo de vida?
- ¿Qué es un principio y un valor?
- ¿Cómo inciden los principios y valores en el cambio de comportamiento del ser humano?
- ¿Qué factores de generatividad crees que aportan a la restauración de daño causado?
- ¿Qué factores de vulnerabilidad crees que obstaculizan la relación de daño causado?





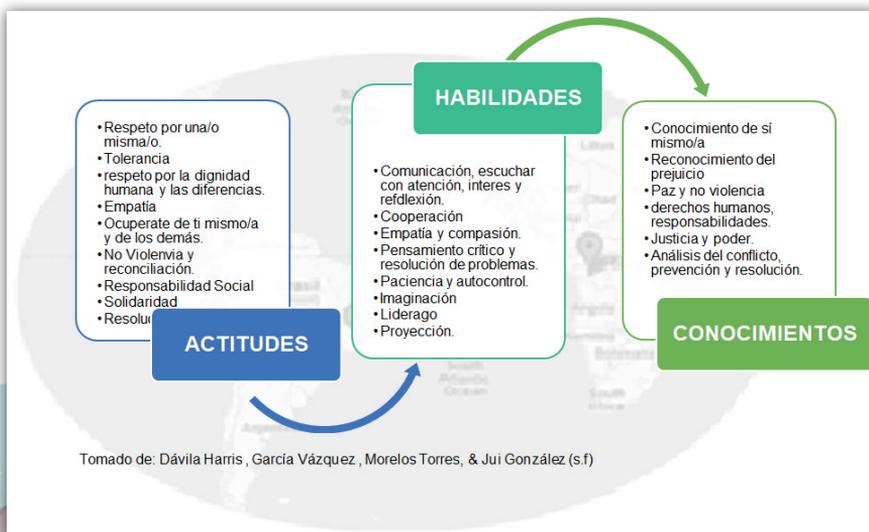
3. RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS (CULTURA DE PAZ)

La resolución de conflictos desde el marco de la justicia restaurativa se basa desde la cultura

y educación para la paz. En primer lugar, hablar de paz implica comprender y reconocer que la paz no solo se refiere a la ausencia de violencia, si no que por el contrario, supone un bienestar integral que puede disfrutar cada persona, en tanto existe justicia social, equidad de género y respeto a los derechos humanos. Dávila Harris , García Vázquez , Morelos Torres, & Jui González (s.f) frente a la paz mencionan:

La paz existe no por la ausencia de la agresión y la hostilidad, sino por la práctica de valores universales, como el respeto a los derechos humanos, y a la responsabilidad de los pueblos de exigir a sus gobiernos que implementen leyes e instrumentos que la promuevan y la protejan. (p.8)

Posibilitar espacios enfocados desde la cultura de paz (educación para la paz) implica el desarrollo de actitudes, habilidades y conocimientos en los (as) NNA y jóvenes en pro de fortalecer su vida en sí y su contexto de la misma. Desde esta perspectiva, la resolución de conflictos está inmersa en este enfoque y fundamentan el eje temático de trabajo. Frente al tema del desarrollo de actitudes, habilidades y conocimientos, se mencionan los más importantes y que tienen estrecha relación con el contexto de la justicia restaurativa y la resolución de conflictos:



Tomado de: Dávila Harris , García Vázquez , Morelos Torres, & Jui González (s.f)

A partir de lo anterior, en el juego se plantean las siguientes preguntas expuestas en el cuadro, que conducirán la dinámica de éste eje temático:

El dinamizador puede escoger cualquiera de estas preguntas, para realizarlas al equipo perdedor. Del juego de la piedra papel y tijera.

EJE TEMÁTICO RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS (CULTURA DE PAZ)

- ¿Cuál es el lado positivo de los problemas?
- ¿A quiénes les afecta los problemas?
- ¿Quiénes consideras deben participar en la búsqueda de soluciones?
- Si alguna persona tuviera un problema similar al que estas enfrentando y se acerca a ti a solicitarte un consejo ¿Qué es lo que le aconsejarías?
- En una próxima situación similar ¿Qué es lo que harás diferente?
- ¿Qué fue lo que hiciste para evitar que el problema se hiciera más grande?

Logos: AFD, EUSA, K&L, and others.

4. PENSAMIENTO CRITICO

Desde el marco de la justicia restaurativa es fundamental desarrollar en los (as) NNA y jóvenes el enfoque del pensamiento crítico, en tanto esta corriente posibilita una de-construcción de los sujetos y un reconocimiento del papel que cumplen los seres humanos en el mundo que habitan desde las dimensiones sociales, económicas, políticas, culturales y ambientales. Poseer un pensamiento

crítico permite entender mejor el mundo y la realidad y así mismo tomar mejores decisiones (esto último enmarcado desde el contexto del SRPA).

El pedagogo brasileño Paulo Freire menciona "nadie educa a nadie, nadie se educa a sí mismo, los hombres se educan entre sí con la mediación del mundo" (Freire, 1997). El autor con esta frase enmarca lo que significa, desde la educación, el pensamiento crítico. Pensar de una manera crítica implica comprender el mundo, cuestionarlo y transformarlo, este mundo es el interior, es decir, el conocimiento de sí; y el exterior, que se refiere al que habitamos y en el que nos relacionamos desde las dimensiones ya mencionadas en el primer apartado.

En este orden de ideas el pensamiento crítico se abraza desde la teoría de la acción, en tanto esta toma como eje de partida y análisis la propia realidad en el que abordan problemas que se intentan resolver. En este punto, la reflexión es más profunda y se busca que se generen acciones referentes a esas reflexiones y sean parte de la realidad y no simplemente en una posición argumentativa. Saiz Sánchez & Fernández Rivas (2012) frente al pensamiento crítico desde la teoría de la acción, mencionan: El pensamiento crítico como una teoría de la acción redefine la argumentación haciéndola un medio, no un fin. Ahora pensar no es sinónimo de razonar: incluye también solucionar problemas. El fin, ya no consiste solo en la argumentación, sino en lograr nuestros propósitos, que se resumen, en definitiva, en uno, el bienestar personal, como objetivo o problema vital más importante para cualquier persona. El hecho de concebir el pensamiento crítico como acción, nos obliga a poner en práctica nuestros planes; ya no es posible dejarlos en el terreno de la imaginación, se impone su ejecución.

Esto nos exige contemplar, dentro de este enfoque, no solo al razonamiento, sino también a los procesos de solución de problemas y de

toma de decisiones. Aquí, pensar es razonar y decidir para resolver problemas. (p. 329).

De acuerdo a lo anterior, los enfoques de trabajo del pensamiento crítico desde la teoría de la acción son:



A partir de lo anterior, en el juego se plantean las siguientes preguntas expuestas en el cuadro, que conducirán la dinámica de éste eje temático:

El dinamizador puede escoger cualquiera de estas preguntas, para realizarlas al equipo perdedor. Del juego de la piedra papel y tijera.

EJE TEMÁTICO PENSAMIENTO CRÍTICO

- ¿Teniendo en cuenta el reconocimiento de la falta cometida a que se compromete para subsanar la misma?
- ¿Estaría dispuesto(a) a un proceso de resocialización con su victimario para generar reflexión del daño causado?
- ¿Sabiendo el proceso al que se ha sometido, y si pudiera retroceder el tiempo volvería a actuar de la misma manera?
- ¿Estaría dispuesto(a) a generar una estrategia que les ayude a todos a establecer cambios en su proceso y cuál sería?
- Nombra tres estrategias que se puedan implementar en un proceso de justicia restaurativa en donde todos puedan salir beneficiados.



1. Resultados esperados

Teniendo en cuenta la contextualización ya expuesta se busca que a partir del juego los (as) adolescentes y jóvenes logren:

1. Desarrollar y poner en práctica sus capacidades y habilidades cognitivas.
2. Poner en práctica el desarrollo de las capacidades humanas.
3. Llevar a cabo procesos de discusión y debate en torno a los elementos de la justicia restaurativa.
4. Más que memorizar conceptos de la justicia restaurativa, interioricen su propio proceso individual, logrando afianzar lazos de confianza en pro de la

reparación del daño causado.

5. Desarrollar propuestas que posibiliten generar cambios en la conducta delictiva y afianzar propuestas emprendedoras.

6. Fortalecer los vínculos y el trabajo colectivo a partir del desarrollo de cada una de las estaciones.

7. Generar procesos de reflexión e introspección de acuerdo al lugar en el mundo que cada adolescente y joven asume.

8. Cambiar la cultura de lo “fácil” y el asistencialismo que en general perciben y/o asumen los usuarios.

9. Reconocer y despertar las habilidades que los (as) adolescentes poseen.

10. Asuman una postura crítica de sí mismos, de su contexto de vida y del mundo.

Recursos para el juego restaurativo:

4 Tarjetas de colores (1 por cada eje temático)

Dado inflable

Papel periódico

Pinturas

Marcadores

Cartulinas, papel de colores

Lápices y esferos

BIBLIOGRAFIA

Carpizo, J. (Julio-Diciembre de 2011). Los derechos humanos: Naturaleza, denominación y características. *Cuestiones Constitucionales: Revista Mexicana de Derecho Constitucional*(25), 1-27.

Dávila Harris , M., García Vázquez , M., Morelos Torres, J. C., & Jui González , L. (s.f.). *Escenarios de Paz:Herramientas para la Educación en Derechos Humanos*. San Luis Potosi, Mexico. Recuperado el 20 de Agosto de 2020

Freire, Paulo [1997]: *Pedagogía de la esperanza: un reencuentro con la pedagogía del oprimido*; editado por Josefina Anaya; portada de Peter Tjebbes. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina, 2006. ISBN: 987-98701-8-2.

Max-Neef, M., Elizalde, A., & Hopenhayn, M. (1986). *Desarrollo a escala humana: una opción para el futuro*. Santiago de Chile, Chile: Cepaur <fundación Dag Hammarskjold.

Nussbaum, M.C. (2012). *Crear Capacidades: Propuesta para el desarrollo humano*. Barcelona: Paidós.

Saiz Sánchez, C., & Fernández Rivas , S. (Octubre-Diciembre de 2012). Pensamiento crítico y aprendizaje basado en problemas cotidianos. *REDU revista de Docencia Universitaria*, 10(3), 325-346.

CLUB AMIGÓ AVENIDA 68



JUEGO CONCENTRESE RESTAURATIVO



OBJETIVO: Promover el reconocimiento de los elementos teóricos que hacen parte de un proceso con enfoque restaurativo.

METODOLOGÍA: Para comenzar cada partida, se debe mezclar todas las cartas y colocarlas boca abajo, de manera que las imágenes no se vean.

Reglas:

1. Se presenta cada una de la imágenes con el texto al que hace referencia cada imagen.
2. Se da inició al juego con las siguientes claridades.
3. Al principio de la partida, todas las cartas tendrán que estar boca abajo.
4. El jugador nº1 voltea 2 cartas.
5. En caso de que las cartas sean de imágenes diferentes se volverán a voltear para darle turno al siguiente jugador.
6. Si son iguales, deja a la vista la pareja de cartas que encontró y debe comentar a que hace referencia esa imagen, luego continúa

con otra oportunidad y así hasta que se equivoque.

7. Cada que se encuentre una pareja se debe recordar la reflexión de la imagen de la pareja encontrada.

8. El juego termina cuando no haya cartas para voltear y gana quien más parejas haya encontrado.

A continuación se da a conocer cada una de las fichas del juego:

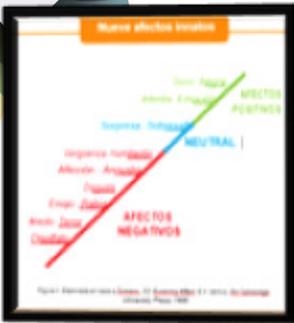


Cuando se restaura algo, no vuelve a ser igual, pero se subsana el daño.

La vergüenza nos indica que algo que se ha hecho no corresponde con los principios o normas sociales.

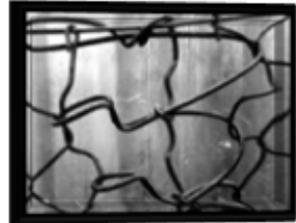


Los límites favorecen la convivencia, por eso se deben saber exigir y respetar.



Afectos Innatos.
Son las emociones que se pueden experimentar.

Es difícil liberar a los necios de las cadenas que veneran.



Encuentro restaurativo hace parte del proceso de transformación, cambio y superación personal.

Quien quiere busca medios, quien no quiere busca excusas. No son cosas imposibles si no seres incapaces.



Nuestro desafío no consiste en eliminar el conflicto, sino en transformarlo.

Entre más diferente parezca más igual es a ti y a los demás. Nada se obtiene de la discriminación.



Asegúrate de tener relaciones positivas, sanas y fuertes para edificar tu futuro y el de tu sociedad.

La unión familiar y el deseo de cambio te llevarán a ser lo que siempre soñaste.



El diálogo es restaurativo cuando se emplea comunicación No violenta.

SAN FRANCISCO DE ASIS SASAIMA



Para el CENTRO AMIGONIANO SAN FRANCISCO DE ASIS la lúdica es una herramienta para fortalecer el proceso enseñanza – aprendizaje, primando la reflexión, la concienciación y la responsabilización, esto a partir de la relación que propone la lúdica como didáctica, esto conlleva a deliberaciones profundas que permiten fortalecer los procesos de formación y amplían las posibilidades de asimilación de los conceptos, no solo de tipo educativo, sino de transmisión de concepciones del pensamiento, desarrollo de habilidades y destrezas, potenciando el aprendizaje y los procesos de interiorización que persigue como tal el objeto de cada modalidad del SRPA.

Con ocasión de la reedición de los juegos restaurativos, el CASFAM propone un juego que nace de la misma cotidianidad de la institución, partiendo de la idea original de un adolescente de la etapa de tratamiento, nivel encauzamiento, en la cual todo adolescente que curse ese momento del programa deben proponer un ejercicio lúdico en el cual se busca que los adolescentes planten ejercicios reflexivos frente a la forma de afrontar desde la óptica del autoconocimiento, la lógica y la criticidad, sugirió un juego que sugería barreras que podría encontrar en su camino para poder encontrarse con un evento resolutorio de sus situaciones personales, al socializarlo lo comparo con un laberinto, ese momento fue el que dio base a el juego que presentamos, que en palabras de los muchachos, el proceso siempre será un camino.

Este juego se recomienda implementarlo con adolescentes y o jóvenes de la fase de tratamiento en los niveles de afianzamiento y robustecimiento (preparación para el egreso) quienes hayan adelantado ya un proceso de reflexión y generado la necesidad de realizar un actor reparador simbólico, además q u e el dinamizador facilitador) debe ser quien conoce de antemano a los participantes y se

traza un objetivo específico con ellos para llegar al logro del objetivo propuesto del proceso que propone el juego ya que debe tener la habilidad de conducir a los participantes desde la individualidad, realizándole las preguntas acertadas e invitando de manera permanente a los participantes a ser cada vez más profundos. Por lo tanto las preguntas y retos que se encuentran en el recorrido no tienen un orden específico, más sí, y de acuerdo a cada participante se debe guiar en el camino desde, como se mencionó anteriormente, el conocimiento de la persona y de la necesidad de ser guiado a profundizar de cada quien, acordándonos que el laberinto es un caminar y requiere una guía.



JUEGO EL CIRCUITO RESTAURATIVO



El círculo restaurativo, un laberinto en donde restaurar no solo es buscar rápidamente la salida al problema, es sí, encontrar el mejor camino para resolverlo.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: Este juego está diseñado para que participen desde solo uno y hasta cinco personas simultáneamente. (Lo determina el facilitador de acuerdo al objetivo propuesto en su plan de acción restaurativo con cada participante)

DURACIÓN DEL JUEGO: El juego tiene una duración aproximada de 45 minutos.

OBJETIVO DEL JUEGO: Recrear en el juego de laberinto un escenario en donde el participante se enfrenta a la imperiosa necesidad de tomar decisiones a partir de retos que el camino que va a proponer en el trasegar de su camino a la reparación del daño.

PASO DEL JUEGO: El juego se plantea así; se parte que no es una competencia, es si una forma didáctica de entender que la intención reparadora, más allá de ser un acto simbólico y meramente voluntario, es todo un proceso que requiere de unos momentos específicos y de un acompañamiento especial.

Se plantea como un laberinto porque además de ser un camino, el acto reparador en muchas circunstancias toma rumbos diferentes y en ocasiones se busca la salida más fácil, por eso, no solo se plantea que se busque la salida más rápida sino que el juego nos invita a tener en cuenta unos elementos puntuales, a saber:

- La salida: referida en un cuarto tipo cárcel, que representa precisamente el ensimismamiento en el que las personas vivimos y que impide liberarnos de aquello que nos carga y requiere ser reparado.
- Las fichas, los avatar, simbolizan al caminante, esto pueden ser las fichas que se utilizan para otros juegos como el parchís, pero cada quien dentro del proceso que se adelanta de preparación para estos encuentros lo pueden construir a su gusto y según se sientan más representados, esto amplía y acentúa el uso de tótem que sugieren las prácticas restaurativas.
- Las puertas; representan los diferentes momentos antes y después del acto reparador, cada una propone preguntas que se antojan retos propios del acto reparador, es de anotar que estas preguntas están separadas en dos momentos, uno, antes del acto reparador, (pasar por el corazón) dos, posterior del acto reparador, en sí, el exponerse a estas preguntas, paso de puertas, es la posibilidad del mediador de posibilitar en el participante reflexiones profundas antes de llegar a su acto reparador, y después del mismo, posibilitarle ejercicios críticos pero más llevados a su cotidianidad, a proyectarse y a manifestar sus compromisos y expectativas.
- El corazón; se encuentra en la mitad del recorrido y en la misma del tablero, es paso obligatorio, es la representación propia que es desde allí, desde lo más profundo de su corazón es donde debe surgir el anhelado acto reparador, al llegar allí el

participante debe manifestar bien sea por medio de uno de los participantes o utilizando la silla vacía, para manifestar su deseo reparador, pidiendo ser perdonado haciendo manifiesto el reconocimiento del daño, allí el mediador puede orientar este espacio utilizando las preguntas restaurativas como coadyuva para que el participante sea puntual en este ejercicio.

- Lo dados; se utilizan hasta cuatro dados simultáneamente, esto solo indicaran el número de casillas que el participante debe recorrer, en la dirección que desee, no hay otra intención en los dado, por tanto no influye en nada sacar iguales números o posibilidades de repetir lanzamiento, solo indica el minero de avance.
- El recorrido; depende exclusivamente del participante, él o ella son quienes determinan cual rumbo deben seguir, solo hay cuatro circunstancias mínimas.
 - Deben pasar obligatoriamente por el corazón
 - Deben pasar por todas la puestas
 - Deben mostrar respeto por las respuestas de los demás
 - Deben manifestar al principiar y al terminar sus estados de ánimo, expectativas y cualquier otra manifestación que le genere su participación a este ejercicio.
- El mediador; como se había mentado dese un principio éste debe ser una persona del equipo de trabajo quien desee utilizar el juego como mecanismo que facilite en el participante mayor espontaneidad para poder manifestar su acto reparador.

Debe ser muy hábil para conducir al participante más allá de simplemente transcurrir por el tablero, sino que debe hacer uso de su habilidad mediadora para poder realizar la preguntas de acuerdo a

la su lectura de cada participante.

- Las preguntas; todas ellas están formuladas desde la perspectiva restaurativas y se dividen de los dos momento que ya se mencionaron aquí alguna de ellas que se pueden formular, no obstante e insistimos en que el mediador puede generar preguntas que considere apropiadas para llevar a la reflexión al participante.

Iniciales:

- ¿Cómo se siente hoy?
- ¿Cuál fue el momento más feliz y menos feliz de su tarde o fin de semana?
- ¿Hay algo hoy o durante la semana por lo que usted tenga entusiasmo o se sienta motivado?
- ¿Qué tiene ganas de lograr hoy?
- ¿Cuál fue el reto mayor que tuvo al completar su tarea escolar?

Para el recorrido:

- Comparta un recuerdo feliz de la infancia
- ¿Si pudiera ser un superhéroe, cuáles poderes elegiría y por qué?
- ¿Cómo lo describirían a usted sus amigos más cercanos?
- ¿Qué no cambiaría de su vida?
- ¿Si tuviera un día libre inesperado, qué le gustaría hacer?
- ¿Si usted fuera un animal, qué animal le gustaría ser y por qué?
- Nombre a una persona o cosa que siempre le hace reír.
- ¿Qué le gusta coleccionar?
- ¿Si pudiera sostener una conversación cara a cara con una persona, quién sería y por qué?
- Describa su actividad favorita de los fines de semana.
 - Describa su lugar favorito.
 - ¿Si pudiera cambiar algo de su persona qué sería?

- ¿Cuál es su color favorito?
- ¿Cuál es su comida favorita? y ¿cuál es su película favorita?
- ¿Qué ocurrió?
- ¿Si una cámara hubiera estado grabando, qué se hubiera visto?
- ¿Y qué hiciste a continuación?
- ¿Qué pensabas en aquel momento?
- ¿Y cómo te sentiste?
- ¿Qué has pensado desde entonces?
- ¿Quién ha resultado afectado?
- ¿Si te hubiera ocurrido a ti, cómo te hubiera afectado?
- ¿Qué pensaste cuando tuviste la noticia del proceso judicial?
- ¿Si tuvieras píldoras mágicas contra el dolor, a quien se las darías?
- ¿Qué hace falta para arreglar las cosas?
- ¿Qué es necesario para que se cubran dichas necesidades?
- ¿Cómo reaccionaste en el momento del incidente?
- ¿Qué pensaste cuando te diste cuenta?
- ¿Cómo te sentiste?
- ¿Cómo te sientes ahora en relación a lo que ocurrió?
- ¿Qué piensas ahora?
- ¿Qué impacto ha tenido el incidente en ti? en otros?
- ¿Te ha dejado con alguna pregunta?
- ¿Qué ha sido lo más duro?
- ¿Quién ha resultado afectado?
- ¿Cómo reaccionaron tus familiares, amigos o compañeros de trabajo?
- ¿Qué tendría que ocurrir para arreglarlo y que puedas pasar página?
- ¿Cuáles crees que son los temas principales?
- ¿Qué te parecería hablar de todo esto con la otra persona en una reunión?
- ¿Qué te gustaría que ocurriera en una reunión?

Para el momento del corazón:

1. ¿De su punto de vista, que ocurrió?
2. ¿Qué estaba pensando y/o sintiendo en el momento del incidente?
3. ¿Qué ha pensado o sentido desde entonces?
4. ¿Quién ha sido afectado por lo que ocurrió y cómo?
5. ¿Qué de esto ha sido lo más difícil para usted?
6. ¿Qué piensa que debe pasar para componer la situación en la mejor manera posible?

Final:

- ¿Cuál fue su momento favorito del día de hoy?
- ¿Qué le entusiasma o anima para el resto del día, esta tarde o el fin de Semana?
- Reconozca o felicite a alguien por algo que hayan realizado bien esta Semana.
- Hable acerca de una de sus metas académicas y cómo piensa avanzar durante la clase.
- ¿Puede contarnos algo divertido o simpático que le haya sucedido hoy

Las preguntas son Adaptadas de O'Connell, Wachtel and Wachtel, 1999; Pascual, 2013

CLUB AMIGÓ VENEZIA SRPA



JUEGO BINGO RESTAURATIVO



NÚMERO DE PARTICIPANTES:

Mínimo 4 y máximo 12 participantes, se podrá jugar en parejas.

¿CUÁNTO DURA EL JUEGO?

- Tiempo estimado del juego 30 minutos

OBJETIVO DEL JUEGO

- Reforzar el conocimiento de los valores, acciones y conceptos como fundamentos del proceso de justicia restaurativa en el marco del sistema de responsabilidad penal para adolescentes y jóvenes, mediante el juego didáctico Bingo Restaurativo.

REGLAS:

- Respeto por los participantes y moderador del juego.
- Respetar el turno de participación de cada jugador.
- En caso de empate el moderador hará una pregunta para desempatar.

PASOS PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO:

- Antes de Iniciar el Juego es importante identificar los conocimientos, las experiencias, y

el acercamiento que los participantes han tenido a la justicia restaurativa.

- Motivar a los adolescentes y jóvenes a participar de forma asertiva del juego cumpliendo con las normas y reglas dispuestas.
- Entregar los cartones y conformar parejas para iniciar el juego.
- Habrá un moderador quien dirigirá el juego y será el encargado de sacar las balotas para jugar.
- Las balotas están dispuestas con tres colores Azul – representando los valores y con los números del 1 al 15, Verde – acciones números del 16 al 30 y Rojo – conceptos, números del 31 al 45.
- El moderador podrá designar variaciones en el juego indicando si se jugará completando todo el cartón o solo se debe completar la línea de los valores, acciones o conceptos.
- Cada vez que el moderador saque una balota los participantes deberán verificar en su cartón si tiene el número y color de la balota.
- Si los participantes están iniciando sus conocimientos en justicia restaurativa deberá seleccionar las Preguntas del CUESTIONARIO BINGO RESTAURATIVO CRECIENDO.
- Si los participantes tienen conocimientos amplios en justicia restaurativa deberá seleccionar las Preguntas del CUESTIONARIO BINGO RESTAURATIVO CONSOLIDANDO.
- El participante que lo tenga deberá responder una pregunta, el moderador del juego

decidirá si la respuesta es correcta. Si el participante responde de manera correcta se le entregará una ficha para cubrir el Número.

- Gana el primer participante o pareja que complete el cartón es decir debe tener doce fichas, o la línea designada para el juego, el participante deberá gritar BINGO RESTAURATIVO.

1. Resultados esperados:

- Que los jóvenes y adolescentes apropien los conceptos frente a justicia restaurativa que hacen parte de su proceso socio legal.
- Se esperan que los adolescentes y jóvenes aprendan a seguir instrucciones basados en la norma.
- Se espera que los adolescentes y jóvenes generen mayor tolerancia a la frustración si no logran los resultados esperados.
- Se espera que los adolescentes y jóvenes interioricen que por medio de dinámicas lúdicas pueden adquirir nuevos conocimientos.

CUESTIONARIO BINGO RESTAURATIVO GRUPO CONSOLIDANDO CLUB AMIGO VENECIA SRPA

Balotas Azules

1. ¿Qué son los valores?

R./ Son principios que nos permiten orientar nuestro comportamiento.

2. ¿Qué es la solidaridad?

R./ Apoyo a una causa o al interés de otros.

3. ¿Qué es la lealtad?

R./ Es cuando le eres fiel a alguien o a alguien.

4. ¿Qué es la paciencia?

R./ Es cuando esperas a algo o a alguien en calma.

5. ¿Qué es la justicia?

R./ Darle a cada uno lo que le corresponde.

6. ¿Qué es la amistad?

R./ Es cuando tienes a alguien cercano, pero no es de tu familia.

7. ¿Qué se necesita para una buena decisión?

R./ Un análisis a fondo.

8. ¿Qué es la tolerancia?

R./ Es aceptar con respeto la diferencia.

9. ¿Qué es la responsabilidad?

R./ Cumplir con lo pactado, lo establecido.

10. Lo contrario a la autonomía

R./ La manipulación y la mentira.

11. ¿Elemento fundamental de una sana relación?

R./ El respeto.

12. ¿Qué es la conciencia?

R./ Voz interior que nos indica que está bien y que está mal. Para actuar en libertad.

13. ¿Qué es la Libertad?

R./ Es la capacidad de elegir.

14. ¿Qué es la honestidad?

R./ Es la facultad de decir siempre la verdad.

15. Sinónimo de perseverancia

R./ Constancia.

Balotas Verdes

16. ¿Cuáles son los pasos de la justicia restaurativa?

R./ Verdad, perdón, reparación y garantía de no repetición.

17. ¿Si una persona comete un daño y cuenta lo sucedido, incluyendo las causas y las consecuencias de ese daño, qué paso de la justicia restaurativa está aplicando?

R./ Verdad.

18. ¿Si una persona que ha hecho un daño elabora un producto o realiza una acción que no representa ningún valor económico, pero que muestra su arrepentimiento y su intención de reparar el daño, cómo se llama este tipo de reparación?

R./ Reparación simbólica.

19. ¿Si una persona que reconoce que causó un daño y expresa su arrepentimiento de manera verbal, reconociendo a las víctimas como personas, qué paso de la justicia restaurativa está aplicando?

R./ Perdón.

20. ¿A qué paso de la justicia restaurativa corresponde la acción de construir un proyecto de vida orientado al desarrollo en la legalidad y a la disminución de factores de riesgo?

R./ Garantía de no repetición.

21. ¿Cuál es el mecanismo alternativo de solución de conflictos a través del cual dos o más personas gestionan por si mismas la solución de sus diferencias con la ayuda de un tercero neutral y calificado?

R./ Conciliación.

22. ¿Cómo se llama la intervención de una persona u organismo en una discusión o en un

enfrentamiento entre dos partes para encontrar una solución?

R./ Mediación.

23. ¿Cómo se llama el proceso mediante el cual el ser humano aprende la información de su entorno especialmente las normas de convivencia, costumbres, modos de comunicación (lenguaje), manejo de los símbolos, para poder integrarse a la sociedad y relacionarse de manera eficaz?

R./ Resocialización.

24. ¿Cómo se llama cuando tratamos de arreglar o solucionar cualquier cosa, objeto, elemento o situación?

R./ Reparación.

25. Kevin ha pasado por varios procesos en los que ha tenido que reconocer el daño que ha causado, ha tenido que pedir perdón y hacer cosas para que tanto él, su familia y las víctimas retornen a un estado de bienestar, sin embargo vuelve y comete delitos, en qué paso está fallando?

R./ Garantía de no repetición.

26. Un joven cometió un delito, al confrontarse con la víctima y con su familia, dice que él no fue y que, si fue, es porque la víctima se expuso y que no habla porque nadie lo entiende. ¿Qué paso de la justicia restaurativa está evitando realizar este joven?

R./ Verdad.

27. Si un joven, luego de pasar por un proceso se centra en su estudio, en practicar algún deporte, desempeñarse en un trabajo, reconocer y cumplir las normas y cuidar la convivencia y fija límites con sus factores de riesgo, ¿qué paso de la justicia restaurativa está realizando?

R./ Garantía de no repetición.

28. ¿Qué paso de la justicia restaurativa se pone en práctica al asistir a un proceso de psicología para disminuir el consumo de sustancias psicoactivas?

R./ Reparación.

29. ¿Qué acción dentro de la justicia restaurativa incluye realizar actividades dentro de la comunidad, en las que los jóvenes pueden interactuar positivamente y mejorar sus habilidades sociales?

R./ Resocialización.

30. Dos jóvenes pelean por un cruce de palabras ofensivas y desafiantes, otro joven propone escuchar las quejas de ambos y tratar de llegar a un acuerdo. ¿Qué está tratando de hacer el tercer joven?

R./ Mediación o conciliación.

Balotas Rojas

31. También llamada justicia reparadora o justicia compasiva, no se centra en el castigo, busca que el ofensor asuma la responsabilidad de sus acciones y repare el daño que ha hecho.

R./ Justicia restaurativa.

32. Cualquier persona responsable de cometer un delito.

R./ Victimario.

33. Persona que sufre un daño o perjuicio que es provocado por otra persona.

R./ Víctima.

34. Unión o relación no material especialmente la que se establece entre dos personas.

R./ Vínculos.

35. Deterioro, estropicio, perjuicio, destrucción, damnificación, detrimento, menoscabo, trastorno, mal, avería, percance, rotura.

R./ Daño.

36. Persona que ofende.

R./ Ofensor.

37. Norma dictada por una autoridad pública que a todos ordena, prohíbe o permite, y a la cual todos deben obediencia.

R./ Ley.

38. Es definido como una acción típica, antijurídica, imputable, culpable, sometida a una sanción penal.

R./ Delito.

39. Es la ausencia de guerra o de hostilidades cuando se refiere a un país pero también se refiere a acuerdos de cese de guerra.

R./ paz.

40. Es un círculo de dialogo entre dos o más personas que tienen como finalidad escuchar y percibir las emociones de los integrantes y arreglar el daño o sufrimiento.

R./ Círculo restaurativo.

41. Transgredir o quebrantar.

R./ Vulneración.

42. Es un procedimiento ante un tribunal u otro órgano de toma de decisiones oficial como una agencia gubernamental y otro órgano público.

R./ Audiencia.

43. Hace referencia a una solicitud de petición, suplica o pedido aquel que demanda o solicita que se le entregue algo.

R./ Demanda.

44. Es la persona que resuelve una controversia o que decide el destino de un imputado, tomando en cuenta las evidencias o pruebas presentadas en un juicio.

R./ Juez.

45. Es un grupo de seres humanos que tienen ciertos elementos en común, tales como el idioma, costumbres, valores, tareas, visión del mundo, edad, ubicación geográfica.

R./ Comunidad.

CLUB AMIGÓ CASA TALLER



JUEGO “ACTUANDO CON RESTAURACIÓN”



NÚMERO DE PARTICIPANTES:

20 personas (2 equipos y el dinamizador)

DURACIÓN: 30 minutos Aproximadamente.

OBJETIVO:

Fortalecer el conocimiento frente a los conceptos básicos de Justicia Restaurativa desde la comprensión del concepto y la puesta en práctica por medio de juego de roles y mímicas.

MATERIALES:

- Fichas con los conceptos: Reparación, Mediación, Conflicto, Diálogo, Justicia, Víctima, Amonestación, Reintegración, Compromiso, Juez, Defensor, Sanción, Resiliencia Reconciliación, Oportunidad, Escucha, Responsabilidad, Empoderamiento, Círculo restaurativo.
- Cronómetro.
- Marcadores.
- Planilla para puntos.
- Par de dados

PASOS PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO:

Paso 1: Dividir el grupo en dos partes iguales.

Paso 2: Cada grupo debe seleccionar un nombre que los identifique.

Paso 3: Se entrega un dado en cada grupo y aquel que saque número menor inicia el juego.

Paso 4. Los grupos deben seleccionar uno o dos representantes (Estos deben cambiarse en cada ronda).

Paso 5: Se entrega una ficha al o los representantes de cada grupo.

Paso 6: Las o los representantes del grupo deben dar a conocer al grupo contrario el concepto que se describe en la tarjeta, para ello pueden utilizar mímicas, juego de roles, elementos que se encuentren en el espacio y otras personas de su grupo, cuentan con un tiempo máximo de 3 minutos para que el grupo contrario adivine el concepto.

Paso 7: Si el grupo adivina obtiene el punto.

Paso 8: El equipo que tenga mayor puntaje al finalizar gana el juego.

A TENER EN CUENTA...

- Si el grupo aun no posee conocimiento básico frente a los conceptos que se van a trabajar, se debe realizar la previa explicación.

- El equipo que genere algún sonido donde se identifiquen palabras pierde el punto, pueden

utilizar diferentes sonidos sin palabras claras o definidas.

-El concepto debe irse profundizando a medida del manejo del mismo por parte del grupo.

RESULTADOS ESPERADOS:

Al finalizar el juego se espera:

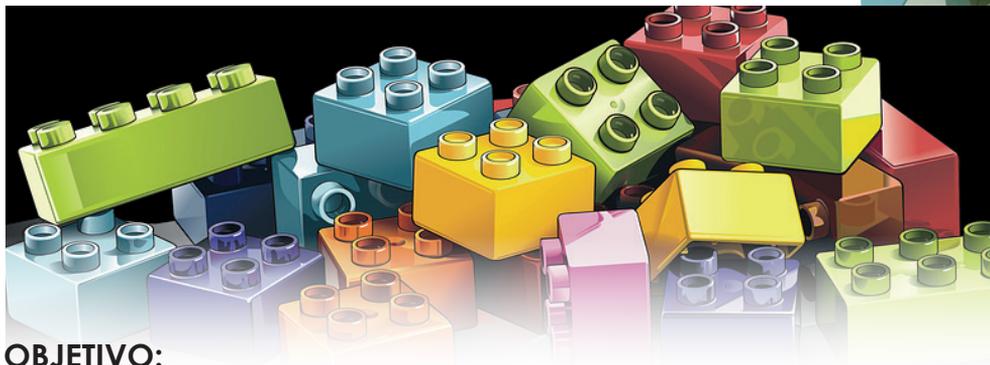
- Mayor apropiación de los conceptos de justicia restaurativa.
- Desarrollo de habilidades sociales e interaccionales.



COORDINACIÓN NIÑEZ SIN REJAS



JUEGO RESTAURANDO ANDO



OBJETIVO:

Desarrollar a través de experiencias, actividades lúdicas dentro del eje de la intervención, apostándole a un futuro mejor de los adolescentes y jóvenes que ese encuentran vinculados al SRPA medidas no privativas a partir de procesos que contribuyan en el desarrollo pleno e integral. En el marco de la justicia restaurativa.

Antes de iniciar la creación del juego preguntémosnos:

¿Qué tipo de juego queremos crear?
Imaginación y creatividad

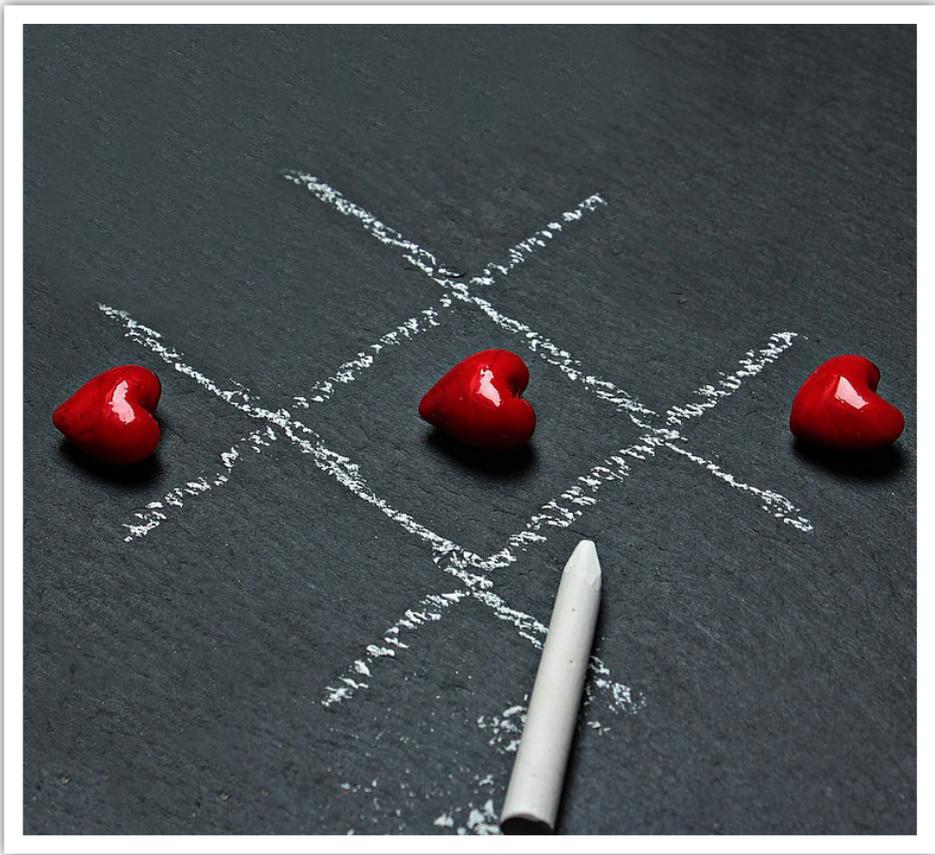
Ahora a innovar estos juegos buscan involucrar un poco más a cada uno de los actores de la justicia restaurativa, recuerda el rol que cada actor desempeña.

Tenemos el firme propósito de brindar elementos que garanticen a través del juego procesos restaurativos.

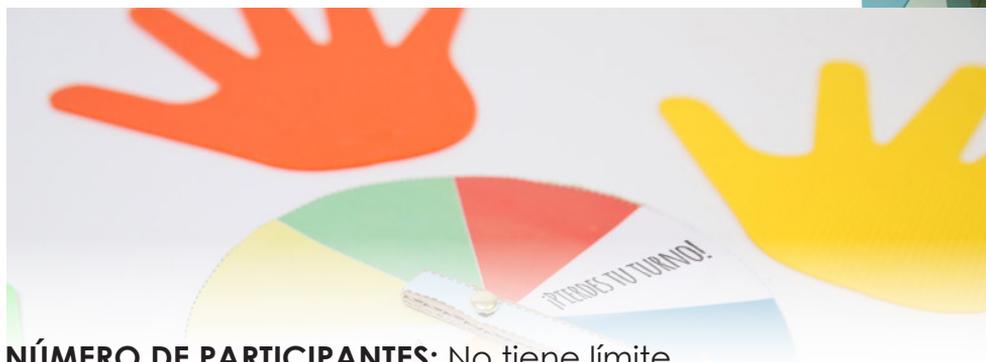
Para el desarrollo del juego que representara la institución se debe tener en cuenta:

Te invitamos a proponer juegos de completa

interacción con términos comprensibles de mayor significado en el marco de la justicia restaurativa con un lenguaje apropiado para los adolescentes, jóvenes, familias y los diferentes actores.



JUEGO AL LIMITE- BODERLINE



NÚMERO DE PARTICIPANTES: No tiene límite

CUÁNTO DURA EL JUEGO: El tiempo se lleva para sumar puntos, quien lo haga en el menor tiempo posible, cumpliendo los acuerdos planteados al inicio del juego gana. Se debe registrar el tiempo de cada equipo o persona. Esto si se decide jugar a nivel individual o grupal.

OBJETIVO DEL JUEGO: Incentivar a través del juego el reconocimiento de la justicia restaurativa como un mecanismo para resolver los conflictos.

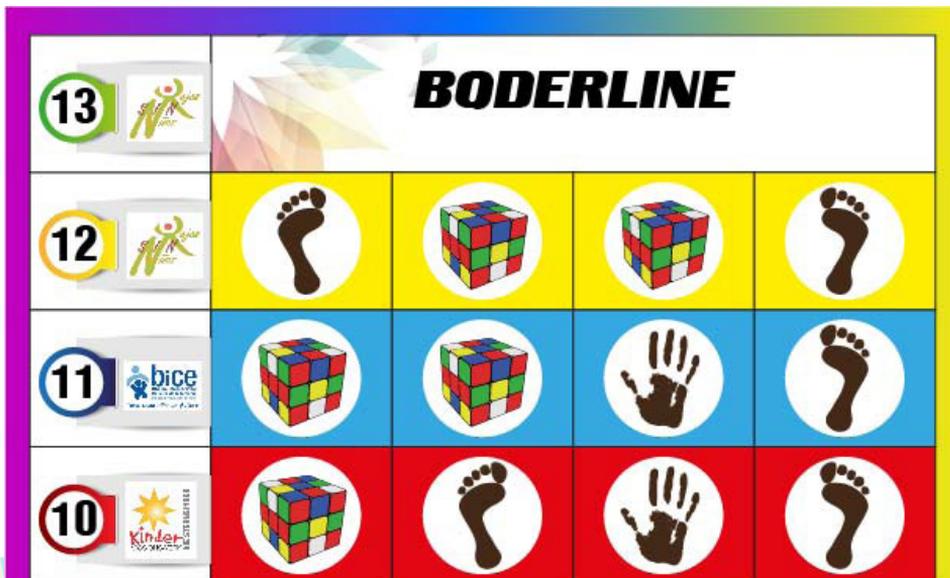
PASOS PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO:

1. Se invita al tallerista a establecer las normas mínimas durante el desarrollo del juego. Lo cual se tendrá en cuenta para sumar puntos al equipo.
2. Organizar a los jugadores por color: Azul, amarillo, fucsia verde, Rojo. Esto para identificar los equipos.
3. El tallerista debe tener las fichas con las preguntas, las cuales debe aplicar en el momento que el jugador cometa un error en sus movimientos.

4. Se le invita al tallerista a tener una serie de preguntas o penitencias coherentes al tema del juego como plan B en caso que considere pertinente cambiar el ciclo de preguntas.
5. Se debe llevar el tiempo con cronometro y gana quien cumpla las normas y desarrolle las preguntas adecuadamente.
6. Se sugieren unas penitencias al finalizar la guía.
7. El Tallerista debe haber leído y comprendido la teoría y metodología del juego para garantizar el cumplimiento del objetivo propuesto.

Resultados esperados: Concentración, agilidad, coherencia en las respuestas de las preguntas, profundizar en elementos propósitos de la justicia restaurativa.

Estructura: tapete



NOTA:

- a. Tiempo: 30 segundos, gana quien llegue a la meta en el menor tiempo posible.
- b. Cada número va con un logo y las figuras con el color.
- c. Cada número lleva una tarjeta con el color y logo correspondiente y esta a su vez una pregunta.
- d. Si durante el juego algún jugador se cae se debe aplicar la ficha con la pregunta que corresponda al número y al color de la línea donde se haya fallado el jugador.
- e. Es importante que el tallerista conozca la dinamiza del juego y tenga previo reconocimiento conceptual del juego.

1. AYUDA PARA EL TALLERISTA.**¿QUÉ SIGNIFICA LA JUSTICIA RESTAURATIVA?**

Se refiere a la Justicia Restaurativa como “Un proceso que involucra en la medida de lo posible a los afectados por un delito y así, colectivamente identificar y abordar los daños, necesidades y obligaciones con el fin de curar y hacer las cosas bien”.

Desde las Naciones Unidas se entiende este tipo de Justicia como una respuesta evolucionada al crimen, que respeta la dignidad y equidad de cada persona, construye comprensión y promueve armonía social a través de la sanación de las víctimas, los infractores y la comunidad.

PREGUNTA PARA EL ADOLESCENTE O JOVEN:

- ¿Qué significa en tu proceso la justicia restaurativa?
- De acuerdo a tu motivo de ingreso, ¿es posible plantear tu proyecto restaurativo? ¿cómo?

2. AYUDA PARA EL TALLERISTA:

¿Cuándo es posible hacer justicia restaurativa?

- Previamente a la acusación,
- Posteriormente de la acusación pero antes de la sanción,
- Antes de la sentencia que indique la pena.
- Después de la sentencia y antes de la reintegración a la sociedad,
- Posterior a la privación de la libertad y antes de la reintegración a la comunidad

PREGUNTA PARA EL ADOLESCENTE O JOVEN:

¿Consideras que es posible enfocar tu proceso desde la justicia restaurativa?

3. AYUDA PARA EL TALLERISTA:

¿Cuáles son los objetivos de la justicia restaurativa?,

El delito contribuye a separar al infractor y a la víctima de la sociedad y de su entorno, se rompe la cohesión social y se necesita atender a los afectados para poder recomponer lo que se ha quebrado con el crimen.

Con la Justicia Restaurativa se pretende

buscar un esfuerzo colaborativo de la comunidad que permita implicarse en la recuperación de la víctima e infractor, promoviendo lo necesario para la reintegración de ambos en la sociedad.

PREGUNTA PARA EL ADOLESCENTE O JOVEN:

- ¿Consideras que tu proceso cumple con los objetivos de la justicia restaurativa? ¿por qué?

4. AYUDA PARA EL TALLERISTA:

¿Cuándo es adecuado iniciar un proceso de Justicia Restaurativa? ¿Qué condiciones se tienen que valorar?

Algunas de las condiciones más importantes que se tienen que valorar para iniciar un programa de Justicia Restaurativa en una situación determinada podrán ser algunas como la buena fe, la actitud y la capacidad de asumir la responsabilidad del agresor, la no reincidencia aunque también se puede aplicar a infractores reincidentes, la posibilidad de contar con la participación de terceros y la protección de los participantes, especialmente de la víctima, entre otros factores relevantes.

PREGUNTA PARA EL ADOLESCENTE O JOVEN:

¿Consideras que es posible iniciar tu proceso restaurativo en este momento? o si ya iniciaste como ha sido el proceso?.

5. AYUDA PARA EL ATLLERISTA

¿Puede haber más afectados que la víctima y el agresor?

Ejemplo:

La comunidad en su conjunto, refiriéndose a un

incremento de los robos en un determinado barrio.

En este ejemplo concreto, vemos que los robos en las casas son delitos que generan un daño claro a los propietarios de la vivienda, pero también supone un daño que va a afectar de diversas formas a la comunidad más cercana. Por otro lado, las familias también van a jugar un papel determinante en los procesos restaurativos.

Algunos de los motivos de este daño que se genera en los familiares pueden ser algunos como la vergüenza, el miedo a las etiquetas, la desconfianza y otros factores que pueden afectar al entorno familiar, y que gracias a la Justicia restaurativa y al rol que pueden jugar las familias en estos procesos, los daños ocasionados pueden verse suavizados y reparados.

PREGUNTA PARA ADOLESCENTE Y/O JOVEN:

¿Consideras que en tu proceso hay otras personas afectas, quienes y por qué?

6. AYUDA PARA EL TALLERISTA

¿Qué ventajas ofrece la justicia restaurativa a las partes?

Uno de los documentos referentes dentro del ámbito de la Justicia Restaurativa, es el conocido "Handbook of Restorative Justice de Naciones Unidas", que nos va a ayudar a contestar esta pregunta con mayor precisión.

¿Qué oportunidad pueden ofrecer los programas de justicia restaurativa a las víctimas?

Participar directamente en la resolución de la situación y el establecimiento de las consecuencias de la ofensa.

Recibir contestaciones a sus preguntas sobre el

crimen y el ofensor.

Expresarse sobre el impacto que les ha producido la ofensa
Recibir restitución o reparación.

Recibir una disculpa.

Restaurar, cuando ello sea apropiado, una relación con el ofensor.

Poner fin a una etapa.

¿Y a los ofensores?

Asumir la responsabilidad por la ofensa y entender los efectos de la ofensa en la víctima.

Expresar las emociones, incluso remordimiento, sobre la ofensa.

Recibir apoyo para reparar daño causado a la víctima o a uno mismo y a la familia.

Corregir actitudes, restituir o reparar.

Mostrar arrepentimiento a las víctimas.

Restaurar la relación con la víctima en caso de que sea apropiado.

Poner fin a una etapa.

PREGUNTA PARA ADOLESCENTE Y/O JOVEN:

¿Qué ventajas tiene o puede tener tu proceso desde justicia restaurativa porque?

¿Que le aporta la justicia restaurativa a tu proyecto de vida?

7. AYUDA PARA EL TALLERISTA:

¿Qué Importancia Tiene La Preparación De Las Partes En Los Procesos Restaurativos?

Una preparación que debe ser exhaustiva para todos los participantes en el proceso si queremos que sea fructífero.

Será necesario crear un espacio en el que todas las partes puedan sentirse cómodas, conozcan realmente a qué se van a enfrentar y también hacerles ver que no es bueno iniciar el proceso restaurativo con la intención de alcanzar unos resultados determinados. Preparación clave como en todas las facetas de la vida si queremos obtener buenos resultados.

PREGUNTA PARA ADOLESCENTE Y/O JOVEN:

¿Por qué crees que es importante un proceso previo de preparación para ti y para la víctima, pensando que a futuro podría haber un encuentro entre ustedes?

¿Crees que el encuentro en tu proceso es posible, si ya se dio que aporte a tu proceso?

8. Pregunta para todos:

¿Qué podría significar esta frase en tu proyecto de vida?

“La justicia restaurativa es una filosofía que trabaja con otro concepto de perdón, perdón que implica asumir y ayudar a reparar el daño que se ha causado”.

9. AYUDA PARA EL TALLERISTA

El delito contribuye a separar al infractor y a la víctima de la sociedad y de su entorno, se rompe la cohesión social y se necesita atender

a los afectados para poder recomponer lo que se ha quebrado con el crimen.

PREGUNTA PARA ADOLESCENTE Y/O JOVEN:

Teniendo en cuenta lo anterior quienes crees ¿Quiénes son las personas de tu entorno afectadas? ¿Por qué?

10. AYUDA PARA EL TALLERISTA:

¿Qué diferencias hay entre Mediación Penal y Justicia Restaurativa?

La Mediación Penal se puede entender como una de las diversas formas de aplicar la Justicia Restaurativa.

La Justicia Restaurativa será la filosofía de encarar los conflictos de forma integral y sanadora y la Mediación Penal se entiende como una herramienta para aplicar este tipo de Justicia Restaurativa, aunque como comenta Virginia Domingo, no es una de las más restaurativas, ya que solamente se va a centrar en los encuentros entre víctima e infractor para gestionar el conflicto, sin contar con la participación de otros afectados como pueden ser las familias o la comunidad.

PREGUNTA PARA ADOLESCENTE Y/O JOVEN:

¿Qué es para ti la mediación y qué diferencia tiene de la justicia restaurativa?

11. Si tuvieras a la víctima frente a ti, ¿qué mensaje le darías?

12. ¿Podrías considerar que el perdón es necesario en tu proceso? ¿por qué?

13. ¿Qué mensaje le podrías transmitir a las

personas que hacen parte de este juego?

PENITENCIAS PROPUESTAS PARA EL JUEGO:

1. Avanzar un trayecto teniendo una pelota entre las piernas o apretada con las rodillas, sin dejarla caer. Este reto se puede convertir en una competencia por equipos o individual.
2. Mantenerse parado en un solo pie, contar hasta 20.
3. Carreras de autos humanos, donde los jugadores imitan a un auto.
4. Escribir la palabra JUSTICIA sin usar las manos.
5. Convertirse en un perchero humano y sostener por un tiempo dado, los objetos que los demás le cuelguen.

La justicia restaurativa es una filosofía que trabaja con otro concepto de perdón, perdón que implica asumir y ayudar a reparar el daño que se ha causado.

BIBLIOGRAFIA

Brougère, G. "La retórica de los juguetes: una lectura de la cultura material y popular de los niños de hoy". En: Conferencia inaugural del Seminario Infancia, Juegos y Juguetes. Buenos Aires: FLACSO, 2010.

JUEGO documentado y elaborado por, Diana Shirley Herreño Bustos. Coordinadora de Niñez sin Rejas Colombia

CAPÍTULO 2

DINÁMICAS



CLUB AMIGÓ SOACHA



Dinámica rompe hielo

El Objetivo principal de las dinámicas rompe hielo consiste en desarrollar la participación al máximo y posibilitar un ambiente fraterno y de confianza. Estas dinámicas se realizan antes de iniciar cualquier actividad participativa o después de momentos de tensión y/o de cansancio. En este juego se proponen tres dinámicas que pueden ser puestas en marcha según facilidad e interés del (la) dinamizador (a).

Dinámica 1 “La telaraña”

(duración 10 a 15 min):

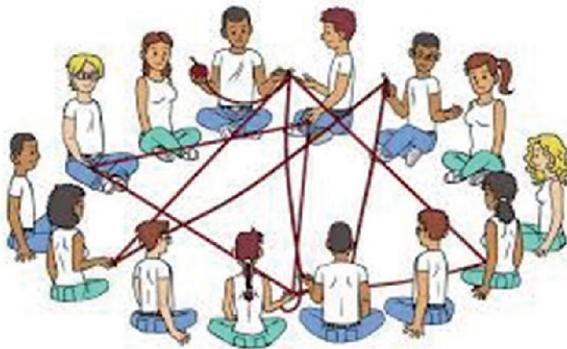


Imagen tomada de:
[https:// iwaid.unex.es](https://iwaid.unex.es)

- **Desarrollo:**

Los participantes se colocan de pie formando un círculo y se le entrega a uno de ellos la bola de cordel o lana; el cual tiene que decir su nombre, y algo que lo represente. Luego, éste toma la punta del cordel y lanza la bola a otro compañero, quien a su vez debe presentarse de la misma manera. La acción se repite hasta que todos los participantes quedan enlazados en una especie de telaraña. Una vez que todos se han presentado, quien se quedó con la bola debe regresarla al que se la envió, repitiendo los datos dados por su compañero. Este a su vez, hace lo mismo de tal forma que la bola va recorriendo la misma trayectoria pero en sentido inverso, hasta que regresa al compañero que inicialmente la lanzó. Hay que advertir a los participantes la importancia de estar atentos a la presentación de cada uno, pues no se sabe a quién va a lanzarse la bola y posteriormente deberá repetir los datos del lanzador.

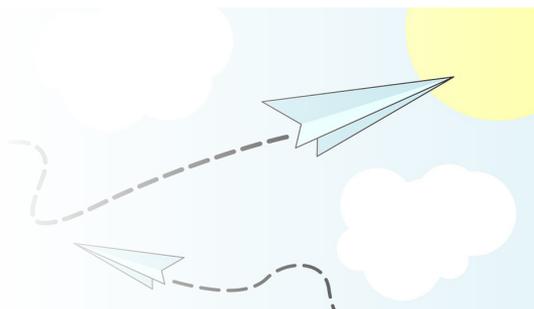
Dinámica 2 “Aviones de papel”

(duración 10 a 15 min):

- **Desarrollo:**

Cada integrante debe tener un papel y un bolígrafo. Deben escribir en el papel su nombre y formular dos preguntas de tema libre (pueden ser relacionadas con gustos e intereses particulares:

el (la) facilitador (a) se debe asegurar que las preguntas sean acordes y respetuosas, de manera que no se afecte la dinámica e integración). Después, deben hacer un avión de papel, y si no saben cómo, el (la) facilitador



(a) proporcionará un modelo simple, con las instrucciones para que lo copien. Cuando los aviones estén listos, todos deben lanzarlos hacia arriba, una y otra vez hasta que estén bastante revueltos. Cada uno debe coger uno de los aviones caídos en el suelo, buscar a su dueño y responderle las preguntas.

Dinámica 3 “La moneda”

(duración 10 a 15 min)

- **Desarrollo:**



Con todos los participantes se forman dos grupos, los mismos que deben ubicarse en fila uno al frente del otro. A cada grupo se le entrega una moneda. A la instrucción del (la) facilitador (a) la primera persona de cada fila debe introducir la moneda entre sus ropas desde el cuello y sacarla por el pie. Una vez logrado aquello debe pasar la moneda a su compañero (a) que le sigue en la fila, para que él realice el mismo procedimiento hasta completar con la última persona de la fila. El grupo que termine primero es el ganador, por lo tanto este debe dar una penitencia al grupo perdedor.

Para las dinámicas rompe hielo

- 2 monedas de plástico
- 2 rollos de lana o cabuya grandes
- Esferos y lápices
- Modelo simple de avión en papel (8 unidades) deben ser cambiados según le número de veces que se realice.
 - Papeles de colores

CLUB AMIGÓ VENECIA SRPA



ACTIVIDAD ROMPE HIELO FORTALECIENDO VINCULOS

PRIMERA PARTE

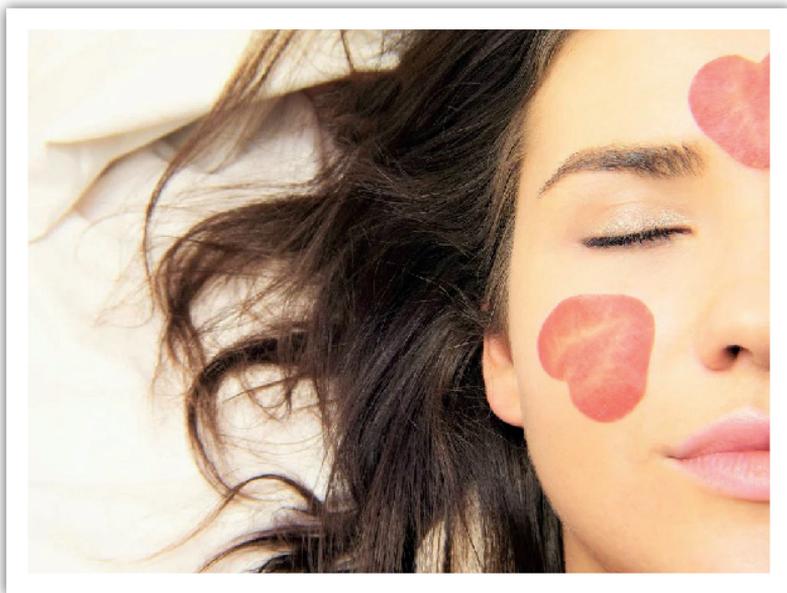
- Todos los participantes deberán realizar un círculo teniendo un metro de distancia entre cada participante y deberán cerrar los ojos.
- La persona que lidera el grupo se acercara a un participante y le pedirá que abra los ojos, y lo ubicara al lado derecho de otro participante con el cual tenga mínima comunicación y le pedirá que cierre nuevamente los ojos.
- Mientras los demás participantes continuaran con los ojos cerrados
- El profesional podrá realizar esta actividad las veces que sea necesario para organizar su grupo, cuando el grupo este organizado se les pedirá a todos los participantes que abran sus ojos miren a su compañero de al lado derecho y se tomen de la mano.
- Posteriormente un participante deberá decirle al compañero que tiene a su lado derecho una frase motivadora para su día,

ejemplo (Dios bendiga tu vida y la de toda tu familia)

- Cuando todos los participantes hayan terminado se les pedirá que tengan presente a su compañero de al lado derecho para el desarrollo del juego Restaurativo.

SEGUNDA PARTE

- Al finalizar el Juego Restaurativo nuevamente todos los participantes realizaran un círculo.
- Cada participante deberá recordar cual fue la frase que su compañero le dijo y como se sintió con esas palabras.
- Cuando todos los participantes hayan finalizado se puede dar por terminada la actividad.



CLUB AMIGÓ CASA TALLER



“Reconozco lo que expreso”

Número de participantes: Quince y el dinamizador.

Duración: 30 minutos Aproximadamente.

Objetivo: Fortalecer a través la interacción con otros, habilidades y destrezas ante el conocimiento, reconocimiento y expresión de emociones y sentimientos.

1. Miedo: Sensación de angustia provocada por la presencia de un peligro real o imaginario.



2. Tristeza: Es un estado anímico que ocurre por un acontecimiento desfavorable que suele manifestarse con signos exteriores como: llanto, pesimismo, melancolía, falta de ánimo.

3. Orgullo: Exceso de estimación hacia uno mismo y hacia los propios méritos por los cuales la persona se cree superior a los demás.



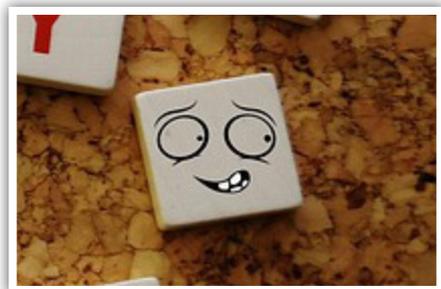
4. Frustración: Imposibilidad de satisfacer una necesidad o un deseo.

5. Sorpresa: Alteración emocional causada por algo imprevisto o inesperado.



6. Agradecimiento: Sentimiento de gratitud que se experimenta normalmente como consecuencia de haber recibido de parte de alguien algo que se esperaba o que se necesitaba.

7. Desprecio: El desprecio supone la negación y humillación del otro de quien se pone en duda su capacidad e integridad moral.



8. Vergüenza: Sentimiento de incomodidad producido por el temor a hacer el ridículo ante alguien.

9. Ira: Estado emocional caracterizado por sentimientos de enfado de intensidad variable.



10. Ansiedad: Estado mental que se caracteriza por una gran inquietud y una intensa inseguridad.

11. Asco: La emoción de fuerte desagrado y disgusto hacia algo, como determinados alimentos, excrementos, materiales orgánicos pútridos o sus olores.



12. Compasión: Sentimiento de tristeza que produce el ver padecer a alguien y que impulsa a aliviar su dolor o sufrimiento, a remediarlo o a evitarlo.

13. Amor: Es un sentimiento de afecto que se tiene hacia una persona, animal o cosa.



14. Admiración: Valoración muy positiva de una persona o una cosa por sus extraordinarias cualidades.

15.Arrepentimiento: Es el pesar que una persona siente por algo que ha hecho, dicho o dejado de hacer.



Materiales:

- Emoticones que representan emociones y sentimientos positivas y negativas
- Instructivo. Pasos para el desarrollo de la dinámica:

Paso 1: El dinamizador da una tarjeta a cada participante.

Paso 2: Todos los participantes deben contar con una tarjeta de emoticones la cual representa una emoción o un sentimiento.

Paso 3: Cada participante da a conocer la emoción o sentimientos que le correspondió y expresa una situación relacionada a la misma que ha experimentado en el pasado o en el presente y expresa la forma en que la manejo.

A tener en cuenta:

- Es importante que antes de iniciar la dinámica se sensibilice frente al respeto y la cordialidad en el desarrollo de la mismo.
- Si uno de los participantes repite pregunta o enunciado del tarjetón, el dinamizador debe generar una diferente.

Se puede iniciar nuevamente la ronda desde el paso 1 para intercambiar emociones.

- El dinamizador puede generar diferentes preguntas frente las emociones y sentimientos expresados fortaleciendo su comprensión.

Resultados esperados

Al finalizar el juego se espera:

- Fortalecimiento de relaciones entre los participantes.
- Afianzamiento de habilidades de identificación y expresión de emociones.
- Fortalecimiento de respeto frente al sentido del otro.
- Adquisición de estrategias para el manejo de emociones y situaciones.
- Identificación de debilidades para la expresión de emociones.

CENTROS DE ATENCIÓN ESPECIALIZADA BOSCONIA Y BELÉN



NOMBRE DE LA DINÁMICA:
ENTRE LOS ESTIGMAS

NÚMERO DE PARTICIPANTES:
24 participantes

¿CUÁNTO DURA EL JUEGO?
45 minutos

OBJETIVO DEL JUEGO:

Sensibilizar sobre la importancia de no generar estigmas en las personas, pues esto puede obstaculizar el desarrollo de las prácticas restaurativas y el proceso de reintegración.

1. Pasos para el desarrollo del juego:

a. Solicitar a los participantes que se pongan de pie y hagan un círculo.

b. Indíqueles que les va a colocar un rotulo e n l a frente, que no lo podrán ver hasta que usted lo indique, es decir al final de la actividad. Usted ira

poniendo el rotulo en la frente de cada participante dejando visible los roles que están de color rojo.

c. Ahorapídales que caminen en silencio y reconozcan los roles de los demás. Acláreles que no deben intentar ver su propio rotulo ni decirle a los demás cual tienen. Cada uno en el desarrollo de la actividad se ira haciendo una idea de que rol tiene, o al menos de sus características.

d. En este paso les ira mencionando unas acciones y ellos escogerán un rol para dar respuesta a esta acción, una vez escojan uno de los roles deberán poner la mano en el hombro de la persona y permanecer así hasta que se de una nueva acción.

Luego de cada acción enunciada usted pregunte ¿Por qué ha escogido este rol para esta acción? Espere la participación de algunos. Luego a la persona que más manos tenga en el hombro pregunte ¿Qué emoción le genera esto?

Luego de dos o tres acciones enunciadas pregunte ¿quién hasta ahora no ha sido escogido? Y ¿Cómo se siente al respecto?

Acciones:

- A quien le confiaría el cuidado de su casa.
- A quien le pediría que llevara a su hijo al colegio.
- A quien llevaría a una reunión familiar.
- A quien le pediría apoyo en una situación de estrés.
- A quien recomendaría en un trabajo.
- A quien le prestaría el carro.
- Con quien se iría de paseo.
- A quien le daría una segunda oportunidad.
- A quien invitaría a una cena en su casa.
 - A quien no le gustaría ver.
 - A quien le brindaría un consejo.

- A quien le pediría un consejo.
- Quien cree que necesita ayuda.
- Quien debería cambiar de oficio.

e. Pídales que vuelvan a hacer un círculo sin ver aun sus rótulos y pregúnteles: ¿Cómo se sienten? ¿Qué opinan? ¿Alguno se sintió desplazado?

f. Ahora solicite que miren el rotulo que cada uno tiene y pregúnteles: ¿Cómo se sienten? ¿Qué opinan?

Mientras responden invíteles a pensar en la estigmatización, los obstáculos que esta genera.

g. Ahora indíqueles ver la otra cara del rotulo (lo que está en letra azul) y llévelos a pensar en si cambia en algo que ese rol lo lleve la persona que se señala (papa, mama, amiga etc.), invítelos a reflexionar sobre la importancia de ir más allá del rotulo y reconocer a la persona, sus virtudes y características respetar su historia y que muchas veces independiente del rol es alguien significativo para cada uno. Pregúnteles ¿Cómo se sienten al respecto?

2. Resultados esperados Se espera que los participantes reflexionen sobre la estigmatización.

Que vean como asumir preconceptos sobre los roles puede obstaculizar el proceso de reintegración en un proceso de practica restaurativa, movilizar a cada uno a pensar en los estigmas que puede generar sobre el otro y de esta manera permear el desarrollo de acciones que deben estar encaminadas a la vinculación de los adolescentes y jóvenes al medio social.

Es importante tener en cuenta que en el proceso

de las tres R, en la fase de reintegración se busca la inclusión de víctimas y ofensores a la sociedad como ciudadanos empoderados y libres de estigmatización, capaces de contribuir a ésta.

ROTULOS – ROLES

LADO A	LADO B
PROSTITUTA	MEJOR AMIGA
POLICIA	TIO
SACERDOTE	VECINO
TRAVESITI	HERMANO
DESPLAZADO	ABUELO
POLITICO	TIO
ANALFABETA	CUÑAD@
AFRODESCENDIENTE	COMPAÑERO
MODELO	HERMANA
INDIGENA	MEJOR AMIGO
DESMOVLIZADO	PRIMO
MONJA	MADRINA
PROFESORA	MAMÁ
HOMOSEXUAL	MEJOR AMIGO
PARAMILITAR	PADRINO

HOMICIDA	PAPÁ
DROGADICTO	PAPÁ
HABITANTE DE CALLE	HIJO
DISCAPACITADO	HERMANO
MILLONARIO	TIA
MEDICA	ABUELA
REINSERTADA	TIA
CAMPESINO	ABUELO
NIÑO	HERMANO
NIÑA	HERMANA

CLUB AMIGÓ AVENIDA 68

Este juego inicia con una dinámica rompe hielo la cual se llama "Mi Canasta de frutas"

Consiste en organizar el espacio de tal manera que cada integrante quede de pie y cómodo.

1. Se debe contar con una pelota.
2. Cada participante debe pensar en una fruta.
3. El coordinador de la actividad se ubica en el círculo al igual que los demás participantes y debe decir su nombre, fruta y lanzar la pelota a cualquier integrante.
4. El participante al que fue lanzada la pelota debe decir su nombre y el apellido que será la fruta y una vez se presente debe decir el nombre y fruta del compañero anterior, luego debe lanzar la pelota a cualquier otro participante quien realizará el mismo ejercicio, nombre, fruta, recordar hasta los 3 anteriores y compartirlo y así sucesivamente hasta completar los participantes.

¡Y ahora vamos a jugar!

COORDINACIÓN NIÑEZ SIN REJAS



DINÁMICA LA DECISIÓN

1. OBJETIVO DE LA DINÁMICA LA DECISIÓN:

- Abordar una situación problemática teniendo en cuenta los efectos negativos de cada opción
- Ejercitar la argumentación para convencer a los demás
- Practicar el pensamiento creativo con el fin de encontrar soluciones disruptivas.

2. DESARROLLO:

3. El coordinador o la coordinadora informan al grupo que realizarán una actividad donde deberán resolver una situación problemática con resultados negativos. Deberán tomar una decisión aunque no compartan del todo la solución propuesta.

4. El coordinador/a deberá formar subgrupos de cuatro personas aproximadamente para debatir la situación problemática y como actuarían.

A cada equipo se le presenta el siguiente problema:

5. “Estás conduciendo tu coche en una noche de tormenta terrible. Pasas por una parada de

autobús donde se encuentran tres personas esperando:

- Una anciana que parece a punto de morir.
- Un viejo amigo que te salvó la vida una vez.
- El hombre ideal o la mujer ideal para acompañarte toda la vida.

Tienes que tomar la siguiente decisión... ¿A quién llevarías en el coche, teniendo en cuenta que sólo tienes sitio para un pasajero?

6. Podrías llevar a la anciana, porque va a morir y por lo tanto deberías salvarla primero; o podrías llevar al amigo, ya que el té salvó la vida una vez y estas en deuda con él. Sin embargo, tal vez nunca vuelvas a encontrar al amante ideal para acompañarte en la vida".

7. A cada equipo se le da el tiempo suficiente para que debatan y acuerden una única solución acompañada de un argumento. Es importante que se cuestionen todas las decisiones antes de llegar a una respuesta. La solución y el argumento deberán ser escritos en una hoja.

8. Luego, cada subgrupo expondrá la solución final y deberán acordar una única solución. Es necesario que el grupo entero acuerde una única decisión. En esta etapa es enriquecedor los debates que se pueden generar.

9. SOLUCIÓN DISRUPTIVA:

10. Una solución creativa «Le daría las llaves del coche a mi amigo, y le pediría que llevara a la anciana al hospital, mientras yo me quedaría esperando el autobús con el amante ideal.»

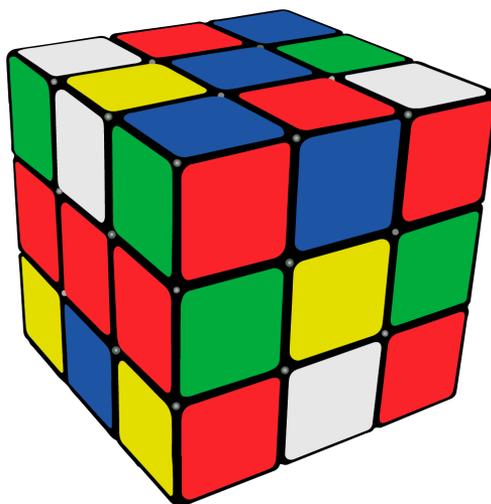
IDEAS PARA EL MOMENTO DE REFLEXIÓN Y DEBATE

11. ¿Cómo se sienten al tener que elegir entre opciones negativas?
12. ¿Pueden con argumentos revertir la situación y que parezca que las decisiones tienen elementos positivos?
¿Pudieron convencer a sus compañeros?
13. ¿Cómo se sintieron al tener que argumentar sobre una acción que no desean realizar?
¿Se les suele presentar en la vida cotidiana tener que tomar una decisión aunque no les guste?
14. ¿Qué hacen?
15. ¿Cómo lo resuelven?
Tener la oportunidad de debatir con varias personas el problema,
¿Les ayudó un poco a tomar la decisión?
¿Alguien pensó una solución disruptiva?

Dinámica La Decisión posibilita trabajar sobre los siguientes temas: argumentación, perspectiva, imaginación, creatividad

BIBLIOGRAFIA:

<https://dinamicasgrupales.com.ar/dinamicas/manejo-de-conflictos/dinamica-la-decision/>



MALETÍN RESTAURATIVO TERCERA EDICIÓN

Diagramación:  Cas Dimensional



RESTAURANDO ANDO

