



La promoción de la participación infantil en la defensa de sus derechos

Guía para la implementación de la Ludoteca
Cívica y de Derechos Humanos, en su emisión de “Cachiverano”



La promoción de la participación infantil en la defensa de sus derechos

Guía para la implementación de la Ludoteca Cívica y de Derechos Humanos, en su emisión de “Cachiverano”

Agosto de 2013, Pachuca, Hgo.

Servicios de Inclusión Integral A.C. (SEIINAC)

Oriente 1, Mz. 3, Lt. 15, Fracc. La Reforma

Mineral de la Reforma, Hidalgo.

C.P. 42186

contacto@seiinac.org.mx

www.seiinac.org.mx

Idea original y coordinación de la edición

Rafael Castelán Martínez

Violeta Isabel Reyes Villegas

Colaboración

José David Olvera Olvera

David Eulises Ruiz Hernández

Ángel García Villagomez

Ma. De Lourdes García López

Daniel Avilés Quezada

Daniel Agustín Galindo López

Diseño de arte y edición

Paulina Herrera Villegas

Luis Fernando Mora Mejía

Fotografía:

Archivo SEIINAC

Juan Carlos Espinosa Rodríguez

José David Olvera Olvera

Agradecemos los aportes para la definición de la metodología y actividades a Margarito Miranda Arias, Ángel Montserrat Reyes Villegas, Paulina Herrera Villegas, Ricardo Martínez Barrera y, a cada generación de Cachicuates y Cachicuatatas, 2009, 2010, 2011, 2012 y 2013, que han dado vida a los distintos espacios donde se ha implementado la metodología, así como a los niños, niñas y adolescentes que poco a poco van formando parte del equipo operativo del Cachiverano.

Dedicado a las infancias y juventudes que no hunden la cara y que aprenden a no soslayar la injusticia...y a las que están por aprenderlo...

CONTENIDO

PRESENTACIÓN	6
PRINCIPIOS DE LA LUDOTECA CÍVICA Y DE DERECHOS HUMANOS	8
Se da significado al concepto de infancias.....	8
Se usa el enfoque de derechos humanos y los derechos de la infancia.....	11
Se promueve la participación desde y con las infancias.....	12
Todo se hace desde el juego y la lúdica.....	14
CACHIVERANO UNA FORMA DE PROMOVER LA PARTICIPACIÓN INFANTIL Y LA DEFENSA DE SUS DERECHOS	17
Las infancias y la descomposición del tejido social.....	17
¿Qué es el Cachiverano?.....	17
Objetivos que persigue	18
Cachicuates y cachicuatas, figuras educativas en el Cachiverano	19
Requerimientos básicos para la operación de un Cachiverano	21
Propuesta operativa de la LUCIDH en el Cachiverano	22
Un Día de Cachiverano.....	24
ACTIVIDADES DURANTE EL CACHIVERANO	27
Actividades del primer día.....	28
Actividades temáticas.....	32
Actividades especiales y transversales	84
Taller para madres y padres	86
Huerto	88
Fiesta del color	90
Reforestación	91
Visita a cabildos o congreso	92
Vinculación con los medios de comunicación	93
Clausura	94
CATALOGO DE JUEGOS	96
Juegos de presentación	97
Juegos recreativos	101
Juegos de integración	105
Pruebas para rally	113
CANCIONERO	114
Por cantar	115
Canciones con movimiento	118
Cantos para viaje	122
Porras.....	123
ANEXOS	126



PRESENTACIÓN

PRESENTACIÓN

PRESENTACIÓN

PRESENTACIÓN

Servicios de Inclusión Integral A.C (SEIINAC), es una Asociación civil sin fines de lucro, que se dedica a promover procesos de inclusión social y educativa a personas en situación de riesgo o vulnerabilidad a través de la defensa y educación en derechos humanos; se constituyó el 6 de agosto de 2008; es una asociación integrada por jóvenes con distintas formaciones académicas que enriquecen el trabajo cotidiano y se comprometen desde la consciencia y hasta los hechos en la construcción de la dignidad y la esperanza, en un mundo neoliberal que mutila poco a poco las relaciones humanas.

Desde hace aproximadamente cuatro años ha mantenido un trabajo de educación social y colaborativa constante en atención a las personas con discapacidad, niñas, niños y adolescentes, jóvenes y familias que han sido segregados social y emocionalmente o violentados en sus derechos, debido a condiciones étnicas, económicas, de lenguaje, de aprendizaje o pobreza en diferentes municipios del estado de Hidalgo. Uno de los proyectos de inclusión social y educativa se ha concretado en la Ludoteca Cívica y de Derechos Humanos (LUCIDH); la cual se emite en dos tiempos distintos: “Escuelita de Tareas Calasanz” y el “Cachiverano”, en el ciclo escolar y periodo de verano respectivamente; ambas tienen el objetivo de brindar atención a las necesidades educativas específicas, afectivas y sociales de niñas, niños, adolescentes que viven en colonias que se encuentran marginadas de las ciudades, difundir sus derechos humanos y ofrecer pautas para la construcción de ciudadanía. Estas ludotecas son atendidas por mujeres y hombres jóvenes que habitan en las mismas colonias o en el municipio; y que además están insertos en nivel superior de educación, ellas y ellos a través de estos procesos apoyan al desarrollo integral de estas comunidades fortaleciendo también el tejido social y comunitario.

La Ludoteca Cívica y de Derechos Humanos ofrece a los padres y madres de familia, que sus hijas e hijos estarán en un espacio seguro, donde se cuidará su integridad física y emocional, mejorando hábitos que impacten directamente en las relaciones familiares y educativas a mediano plazo, aprovechar su tiempo y ser testigos de las habilidades y capacidades de sus hijos e hijas en sí mismos durante el desarrollo de las distintas actividades en cualquiera de las dos vertientes de la misma.

Su programa se centra en los gustos, intereses e inquietudes propios de la edad de los y las participantes, aprovechándolos para propiciar la sensibilización ante su entorno y de la vida misma, en un ambiente de respeto, alegría, convivencia, cordialidad y afecto, mediante dinámicas de aprendizaje colaborativo, juegos, encuentros deportivos, actividades culturales (cine, teatro, danza y pintura) y el apoyo en la construcción de conceptos desde su realidad y sus experiencias.

¹El nombre, aunque se ha reconfigurado, nace del contacto con José Segales Mireles un educador Catalán quien actualmente se encuentra en Mexicali BCN, donde en la Plaza Cachanilla realizaban actividades con niños y niñas, y en una ocasión los mismos niños le bautizaron como Cachiverano; aunque en Hidalgo la intención era buscar un nombre distinto, los niños y niñas han dado significado certero a la vivencia que tienen año con año y que es: “Un Cachito del verano”, motivo por el cual se decidió conservar el nombre.

A través de estos procesos, SEIINAC está integrando una red de jóvenes que conocen, promueven y defienden los derechos humanos, de modo que contribuyan a las colonias menos favorecidas de sus ciudades en aspectos sociales y educativos, impactando en su realidad de vida; funcionando como mediadores y educadores sociales. La participación juvenil es un eje muy importante no sólo para nuestra ludoteca, sino para el país, las colonias... “incluso para el mundo”.

El presente documento es el resultado de cinco años de trabajo, cinco experiencias donde hemos aprendido las estrategias y objetivos alcanzables que se pueden relacionar para poder lograr que las infancias desarrollen esquemas de participación infantil, de defensa y de promoción de sus derechos con las personas adultas, pero sobre todo de aspectos que fortalezcan el tejido comunitario para generar espacios de desarrollo más dignos y democráticos. Más que un manual en la práctica, es una guía, una herramienta para comprender los principios y fundamentos de lo que en SEIINAC se ha denominado Cachiverano¹ (Un Cachito del verano), éste es un proceso que se desarrolla en tres semanas de periodo vacacional, siguiendo una metodología fundamentada en la lúdica y el juego.

Esta guía se divide en apartados, en el primer apartado, se destacan los principios de la LUCIDH, éstos son el conjunto de teorías que se han construido con las reflexiones e investigaciones a lo largo de estos años de trabajo con las infancias, los principios que rigen esta metodología son cuatro: *Se resignifica al concepto de infancias, se usa el enfoque de derechos humanos y los derechos de la infancia, se promueve la participación desde y con las infancias, todo se hace desde el juego y la lúdica.*

El segundo apartado, define en función de la propuesta de la LUCIDH, su justificación a partir de la realidad que niños, niñas y adolescentes viven en la cotidianidad, así como las estrategias y objetivos para su implementación, aquí se define la metodología, así como los requerimientos básicos de espacios y materiales, un tema especial de este apartado son las características y requerimientos de las personas que fungen como figuras educativas.

el tercer apartado es un catálogo de las actividades temáticas referidas al autoestima, el género, el medio ambiente, la participación infantil, el manejo de información y la cultura de paz, del mismo modo se presenta un inventario de juegos que se han implementado en las jornadas de Cachiverano, se destacan en este apartado las actividades especiales que articulan los encuentros, son también las actividades donde niños, niñas y adolescentes evidencian lo que se va aprendiendo en el Verano, compartiendo con todos y todas las participantes; por último se presentan los cantos de dominio popular para las infancias.

En cada sección de esta guía se presentan además, testimonios de cachicuates y cachicuatitas, de niños y de niñas, que, con su palabra definen el Cachiverano como ese espacio de encuentro social, donde se reconocen y se renuevan, donde pueden ser libres, donde se respeta su punto de vista y sus decisiones, este espacio que es la parte sustancial de SEIINAC que día con día alimenta la esperanza para construir la dignidad, la solidaridad, la comunidad, la democracia...¡Por un mundo donde quepan muchos mundos!.

PRINCIPIOS DE LA LUDOTECA CÍVICA Y DE DERECHOS HUMANOS

Para la promoción de los derechos de las infancias en la LUCIDH se tienen cinco principios que con la experiencia de estos años se han teorizado desde las posturas de distintos autores y con las concepciones aprendidas:

1. Se resignifica al concepto de infancias: se considera a las infancias desde su diversidad étnica y con las concepciones de acuerdo a su edad y cosmovisión, abonando desde sus vivencias y formas de ver al mundo al significado de infancias.

2. Se usa el enfoque de derechos humanos y los derechos de la infancia, considerando que las infancias tienen derechos que son exclusivos, por no tener aún la ciudadanía oficial para hacer valer sus derechos de manera individual o grupal y por tener, aún la tutoría de su persona, sin embargo esto no tiene porque menoscabar las más altas oportunidades de desarrollo ni de vida digna, del mismo modo, no se pueden evadir las responsabilidades del Estado para la garantía de sus derechos.

3. Se promueve la participación desde y con las infancias, aunque la ciudadanía oficial se adquiere hasta los 18 años en México, ésta se puede ir construyendo desde otras edades y desde distintos enfoques, para su promoción nos basamos en la ciudadanía autónoma y la ciudadanía institucionalizada, como formas de participación infantil y su incidencia en la política pública municipal, por ser la instancia donde se brinda el primer contacto con las estructura gubernamental.

4. Todo se hace desde el juego y la lúdica, siguiendo el principio de interés superior del niño y niña de la CDN, el juego es la actividad donde se conjugan los espacios de aprendizaje, de socialización, de desarrollo; por eso además de ser uno de los derechos que no está sujeto a negociación, implica una acción inherente a las infancias y su condición de ser niños y niñas. El juego y la lúdica están siempre presentes en todo momento de la Ludoteca Cívica y de Derechos Humanos.

Para comprender estos principios, a continuación se presentan los argumentos y discusiones teóricas, cabe mencionar, que este apartado académico intenta precisar lo que en la práctica se vive cotidianamente en la LUCIDH.

Se da significado al concepto de infancias²

La palabra infancia, proviene del latín *infans* que significa “mudo, incapaz de hablar”; es el periodo de la vida humana comprendido entre el nacimiento y la adolescencia comienzo de la pubertad (Santillán, 2001:201),

²Texto recuperado del libro “Hidalgo y sus Infancias; aproximaciones a la situación de los derechos de niñas, niños y adolescentes; de Castelán Rafael, García Lourdes y Olvera José David, REDOSC HIDALGO 84 en colaboración con Servicios de Inclusión Integral A. C., diciembre 2012, pp. 23-26.

sin embargo, desde la evolución psicoafectiva, se entiende por infante a toda aquella persona que aún no ha alcanzado un grado de madurez suficiente para tener autonomía. Por otro lado, la edad cronológica se considera un referente indispensable ante cualquier definición planteada sobre el concepto de infancia, de tal forma que puede entenderse como un período determinado de la vida de un niño, niña o adolescente, medible por un intervalo de edad.

La infancia es una época clave de la vida, en la cual se configuran todos los resortes efectivos e intelectuales del individuo, de cuyo correcto desarrollo depende buena parte del éxito o fracaso posterior de cada individuo en su proyecto vital (Rojo, 1968:301).

Dentro de esta definición de infancia se engloban tres grupos:

1) Fase de lactancia, la cual va desde el momento del nacimiento hasta la adquisición del lenguaje y la capacidad de andar; 2) Primera infancia, cuyo periodo comprende entre el final del primer año hasta el sexto o séptimo año de vida; se caracteriza por un fuerte desarrollo de la capacidad exploradora del niño, así como del desarrollo intelectual con progresivo dominio del lenguaje, y 3) la segunda infancia que comprende desde los seis o siete años hasta la pubertad, con la cual se va a iniciar la adolescencia; la principal característica de esta fase, es que se produce así mismo una fuerte identificación del niño con el padre y de la niña con la madre, con lo que ello supone una aceptación de papeles sociales (Piaget, 1964:448), Se entiende que cuando se habla de infancia, se hace referencia a un conjunto de características psicobiológicas de sujetos en estado de desarrollo, hasta que no alcanzan las características consideradas como propias de otras etapas posteriores de desarrollo (Delval, 1996:113).

En SEIINAC se entiende a la infancia, como una construcción sociocultural, dinámica y heterogénea, entendiendo que no existe sólo una; se habla de infancias, en el entendido de dar cuenta de la diversidad de mundos construidos por niños, niñas y adolescentes. *Mientras la infancia surge en un espacio teórico discursivo y constituye una institución social, “niño” hace referencia a la forma en que esta formación discursiva se concretiza en seres humanos particulares* (Reyes, 2002:55).

Si bien en uno de los enfoques se señala que lo que cuenta es ante todo la experiencia práctica de la infancia o, dicho en otros términos, la vida cotidiana de niños, niñas y adolescentes en las relaciones sociales concretas, en el otro se ubican a las ideologías de las infancias como fenómeno que se inscribe más bien en el orden superestructura, discursivo o simbólico. Pero como advierte Rojas (2001), a nivel de la praxis ambos elementos no siempre es posibles separarlos tajantemente; tampoco existe un determinismo causal en que la superestructura sea un mero reflejo de las relaciones sociales reales, sino que más bien una relación de influencia recíproca entre ambos niveles³.

Con lo anterior, las infancias pueden entenderse desde una perspectiva demográfica, como el conjunto de población de un territorio dado, que tiene la edad comprendida en el intervalo de cero a dieciocho años. Este paradigma, postula la idoneidad del método etnográfico para el estudio de la infancia y se interesa por la vida cotidiana de niños, niñas y adolescentes y por recrear en ese espacio, sus prácticas simbólicas y modos en que éstos dan cuenta de la sociedad en que viven, reconociendo la relación que existe entre la infancia y categorías como el género o las clases sociales.

De acuerdo a lo abordado, la infancia se puede caracterizar desde diferentes enfoques, por esto no podemos enmarcarla como un todo, si bien es un grupo que se diferencia por sus manifestaciones en la sociedad, en donde sus principales actores son niños, niñas y adolescentes, hay que ver a estas desde cuestiones muy particulares, que la configuran y le dan forma, de acuerdo a sus componentes sociales, culturales, económicos, ideológicos, geográficos, políticos entre otros, por ello se considera que no puede tratarse como una generalidad pues en su composición se ven inmersas cuestiones y situaciones que dan identidad a cada niño, niña y adolescente; a partir de lo anterior se usará el término infancias, término que toma en cuenta las peculiaridades para situar la diversidad de las infancias, visibilizarlas y tomarlas como sujetos de derecho.

A partir de lo anterior, se puede hablar no de "infancia" sino de "infancias", ya que significa mucho más que el tiempo que transcurre entre el nacimiento y una edad madura, se refiere al estado y la condición de la vida de un niño o niña, y a la calidad de esos años, por ejemplo un niño que tiene que trabajar en el campo para ayudar a sus padres no vive los mismos procesos de infancia que una niña que vive en la mayor miseria, sin alimentos adecuados, sin acceso a la educación, al agua potable, a instalaciones de saneamiento o donde vivir.

¿Qué significan entonces las infancias?: la calidad de las vidas de niños, niñas y adolescentes puede cambiar de manera radical dentro de una misma región, por la simple razón de que los procesos que se viven dentro de una familia son diferentes; entendiendo que al hablar de infancias va implícito la gran variedad de elementos culturales de una comunidad a otra, por más cercanas que estas sean; los procesos políticos e ideológicos que se viven en una región del país, impactan de forma diferente a niños, niñas y adolescentes, creando procesos ideológicos distintos a sus iguales en otra región; en las infancias también tienen impacto la geografía, ¿por qué?, porque éste, es un factor que incide en la mayoría de los casos, directamente en los procesos económicos de la familia y por ende en niños, niñas y adolescentes; simplemente no podemos hablar de infancia como singular, ya que éstos son tan heterogéneos entre sí y viven proceso totalmente diferentes, aun compartiendo el mismo techo. Por todo lo anterior, se identifican distintos tipos de infancias: migrantes, jornaleras, campesinas, indígenas, con discapacidad, urbanas, suburbanas, entre otras; cada una de ellas se construye con necesidades, capacidades e interrelaciones distintas entre ellas mismas y su medio (personas o territorio), sin embargo, las infancias presentan situaciones de vulnerabilidad, en relación con las concepciones y formas de trato que todas las demás personas tienen hacia ellas.

³Se trata del complicado y debatido tema de la relación entre estructura y superestructura. Al efecto, resulta muy valiosa la conclusión a la que llega Agamben tras analizar las objeciones metodológicas que en su momento Adorno formuló en contra de Benjamin: Si Marx no se preocupa por precisar el modo en que debe entenderse la relación entre estructura y superestructura y en ocasiones no teme pasar por 'vulgar', es porque una interpretación de esa relación en sentido causal no es siquiera pensable en términos marxianos, lo que vuelve superflua la interpretación dialéctica que debería corregirla (...). Un materialismo que concibiera los hechos económicos como una causa prima en el mismo sentido en que el Dios de la metafísica es causa sui y principio de todas las cosas, no sería más que otra cara de la metafísica y no su superación. Una descomposición semejante traiciona irremediablemente la concepción marxiana de la praxis como concreta y unitaria realidad original, y esto es lo que debe oponerse a la interpretación vulgar y no una supuesta 'concepción dialéctica de la causa y el efecto' (...) sólo es materialista el punto de vista que suprime radicalmente la separación entre estructura y superestructura porque se plantea como único objeto la praxis en su cohesión original... (Agamben, "El príncipe y la rana. El problema del método en Adorno y en Benjamin", 2004, pp. 157 a 186). Por otra parte, Virno resulta muy esclarecedor cuando señala que "..." solamente en el capitalismo la 'estructura' económica puede jactarse de una fuerte preeminencia. ¿Por qué? Porque solamente en el capitalismo la relación de producción incluye en sí, entre sus factores materiales, a la meta-historia (es decir, a los requisitos que historizan la experiencia en general). Pero de esto se sigue que la 'estructura' capitalista puede ser comprendida plenamente sólo tomando en máxima consideración el aspecto más etéreo de la 'superestructura'..." (Virno, 2003 c, p. 188. El subrayado es nuestro).

Hablar de infancias, es entonces prestar atención a la variedad de contextos, situaciones y relaciones de niños, niñas y adolescentes con su entorno, la forma en cómo ellos y ellas los conciben; así como promover la participación de éstos en dichos contextos. Se debe entender que las infancias no es un concepto acabado sino que se va construyendo y deconstruyendo, en cuanto el ser humano en su proceso histórico de evolución.

Se usa el enfoque de derechos humanos y los derechos de la infancia

Los derechos humanos, son todas aquellas condiciones que las personas requieren para vivir de manera digna y que están reconocidas en leyes o instrumentos jurídicos de tipo local, nacional o internacional; mediante su ejercicio potencian el desarrollo de las personas y las condiciones de vida en el tiempo venidero; de acuerdo con la Organización de las Naciones Unidas (ONU), los derechos humanos son derechos inherentes a todos los seres humanos, sin distinción alguna de nacionalidad, lugar de residencia, sexo, origen nacional o étnico, color, religión, lengua, o cualquier otra condición. Todos tenemos los mismos derechos humanos, sin discriminación alguna. Estos derechos son interrelacionados, interdependientes e indivisibles.

Los derechos humanos casi siempre, están contemplados leyes y ésta es la encargada de garantizarlos; otras veces no hay leyes en los países, pero hay acuerdos internacionales, donde se establecen las condiciones mínimas para la garantía de esos derechos, en el caso de las infancias, esos derechos se han establecido en un documento que se conoce como la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN); esta convención se fundamenta en tres principios básicos: el interés superior del niño y la niña, la no discriminación y los más altos estándares de desarrollo. Estos principios permiten que los derechos de la infancia se consideren independientes a los derechos humanos, pero que en esencia se aplican a ellos adaptados a las condiciones biológicas, sociales, afectivas.

La Ludoteca Cívica y de derechos Humanos al ser un espacio de formación, crecimiento y experiencia compartida en donde se crea, aprende, enseña y juega con la finalidad de contribuir a la prevención de la violencia, fortalecer la cohesión del tejido social y promover la participación infantil de niños, niñas y adolescentes de comunidades urbano-marginales del estado de Hidalgo; tiene una relación con lo que se establece en el artículo 42 de la CDN:

Con lo anterior y con la intención de hacer del conocimiento lo que se establece en dicho documento SEIINAC a través de su Ludoteca Cívica y de Derechos Humanos y con una metodología lúdica-didáctica, busca más allá de hacer del conocimiento los derechos de la infancia la vivencia de los mismos a través de dinámicas y actividades que lleven a la defensa y exigencia de los mismos desde los actores principales que son niñas, niños y adolescentes.

Es así como el Cachiverano con el apoyo de jóvenes interesados en el tema de los derechos de la infancia, en su función como Cachicuatras y Cachicuates se les ha formado en la materia, con la intención de sensibilizar y visibilizar a la infancia como sujetos de derecho y no caer en prácticas de asistencialismo o de minimizar a la población infantil (adultocentrismo).

Los Estados Partes se comprometen a dar a conocer ampliamente los principios y disposiciones de la Convención por medios eficaces y apropiados, tanto a los adultos como a los niños. (UNICEF)

Por ello para quienes nos desenvolvemos en dicho espacio es de suma importancia que durante ese periodo de trabajo se dé a conocer los derechos de niñas, niños y adolescentes propiamente a cada una de las infancias y a sus madres, padres y/o familiares.

Se promueve la participación desde y con las infancias⁴

La intención de la LUCIDH es comenzar a construir una ciudadanía integral, sin embargo, para hablar de ella, es necesario entender qué es la ciudadanía. Ésta se configurara a partir de tres tipos: la ciudadanía social que busca el goce de los bagajes culturales e históricos de la sociedad, la ciudadanía civil que pretende garantizar los derechos a favor de la libertad, como el derecho a expresarse, de pensamiento, religión, etc. y finalmente la ciudadanía política la cual tiene como fin participar en el poder político en forma directa; es decir, es el derecho a participar en el ejercicio del poder político (Castelán, Avilés, & Ruíz, 2012). Cuando una persona tiene claro la forma de participar en estas tres esferas, se dice que hay una ciudadanía integral.

Dentro de la ciudadanía integral no hay edad, por esto hay una dimensión que se ha comenzado a definir: la participación infantil. Esta categoría, en los últimos años se ha puesto en boga, sin embargo hace falta que sea real, que forme parte de la cotidianeidad y pensar en ella como una forma de moldear la identidad de las infancias. La participación infantil expresa decisiones que sean reconocidas por el entorno social y que afectan a la vida propia y a la vida de la comunidad; supone colaborar, aportar y cooperar, así como generar entre adultos, niños, niñas y adolescentes confianza para sí, y, poco a poco, llegar a la verdadera participación activa; la participación infantil ubica a las infancias en la toma de decisiones, en los asuntos que les competen como miembros de una sociedad, ya sea en familia, escuela o gobiernos.

La UNICEF, define la participación infantil como un *proceso por el que se comparten decisiones que afectan a la vida privada de la comunidad en la que uno habita. Éste es el medio por el cual se construye la democracia, y es un patrón que debe servir para las democracias* (Martínez, 2000:109).

Para lograr el verdadero ejercicio de la participación, se debe entender que ésta es dinámica; es así que debemos apostar a la participación infantil desde la construcción de una ciudadanía social y civil.

Ahora bien, para la Convención sobre los Derechos del Niño, la participación infantil es un derecho reconocido, sin distinción de edad; el derecho de niños, niñas y adolescentes a ser ciudadanos y ciudadanas, es relevante ya que en diferentes artículos aparece el derecho a la participación, presente de forma implícita y no explícita.

La Plataforma de Organizaciones de Infancia, en su publicación Participación infantil en el tiempo libre, define participación infantil como un...

⁴Texto recuperado del libro "Hidalgo y sus Infancias; aproximaciones a la situación de los derechos de niñas, niños y adolescentes; de Castelán Rafael, García Lourdes y Olvera José David, REDOSC HIDALGO 84 en colaboración con Servicios de Inclusión Integral A. C., diciembre 2012, pp. 26-30.

La Plataforma de Organizaciones de Infancia, en su publicación Participación infantil en el tiempo libre, define participación infantil como un...

En los "Encuentros de Intercambio sobre Participación Infantil", que organizó el Consejo de la Juventud de España en Madrid los días 16 y 17 de mayo de 1998, el ponente César Muñoz lanzó un enfoque de participación positivo, progresista y ético al indicar que se cae en un error cuando hablamos de participación infantil con la idea de que hay que hablar de la participación de los niños y las niñas: *Tendríamos que venir con la idea de que no es una participación de ellos, no hay que señalarlos con el dedo, sino que la participación infantil es cosa de ellos en relación con nosotros, con los jóvenes, con los adultos, con los ancianos, ahí está la verdadera participación, una participación en relación.* (Muñoz, 2004:147)

Para Martínez (2000), se debe tener en consideración los siguientes elementos con la finalidad de dar complementariedad a la idea de participación infantil.

Proceso: La participación infantil en un proceso educativo en el cual las infancias toman conciencia de sí para el ejercicio de sus derechos.

Medio: La participación infantil no es un fin en sí mismo, sino un canal para que niños, niñas y adolescentes ejerzan su derecho a la ciudadanía.

Democracia: La participación infantil potencia el ejercicio democrático de cualquier persona, sin distinción de edad.

Escucha: Herramienta fundamental para llevar a cabo la participación infantil, gracias a esta habilidad adquirida, las personas adultas pueden tomar decisiones conjuntas con niños, niñas y adolescentes.

Poder: Cesión de poder por parte de las personas adultas, adquirido por la infancia para poder tomar decisiones conjuntas en los temas que les afectan directamente.

Derecho: Se entiende la participación infantil como un derecho y no como un favor o cesión de poder de las personas adultas hacia la infancia. La CDN es de obligado cumplimiento para los estados, y por lo tanto para su ciudadanía.

Nivel de inclusión social: La participación social de la infancia favorecerá el nivel de inclusión social de todas las infancias.

Dar voz: Es necesario considerar la importancia de lo que expresan niños, niñas y adolescentes, estando de acuerdo o no con sus opiniones.

Toma de decisiones: No se puede hablar de participación infantil si niños, niñas y adolescentes, no intervienen en el proceso de la toma de decisiones, se tienen que generar estrategias para favorecer su presencia, sin ninguna manipulación por parte de nadie.

Proceso gradual de aprendizaje, que pasa por diferentes etapas, mediante el cual los niños y niñas comparten decisiones que afectan tanto la vida propia como la de la comunidad. La participación es un medio, no un fin en sí misma, un componente fundamental mediante el cual construimos la democracia y ejercemos el derecho de ciudadanía, entendiéndola de manera inclusiva, donde los grupos se relacionan en una situación de igualdad (Martínez & Ten, 2000).

4. En todos los artículos recogidos en este apartado se ha optado por mantener el texto literal de la Convención sobre los Derechos del Niño, 1989. UNUS

Al hablar de participación ciudadana, no se puede alejar la mirada de la diversidad, que está presente en todo ser humano, sin importar de donde venga, y por esto la relación e interacción que se tiene con diferentes contextos se va a traducir en distintos intereses, convirtiéndose en un factor potencial para el ejercicio de la participación, atendiendo a las diferentes formas de pensar, ser, crear y generar cambios.

Con respecto a la participación infantil, se habla de que ésta se puede dar en tres contextos diferentes, mismos en los que están inmersos las infancias, como los son la familia, la escuela y el gobierno; en la familia que es la primer instancia de socialización del niño, niña y adolescente, generará la capacidad de participación en el sentido de responsabilidad social, la escuela por su parte debe potenciar la participación infantil para llegar un verdadero goce de los derechos, los objetivos formativos de las instituciones educativas, principales agentes socializadores del Estado, se centran fundamentalmente en torno a valores de estabilidad y defensa de la democracia, sin embargo, ésta democracia está mal entendida; para finalizar la participación en instancias gubernamentales locales, generará en las infancias un sentido de pertenencia, articulando demandas y la participación activa, que llevara poco a poco al camino de la participación ciudadana infantil, consolidando una verdadera democracia. Los contextos antes mencionados son tan solo algunos en los cuales deben ser tomados en cuenta para la participación infantil; por otra parte, una de las mejores formas de conocer más a las infancias, es a través de un diálogo abierto, de colocarse en la posición de escucha, de preguntarles de forma directa sobre sus intereses, sus conocimientos, experiencias y dejarles hablar, para hacer crecer los espacios y mecanismos de participación y no dejar sus opiniones de forma aislada. Los verdaderos espacios de participación deben ser lugares de intercambio y encuentro de ideas y el primer paso para que las infancias participen, es motivarlos y hacerles entender que su participación es imprescindible en todas las esferas.

No hay que olvidar que niñas, niños y adolescentes, representan el período de mayor potencialidad, en esa relación particular que existe entre lo dado y las posibilidades del devenir; propiciar la participación infantil es una tarea que tiene un gran poder transformador porque enfatiza la centralidad del niño como fundamento de un Estado democrático en el sentido más amplio del término, también apunta a un cuestionamiento radical del vínculo entre adulto y las infancias, que implica el reto de encontrar nuevas formas de relación que sean más equitativas pero que a la vez consideren las características específicas de su momento de desarrollo.

Todo se hace desde el juego y la lúdica

En el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) se establece que niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la juego, a la diversión y al descanso, pero también se hace énfasis que estos momentos son básico y elementales para promover la vida artística, cultural y social de las comunidades; además de desarrollar habilidades y destrezas que se relacionan con la cognición, el desenvolvimiento social y afectivo de quien juega. Por lo que se exhorta a los Estados parte a que esta necesidad se vea cubierta en los espacios más inmediatos en que los que niñas, niños y adolescentes se encuentran insertos.

Diversos estudios antropológicos, psicológicos y socioculturales han coincidido en que el juego es una actividad propiamente social, cultural y humana; un fenómeno necesario e irrefutable en el desarrollo infantil; claro que el adulto juega, todo ser humano juega, pero en la infancia el juego es casi natural, intrínseco, debido a que, socialmente quienes juegan son niñas, niños y adolescentes. La palabra juego proviene del griego *iocari* que se interpreta como *hacer algo con alegría con el único fin de entretenerse*. Sin embargo, en la actualidad las teorías del juego se han diversificado, y aunque la mayoría coincide en definir al juego como una actividad libre, espontánea y voluntaria que se goza por placer; se diferencian al analizar las funciones y contribuciones que esta actividad tiene en las personas en diferentes edades. Jhoan Huizinga (1987) en su *Homo ludens* reconoce en el juego la posibilidad que le brinda a la infancia para adaptarse y desarrollarse en su medio social, aseverando que el hombre necesita jugar para vivir. Por su parte Vigotsky (1988) siguiendo con la idea de la naturaleza social del juego define al juego como una zona de desarrollo próximo en el sistema mental, en donde el juego es acción y el sentido social de esa acción nace de la necesidad del niño de *saber*.

Saber, conocer, descubrir, compartir; son algunos de los elementos que se ven involucrados en la acción de jugar, las emociones y sentimientos motivan y potencian los beneficios de esta acción en el Cachiverano.

El concepto de lúdica, por otro lado; es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones, asimismo, fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Por lo anterior, en el Cachiverano sus temáticas, prácticas y actividades se desarrollan a través del juego y la lúdica como ejes centrales. Permitiendo la convivencia armónica y el disfrute de la experiencia; estos dos elementos, tocan transversalmente los derechos humanos de las niñas, niños y adolescentes como contenido, que se aborda con un diálogo reflexivo y crítico, tomando en cuenta la experiencias que se han vivido como sujetos de derecho y ciudadanos.



CACHIVERANO

UNA FORMA DE PROMOVER LA PARTICIPACIÓN INFANTIL Y LA DEFENSA DE SUS DERECHOS

UNA FORMA DE PROMOVER LA PARTICIPACIÓN INFANTIL
Y LA DEFENSA DE SUS DERECHOS

CACHIVERANO UNA FORMA DE PROMOVER LA PARTICIPACIÓN INFANTIL Y LA DEFENSA DE SUS DERECHOS

Las infancias y la descomposición del tejido social

Actualmente las infancias en distintos contextos, están expuestas a una violación sistemática de sus derechos, las condiciones de violencia estructural y social, además de la física y psicológica se han naturalizado por parte de los adultos, familiares e instancias públicas que brindan atención parcializada, sólo generando programas desde la asistencia social con un enfoque de derechos humanos parcializado y desvirtuado, lo cual no garantiza el pleno goce de los derechos de las infancias.

A partir de la firma de algunos convenios con instancias internacionales, como UNICEF, distintas dependencias gubernamentales y presidencias municipales, realizan esfuerzos para “educar” a las infancias en el conocimiento de sus derechos humanos, otras simulan espacios de participación para escuchar sus necesidades y propuestas, sin embargo, el tejido social se continúa fracturando, las infancias siguen construyendo el simbólico de una sociedad individualista, violenta, de desvalorización de la otredad como parte de sí misma, consumista, pero sobre todo donde los derechos humanos se miran como una mercancía. Ese imaginario social de sociedad se plasma en las concepciones que niños y niñas plantean de derechos, únicamente como necesidades materiales: ropa, juguetes y hasta autos (Castelán, García, Olvera, 2012).

Por su parte, los habitantes de las colonias urbano-marginadas y rurales de los principales municipios del Estado de Hidalgo, y quizá de todo México, experimentan esa descomposición del tejido social que les colocan en una situación de vulnerabilidad, el cual se manifiesta en situaciones de discriminación, violencia de género, deserción escolar, desempleo, desconfianza ante las autoridades, condiciones de salud precarias e incluso de delincuencia.

Por lo anterior La LUCIDH y en particular el Cachiverano, se convierte en una oportunidad para combatir la carencia de una cultura de participación ciudadana y organización comunitaria, para provocar que las posibilidades de transformar su contexto se incrementen, mejorando las relaciones interpersonales, reconociendo capacidades y debilidades, pero sobre todo para ofrecer un espacio donde las infancias y sus familias, se encuentran, se reconocen como diversas en su estructura, en sus posibilidades y generen estrategias de solidaridad y cambio social.

¿Qué es el Cachiverano?

Es un espacio de educación social que se desarrolla durante tres semanas del periodo vacacional oficial. Consiste en un curso de verano de promoción de Derechos Humanos y participación infantil a través del juego y la lúdica como medio educativo; está dirigido a niñas, niños y adolescentes desde los 6 hasta los 15 años de edad, aunque algunos casos hay niños y niñas desde los 5 años y hasta 13 años, esto ha dependido de la disposición que presenten

para las actividades. Las figuras educativas son juventudes pertenecientes a la comunidad o el municipio, se busca dar preferencia a las juventudes que se encuentren insertos en el nivel superior de cualquier formación académica, pero no se descarta a madres o padres o cualquier otro miembro de la comunidad que desee participar. A estas figuras educativas conocidas como cachicuates y cachicuatas, se les brinda una capacitación previa y se les acompaña durante el desarrollo de todo el curso.

El curso, se opera de lunes a viernes en horario matutino de 9:00 a 14:00 hrs., sin embargo los horarios se establecen con base en las condiciones de las comunidades y poblaciones donde se implementa, pudiendo cambiar de horario, e incluso de variar los días de implementación, los objetivos desde luego deben adecuarse para lograr aspectos muy concretos. Durante el Cachiverano se realizan actividades de encuentro y recreación los días viernes, se realizan salidas a lugares que pueden ser significativos para construir la identidad de las infancias o que son espacios para la expresión como las salas de cabildos de las presidencias municipales o el Congreso Local.

Como un complemento a la metodología, se brindan una serie de talleres a padres, madres o familiares, que busca sensibilizar en las formas de educación para los niños, niñas y adolescentes pero desde un enfoque de derechos humanos, este taller permite que familiares o quienes ejercen la tutoría puedan observar los cambios en sus actitudes y ofrezcan un seguimiento en sus hogares sobre las situaciones aprendidas.

Objetivos que persigue

A lo largo de estos cinco años, el Cachiverano ha cumplido con diversas expectativas y alcanzado distintos objetivos, los cuáles se han podido identificar en las entrevistas aplicadas con las niñas, niños y adolescentes que han participado, y sus familiares; estos objetivos se han categorizado de la siguiente manera:

- ▶ **1.** Promover el ejercicio de los derechos de las infancias a través de procesos formativos basados en la lúdica y el juego para potenciar la cohesión del tejido social, de la población de comunidades urbano-marginadas y rurales.
- ▶ **2.** Promover la participación infantil a través de la expresión de las necesidades, puntos de vista y propuestas que las infancias tienen en distintos espacios como los familiares, escolares, de la administración pública municipal y medios de comunicación, para que la población y funcionarios públicos, conozcan y tomen decisiones que procuren los derechos de las infancias.
- ▶ **3.** Reconocer algunas pautas de violencia y discriminación que existen en la sociedad para contribuir a la construcción de una cultura de paz, mediante estrategias de sensibilización a las infancias y sus familiares.
- ▶ **4.** Generar procesos de empoderamiento en las infancias y juventudes que participan en el Cachiverano, mediante estrategias de capacitación, organización y gestión de las condiciones necesarias para desarrollar la metodología en sus comunidades.
- ▶ **5.** Desarrollar habilidades de convivencia social, así como el reconocimiento de capacidades y necesidades para configurar comunidades respetuosas de la diversidad (discapacidad, lengua, condición social, género, etc).
- ▶ **6.** Propiciar el desarrollo de actitudes y disposiciones en las infancias para la solución de problemáticas de tipo individual, afectivo e interpersonal.

Cachicuates y cachicuatas, figuras educativas en el Cachiverano

Los nombres de las figuras educativas, tienen su origen en una planta característica del altiplano mexicano y en Hidalgo es la planta que nos identifica: el maguey, que lo mismo brinda “el elixir de los dioses”: el pulque, como es la especia que al envolver al borrego le da un sabor único; el maguey es una planta que tiene una vida de aproximadamente 12 años, cuando cumple esta edad le surge en la parte central un tallo llamado quiote cuando esto sucede el maguey florece por única vez y comienza su decadencia; a su lado por debajo de él comienzan a crecer pequeños hijuelos que se conocen como *mecuates*, los cuáles al ser removidos y plantados en otra zona comienzan a crecer e iniciar nuevamente su proceso de crecimiento, producción, florecimiento y a su lado crecerán nuevos *mecuates*. El maguey maduro brindará protección y humedad al mecuate, mientras uno va en decadencia el otro va creciendo a su lado, juntos. Esta idea del *mecuate* (mi cuate), es retomada para nombrar al cachicuate o cachicuata, que son personas que acompañan el proceso del Cachiverano en la LUCIDH, pero que poco a poco dejarán de estar ahí, para que los hijuelos, en este caso niños, niñas y adolescentes, se conviertan en las figuras educativas que apoyarán a otros niños y niñas en otros espacios, dando un tono de reproducción, de amistad, de solidaridad y de defensa y promoción de los derechos humanos.

El “Cachicuate y la cachicuata” son quienes realizan la función de facilitar y mediar las actividades y temáticas en el Cachiverano; estas figuras reciben una capacitación previa sobre la metodología y la teoría que conforman la estructura del curso; los equipos de cada sede se conforman de forma multidisciplinaria, de modo que cada área temática pueda ser desarrollada de forma adecuada y se enriquezca con el dialogo que se pueda generar antes, durante y después de cada juego o actividad.

Los y las cachicuatas se asumen como amigos o amigas cercanas a las niñas, niños y adolescentes; capaces de dialogar a su nivel, compartir la alegría y la emoción del juego, que aprenden y enseñan a la vez, que tienen afecto por los demás participantes; hasta ahora se observa un común denominador en las y los jóvenes que participan o han participado de este proyecto: el fuerte sentido del *bienestar común y de acción social*; que se refleja en su compromiso y responsabilidad con las infancias que acuden al curso, en su interés hacia las temáticas, en los aportes que hacen a cada actividad, siempre con la intención de que su trabajo sea satisfactorio y de provecho para quienes se benefician del Cachiverano.

Cada día, todos los cachicuates y cachicuatas se organizan para determinar responsabilidades y actividades; con la finalidad de lograr los objetivos particulares de acuerdo al grupo de niños y niñas, pero sobre todo para garantizar el disfrute de las mismas; éste es el factor más importante para que cada día se convierta en un día de aprendizaje significativo. Por lo que se deben considerar algunas características y momentos en estas formas de trabajo:

- ▶ La planeación de las actividades; preparar los materiales y las actividades con un día de anticipación es muy importante, porque permite tener un control más eficaz del tiempo, de las actividades y un trabajo grupal bien estructurado para no perder la atención y la dinámica del día.

► Delegar y asumir responsabilidades o tareas; ya sea como coordinador o como integrante del equipo es importante que haya apoyo entre unos/unas y otros/otras. *“El conocimiento y reconocimiento de las habilidades y capacidades de mis compañeras y compañeros me permiten identificar las tareas o responsabilidades que cada quien puede asumir de forma eficiente”*; esto permite equilibrio fundamental en la relación del equipo de trabajo.

► Actitud proactiva; asumir lo que es obvio se tiene que hacer es un acto que se debe ver reflejado en el actuar; el o la cachicuata no espera órdenes ni tiene que moverse por una voz exterior: *“cuando sé lo que hace falta lo hago o lo propongo a el resto de mis compañeras y compañeros si es una decisión que nos compete a todas y todos”*; esto se debe hacer pensando en el sentido del bienestar común.

► Permitirse ser espontáneo y jugar de forma entusiasta; este es un factor fundamental en la relación que se establece con las niñas, niños y adolescentes con los que se comparte el *ser y hacer*. El nivel en el que se involucran los cachicuates y cachicuatas en las actividades será directamente proporcional al nivel de interés y la integración que se genera de todo el grupo a las actividades; *“mi rol está en ser parte de ese suceso y experimentarlo a la par; no ser un espectador que sólo observa y espera que algo suceda”*.

► Mediar, *“nadie educa a nadie, nadie se educa sólo; nos educamos en comunidad. Mediatizados por el mundo”* (Paulo Freire). Un aprendizaje significativo está fuertemente vinculado a la subjetividad de cada quien; pero se construye en intersubjetividad. Nadie posee la verdad, ni lo sabe todo, las niñas, niños y adolescentes con quienes se comparte esta experiencia también poseen saberes que motivan la interacción y el diálogo reflexivo en cada actividad;

“nuestra actitud hacia lo que manifestamos en lo que decimos no debe ser hacia una cambio radical en ellas y ellos; sino en un intercambio que se debe dar en comunidad para que tenga un valor más propio”.

Es importante mencionar que la proporción para cada Cachiverano con un aproximado de 30 niños y niñas, se consideran 4 cachicuates o cachicuatas, para integrar el equipo se buscará un equilibrio en el género, buscando que haya igual número de hombres y de mujeres, aunque aún persiste en muchas comunidades la perspectiva de que las tareas educativas son propias para las mujeres, cuando esta situación sea muy latente, es necesario que al menos que haya un hombre para ir desmitificando esta situación. Los y las cachicuatas en cada sede donde se implementa el Cachiverano se organizan con una estructura donde uno o una de ellas tiene el cargo de coordinación, la coordinación cumple con funciones de enlazar, dar líneas y pautas para una administración eficiente de los recursos, además de proponer las formas de organización del equipo; sin embargo su acción no es directiva, la dirección de cada Cachiverano es colegiada, es decir, todos y todas colaboran para poder llegar a los objetivos planteados.

Cuando existen, más de una sede es necesario que haya una coordinación de municipal, cuando hay en más de dos municipio se considera una coordinación regional, y cuando hay en distintas regiones se considera una coordinación estatal. Las tareas de esas coordinaciones son facilitar y acompañar a todas las sedes en la solución de conflictos con materiales. Instalaciones y en general cualquier situación de logística.

Requerimientos básicos para la operación de un Cachiverano

Durante los procesos de Cachiverano que se han implementado en distintos municipios del Estado de Hidalgo, los espacios han variado, desde trabajar en los Centros de Desarrollo Comunitario, que surgieron del programa federal “Rescate de Espacios Públicos”, hasta quioscos de las comunidades o colonias, también se ha operado en salones de fiestas que los familiares prestan o en los comedores comunitarios que existen en ciertas colonias de alta marginación. La revisión de estos espacios ha permitido establecer condiciones mínimas para la operación del Cachiverano:

- Se requiere de un espacio techado y cerrado, con ventanas o espacios que proporcionen suficiente iluminación, el tamaño óptimo para su realización es de 70m² para 30 niños o niñas, sin embargo se puede establecer el criterio de 1m² por niño o niña participante como condición mínima.
- Es necesario contar con un patio de juegos, algunas comunidades cuentan con canchas, estos espacios abiertos o con techumbre, no pueden estar muy alejados del espacio cerrado.
- Estantes para colocar el material, estos se pueden construir usando la creatividad, con cajas de madera conocidos como “huacales”, se pueden pintar o simplemente forrar.
- Mobiliario, sillas y mesas para el cupo de niños o niñas que asistan al Cachiverano.
- Material de papelería, del que no puede faltar, pegamento, tijeras, crayolas, hojas de papel, pliegos de papel bond (también se pueden usar carteles por el reverso de campañas que hayan caducado), cinta adhesiva, ya que muchos de las producciones de las infancias se colocan en la pared, marcadores de agua, colores, lápices y lapiceros, papel crepé, papel china y papel café para envolver paquetería.
- Materiales de mercería: considerar estambres o hilos gruesos, diamantina, silicón con su pistola cuando hay electricidad o silicón frío cuando no la haya, palitos de madera de distintos tamaños, pintura vegetal de colores base.
- Cuando las condiciones lo permitan llevar juegos de mesa de todo tipo, debido a que en algunas ocasiones, niños o niñas no desean formar parte de ciertas actividades o juegos y debe existir una opción para ellos y ellas.
- Material para reciclar: pensar en reunir periódicos, revistas, cajas de leche, rollos de papel higiénico, tapas de botellas de refresco, tapas de garrafones de agua, botellas de PET de 3 litros de preferencia, cartón, calcetines, pedazos de tela y en general cualquier material que pudiera reutilizarse en las actividades propuestas.

Cómo la metodología se ha operado en comunidades, donde en ocasiones los familiares o tutores, no pueden aportar una cuota mínima para materiales y costear las salidas, se les solicita que aporten material de reciclaje, o material de mercería, algunos aportan los materiales que les sobra del ciclo escolar pasado. Otra forma de gestionar estos insumos es acercarse a las escuelas particulares, quienes cada año tienen material sobrante que muchas veces tiran a la basura.

Propuesta operativa de la LUCIDH en el Cachiverano

Es importante señalar la lógica de las actividades y la forma en que se considera más coherente operar el curso para lograr los objetivos principales: la promoción de los derechos de la Infancia y la participación Infantil. En esta propuesta se comparten algunos aspectos muy importantes para operar el desarrollo de las actividades, éstas se implementan a partir de la generación de tres tipos de experiencias (Fig. 2.1):

1. La cohesión e identidad grupal: en donde las niñas, niños y adolescentes participantes se reconocen y se organizan construyendo una identidad con un objetivo en común. Esto es a través de juegos y dinámicas de animación que promueven la integración y cohesión grupal, que les motive a participar en las actividades siguientes. Los juegos se desarrollan en un inicio con mucha intensidad y se recomienda seguir así en los momentos más necesarios para mantener al grupo unido y concentrado en sus tareas.

2. La sensibilización y formación: esta experiencia, proporciona un proceso de desarrollo de aprendizajes en colectivo, desde el análisis y reflexión de diversas fuentes de información sobre una temática en específico. Aquí es en donde quienes participan se analizan y *deconstruyen* como sujetos de derecho y como ciudadanos activos.

3. Comunicación: en esta experiencia se demuestra lo que se ha aprendido, las infancias sistematizan y plantean en diversas formas, desde un cartel hasta una matriz de interrelación problema-causa, su pensar, su sentir y sobre todo su visión del mundo. Pero es al final de esta experiencia que se concreta la participación infantil, a partir de la construcción de propuestas y las formas de comunicarlas en diversos ámbitos y en diferentes niveles (familia, comunidad, clase política) de impacto político y social.



Fig. 2.1 Tipos de experiencias que se construyen en el Cachiverano.

PROCESO METODOLÓGICO

Las actividades del programa se caracterizan por su interrelación transversal (Fig. 2.2), algunos juegos se han diseñado para *sensibilizar* en primer lugar sobre las temáticas que se han de desarrollar durante el curso. Este primer paso, por llamarlo de algún modo; es muy importante ya que en este momento se genera desde la visión de niñas, niños y adolescentes la *problematización* de dicho temas, es decir, ellas y ellos debaten, discuten, explican, y opinan sobre las dimensiones que convierten a dicho tema en un problema para su desarrollo como sujetos de derecho.

En un segundo momento de las actividades y juegos son de carácter formativo; es decir, se acerca a las niñas, niños y adolescentes a información sobre los temas o sobre lo que ellas y ellos han deducido como “problema”. Esta información que se les comparte o facilita debe ser actual y útil para los intereses que se han despertado en búsqueda de ella, además de generar aprendizajes significativos y críticos. Presentándola al grupo de forma lúdica, generando una participación espontánea y voluntaria al momento de revisar algún tipo de información en las fuentes que crean más convenientes o les brinden las alternativas más útiles para ellas y ellos.

Cuando la información y los intereses de niñas, niños y adolescentes se encuentran se genera un momento de *reflexión*; esto es, se han revisado datos, algunos artículos sintetizados, casos específicos, noticias y otras fuentes diferentes o no tan convencionales como los rumores, los anuncios publicitarios y los saberes de las personas del medio y/o involucrados; pero ahora experimentan un cambio en su visión de “eso” que les preocupó. Se comparte y se analiza, *¿Qué hemos aprendido en esta búsqueda y encuentro con la información y la realidad del problema?* Se crea una relación entre la relevancia y la toma de conciencia para su vida ciudadana. En este momento también se ubican los niveles de responsabilidad de los involucrados tomando en cuenta sus propias conclusiones de las posibles causas.

Lo anterior se debe aprovechar para impulsar la elaboración de propuestas que nacen de su perspectiva de la problemática, su causa e involucrados, para esto, se han diseñado y adaptado algunas actividades y juegos que tienen como objetivo que niñas, niños y adolescentes expongan todo aquello que han construido durante el proceso de sensibilización, formación y reflexión en forma de propuesta. Los niveles de incidencia lo deciden de acuerdo al nivel de responsabilidad que han concebido como el destinatario de dicha propuesta, de acuerdo a su interés lo expresan de la forma que ellos y ellas consideren que es el más apropiado para tener una respuesta a sus necesidades o intereses.

Dentro de las actividades especiales, la visita al Congreso o Cabildos es el momento pensado para la comunicación y presentación de las propuestas que se han construido durante todo el curso o gran parte de él; las niñas, niños y adolescentes expresan en documentos, cartas, carteles o actos simbólicos sus necesidades, ya sean sentidas como infancia o de su comunidad, así como qué piensan o descubrieron que se puede hacer ante una problemática en específico. El impulso o impacto de dichas propuestas lo deciden las niñas, niños y adolescentes, pues son quienes las han construido, desde el cómo informarlas a la comunidad hasta hacerlas llegar ante instituciones y/o autoridades.

Un Día de Cachiverano

El Cachiverano es una metodología, con formas y momentos muy bien definidos para que al final del día las niñas, niños y adolescentes, así como los y las cachicuat, tengan satisfacción con su participación en las actividades, para que al siguiente día haya ánimos de continuar.

Aunque la propuesta se modifica en función de las características, disposición y actitud del grupo donde se implementa el Cachiverano, se sugiere que durante los días donde no hay actividades especiales se trabajen como se señala (Fig. 2.3).

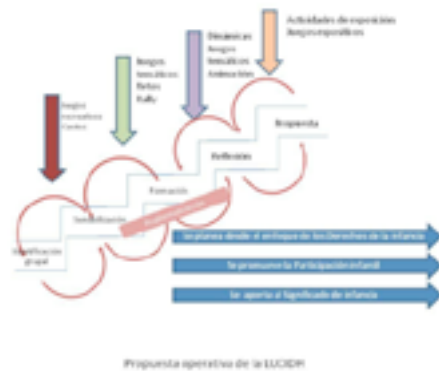


Figura 2.2, representación gráfica de la metodología de la LUCIDH

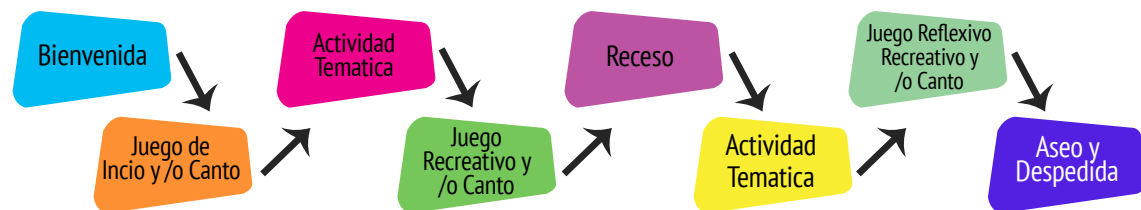


Fig. 2.3. Momentos en un día de Cachiverano

Un día en el cachiverano comienza con la **Bienvenida**. Este momento se considera el más importante, ya que no sólo hay un saludo entre quienes conforman la sede, tanto cachicuat, cachicuat, niños, niñas y adolescentes; sino sirve para saber el estado de ánimo de quienes están participando y compartiendo su vida.

Saludar a todas y todos con entusiasmo y alegría, con un abrazo, un beso, nos preguntamos ¿Cómo estás? ¿Qué has hecho?... con el propósito de generar desde el inicio del día un ambiente de cordialidad y confianza; es muy importante que siempre las niñas, niños y adolescentes participantes se sientan "Bienvenidas y Bienvenidos"

Después de la bienvenida, hay que organizar un **Juego de inicio y/o canto**, éste puede ser propuesto por algún niño o niña o propuesto por los y las cachicuat, puede ser para presentarse, para generar cohesión grupal, para integrarse en equipos o simplemente para divertirse y activarse, el **canto** representa un momento de libertad, de activación física o simplemente de preparación para las actividades, el apartado de cantos de esta guía ofrece una serie de canciones populares y para niños.

Este **juego de inicio** es fundamental para generar el disfrute de la comunidad y el compañerismo, establecer amistades, manifestar estado de ánimo y cambiarlo – si es que no venía con muchas ganas-, compartir una sonrisa; en fin, en este primer juego nos jugamos el buen comienzo del día.

Ya relajados, a gusto de estar con los demás, se inicia con una **actividad temática**. Estas actividades se distinguen de los juegos recreativos por tener un momento de reflexión sobre una temática en específico que tiene intenciones y objetivos en su contenido.

Es importante que sigas las indicaciones de las actividades temáticas, si se considera necesario por cuestiones contextuales puedes adaptarlas; lo fundamental es no perder de vista el objetivo y la reflexión que se ha de generar. Los rangos de edad o las formas de organizar al grupo se han considerado en el tercer apartado de este manual, así como el desarrollo cognitivo, afectivo y social de las niñas, niños y adolescentes que participan, por lo que es sustancial que se respeten dichas indicaciones.

Básicamente estas actividades tienen tres momentos:

- ▶ **1. Inicio:** se organiza al grupo, se lanza la consigna de la actividad y se explican las recomendaciones de uso de materiales y se acuerdan reglas para jugar limpio.
- ▶ **2. Desarrollo:** se explica paso a paso el quehacer del grupo, con el fin de lograr la consigna principal y el objetivo de la actividad.
- ▶ **3. Cierre:** se realiza una reflexión a partir de la generación de un dialogo, sin forzar la participación de las y las niñas y niños; es necesario estimularles fomentando la escucha empática y el respeto a la participación y voz de la otredad.

Aquí es importante considerar que no desacreditamos ninguna participación, del mismo modo no generamos reflexiones desde lo que nosotros como adultos pensamos, no se trata de hacer expertos a niños y niñas sino de pautas para que ellos y ellas reflexionen sobre lo que dicen.

Para continuar con la metodología se organiza un **juego recreativo y/o canto** para reactivar a las niñas, niños y adolescentes y que sientan aburridos o estresados con la actividad.

*El asunto con el **juego recreativo** es seguir con la diversión y la espontaneidad del día, recuerda que estos juegos pueden ser sugeridos por los niños y niñas, cada sede elige un juego que se hace repetitivo, no desanimas las propuestas de juegos que los niños y niñas sugieren. Algunos cachiveranos nos gusta cantar una determinada canción y no cansa, pero es necesario que las canciones se vayan dosificando durante todo el Cachiverano.*

Después llega el tiempo del **almuerzo y receso**; éste es un tiempo libre para jugar y compartir, se comparte la comida, las charlas, las alegrías e incluso las preocupaciones.

Jugamos a lo que sabemos, a lo que nos gusta, a lo que nos imaginamos. Hacemos amistades, nos entregamos a un momento de interacción libre en el que reafirmamos nuestra confianza hacia nuestros compañeras y compañeros, es importante que busquemos y propiciemos la plática con todos y todas no únicamente entre cachicuat y cachicuat.

Al concluir el receso, se sugiere que se continúe o aplique otra actividad temática de acuerdo con dosificación temática que se plantea en los anexos de esta guía, siguiendo las mismas recomendaciones mencionadas en párrafos anteriores.

Es importante considerar que un día de Cachiverano debe ser muy dinámico; por lo que las actividades que se seleccionen para realizar en estos espacios dedicados a las actividades temáticas permitan conservar la armonía y la diversión con lo que se ha aplicado anteriormente; puesto que mantener el ánimo e interés de niñas, niños y adolescentes es primordial para alcanzar los objetivos del concurso y las actividades en general.

Para cerrar el día, se aplica un juego de reflexión y/o canto, muchas veces la reflexión culmina con plenarias de las actividades, si hay tiempo se puede dedicar al cuidado del huerto.

Se puede proponer un juego de integración o recordar las canciones vistas en el día, de modo que el día termine con buen humor y alegría, y sintiéndonos a gusto con los demás.

El momento de aseo y despedida, es igual de importante que el momento de bienvenida; ya que en este momento se ordenan los materiales, el mobiliario y se limpia el espacio que comparte todo el día y donde se aprenden cosas nuevas; la despedida también es un acto de compromiso para el siguiente día, un abrazo y un beso, para quienes lo permitan ayuda a brindar pertenencia y apropiación del círculo de amistad.

El aseo es un acto de contribución para tener un espacio para nosotras y nosotros en que estemos bien y a gusto. Se sugiere que se organice un rol de aseo, de modo hacer lo que nos adolescentes, nos habernos dado la que todas y todos tengamos en equidad la responsabilidad de competir en dicho sentido. Al despedirnos de las niñas, niños y comprometemos a seguir adelante y nos agradecemos el oportunidad de haber experimentado juntos ese día.

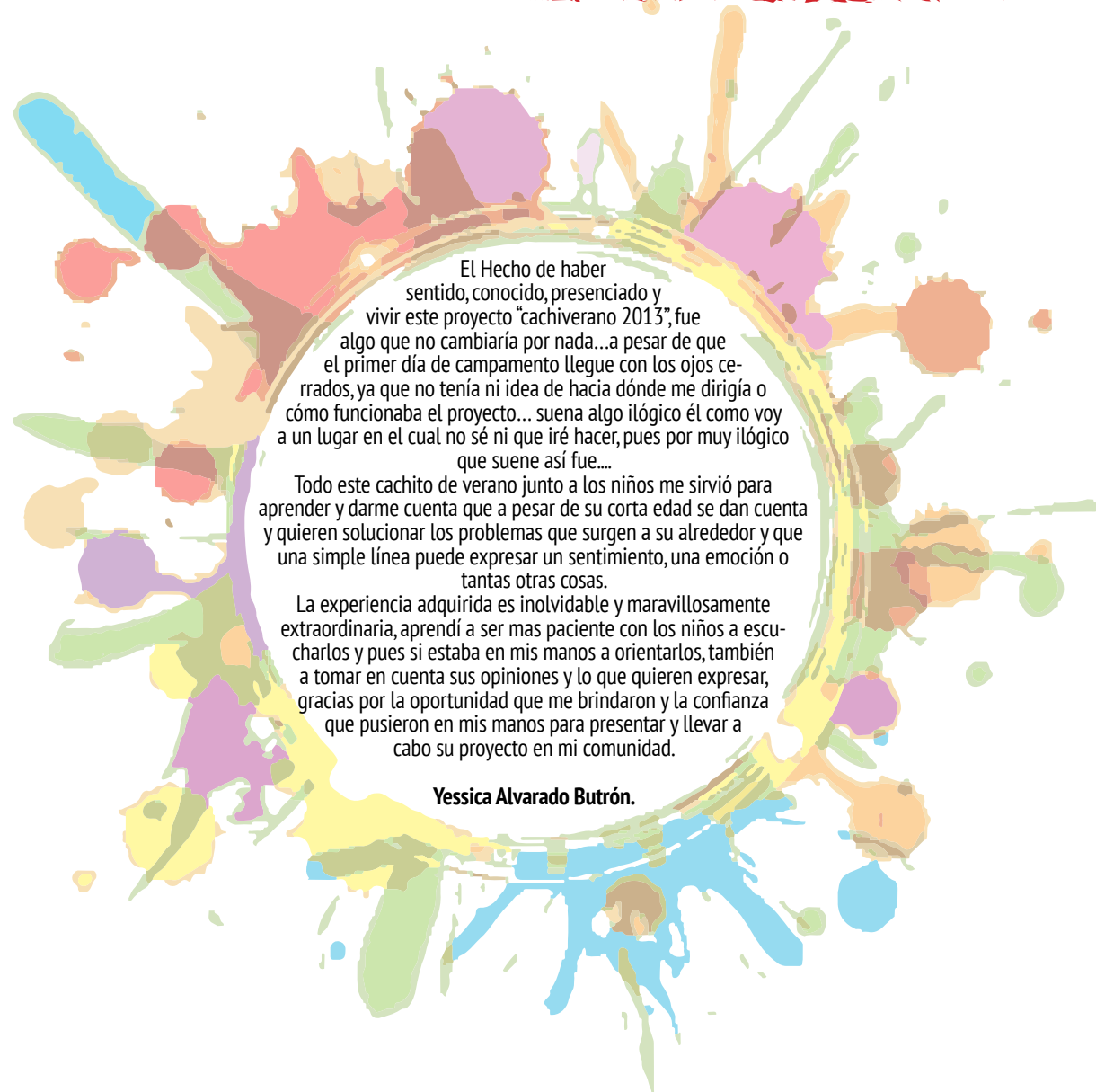


ACTIVIDADES DURANTE

ACTIVIDADES DURANTE

ACTIVIDADES DURANTE

EL CACHIVERANO



El Hecho de haber sentido, conocido, presenciado y vivir este proyecto "cachiverano 2013", fue algo que no cambiaría por nada... a pesar de que el primer día de campamento llegue con los ojos cerrados, ya que no tenía ni idea de hacia dónde me dirigía o cómo funcionaba el proyecto... suena algo ilógico él como voy a un lugar en el cual no sé ni que iré hacer, pues por muy ilógico que suene así fue....

Todo este cachito de verano junto a los niños me sirvió para aprender y darme cuenta que a pesar de su corta edad se dan cuenta y quieren solucionar los problemas que surgen a su alrededor y que una simple línea puede expresar un sentimiento, una emoción o tantas otras cosas.

La experiencia adquirida es inolvidable y maravillosamente extraordinaria, aprendí a ser mas paciente con los niños a escucharlos y pues si estaba en mis manos a orientarlos, también a tomar en cuenta sus opiniones y lo que quieren expresar, gracias por la oportunidad que me brindaron y la confianza que pusieron en mis manos para presentar y llevar a cabo su proyecto en mi comunidad.

Yessica Alvarado Butrón.

Como ya se ha mencionado, es importante crear un ambiente de confianza, cordialidad y sana diversión, que será una constante el resto de los días en que se desarrollan las actividades; pero este espacio se construye en colectivo y jamás se debe perder de vista este aspecto tan importante para la metodología. Por lo que en el primer día se da un espacio en el que, después de realizar algunos juegos de presentación e integración; es conveniente establecer algunos *acuerdos* que nos sirvan para que *"la fiesta se lleven en paz"* y sea posible un desarrollo eficiente y eficaz del resto de las actividades.

TOMA DE ACUERDOS



Num. de Participantes
20 - 30

Duración
30 - 40 min

Material
Hojas de papel
Marcadores
Cartel
(preparado para escribir en él los acuerdos)

Rango de Edad
6 - 13 Años

Objetivo: Generar acuerdos entre niñas, niños y adolescentes para generar un agradable ambiente de convivencia y cordialidad a lo largo del curso.

Desarrollo:

- 1 Pide a las niñas, niños y adolescentes que se sienten en forma de círculo o en plenaria; explica que ahora que nos conocemos y vamos iniciando el Cachiverano es conveniente establecer algunos acuerdos que nos permitan convivir amablemente durante el curso.
- 2 Hay diferentes dinámicas para desarrollar ideas y establecerlas como acuerdos:
 - ▶ LLUVIA DE IDEAS: pega un pliego de papel bond y de forma libre pídeles que compartan algunas ideas; todas aquellas que se piensen deban estar presentes en dichos acuerdos y también se establecen compromisos específicos con el aseo de espacio en el que desarrollamos nuestras actividades y el cuidado del material.
 - ▶ URNA: propón que escriban en una hoja algunas propuestas para convivir y para organizar el aseo y el cuidado del material, leemos en voz alta todas las propuestas.
 - ▶ PLENARIA: establece lineamientos mínimos básicos para los acuerdos y a partir de ellos se desarrolla todos los aspectos de los mismos, por ejemplo: ¿Qué necesitamos hacer o evitar hacer para que nos llevemos bien?
- 3 Después de revisar las propuestas se concreta los acuerdos y escríbelos en un cartel que estará visible todo el tiempo en el espacio de convivencia. Se recomienda que los acuerdos se escriban de forma positiva, afirmativa y asertiva; es decir, eviten hacer una lista de NO s... no esto, no aquello. Más bien enunciados que inviten a hacer del comportamiento una aportación a la convivencia.
- 4 Antes de colocarlo en su lugar, todas y todos lo firmaremos en señal de compromiso. Podemos poner la huella de nuestra mano, nuestro nombre, etc., si posteriormente, cuando se integran más personas al curso dales a conocer estos acuerdos e invita a que los firmen.

Reglas:

- Respetar a nuestras compañeras y a nuestros compañeros
- Considerar todas las opiniones y propuestas para llegar a acuerdos

Reflexión: Es importante establecer acuerdos de convivencia que nos permitan una relación y organización de nuestro ambiente de aprendizaje y de desarrollo de actividades, para sentirnos a gusto, cómodos y cómodas.

También en el primer día se organizan subgrupos que permitirán organizar y mantener la secuencia de las actividades, a estos subgrupos les denomina “tribus”, su ventaja principal es que brindan la oportunidad de convivir y conocer a más personas a fondo; como Cachicuata o Cachicuate permite observar más de cerca el desarrollo de las competencias y habilidades que las niñas, niños y adolescentes alcanzan a lo largo del curso. La formación de tribus se desarrolla en tres días, en los cuales a través de actividades divertidas y espontaneas nace una identidad grupal y la cohesión grupal comienza.

FORMACIÓN DE TRIBUS



Num. de Participantes
20 - 30

Objetivo: Propiciar a la integración grupal; a través del encuentro que se da al formular y al crear una identidad grupal.

Duración
2 hrs.

Desarrollo

● PRIMER DÍA

Material
Periódico
Pegamento
Papel de colores
Marcadores
Revistas
Tijeras

1 Apoyándote de alguna de las dinámicas para formar equipos; integra de tres a cuatro equipos con un número de participantes equitativo.

2 Indícales que cada uno de los equipos será “una tribu”, y que como tribu decidirán cuál será su nombre para identificarse. Además de pensar en un nombre que a todas y a todos los miembros del equipo les agrade, también deberán pensar en una forma particular de saludarse entre ellos; una porra y un baile para animarse entre ellos y ellas que sea muy característico de su tribu, los nombres deben tener una explicación, ésta es libre.

3 Indícales que para el día siguiente se hará una fiesta de encuentro entre las tribus; y en esta fiesta cada tribu tendrá que portar una bandera o estandarte que represente lo que ellas y ellos como tribu son. También podrán portar algún objeto (pulsera, corona, penacho, etc.) que de identidad a cada uno de las y los miembros de la tribu.

4 Es importante que el Cachicuate o Cachicuata no tome el liderazgo, su papel será más bien de mediar el dialogo para que los acuerdos que se tomen dentro del equipo sean satisfactorios para todas y todos. Aportar ideas y propuestas que vayan en la misma dirección que las propuestas de las niñas, niños y adolescentes.

● SEGUNDO DÍA

5 Indícales a todos y todas que tendrán algunos minutos para que las tribus se presenten. Cada tribu explicará su nombre y el por qué de su bandera, mostrará su saludo, gritará su porra y bailará su danza.

6 La fiesta inicia con música; se le indica que cada tribu tendrá que hacer su danza siguiendo un “Semáforo”. Un Cachicuate o una Cachicuata iniciara operando el Semáforo; se explica que cada color indicara una forma de realizar la danza:

- **Verde:** bailaremos por todo el salón, de forma libre.
- **Amarillo:** bailaremos con nuestra tribu, por lo que lo más rápido que se pueda se deberán volver a juntar.
- **Rojo:** no nos debemos mover.

El semáforo lo podrá operar alguien más; al ritmo que se decida.

● TERCER DÍA

7 Reúne a todas las tribus. Indícales que muestren una vez más su saludo; los demás debemos observar con mucho cuidado pues se lanza el reto de aprenderse todas las formas de saludarse. Tendrán 10 minutos para enseñarle a alguien de una tribu diferente su saludo y aprender de alguien su saludo. Después de este tiempo regresan con su tribu, y tratan de reproducirlos; después de 10 minutos cada tribu tendrá la oportunidad de mostrar sus resultados.

Nadie debe decir si lo han hecho bien o mal, solo observamos.

Al final, cada tribu decide cual de las demás tribus hizo lo más cercano a lo real el saludo que las y los identifica; y les entrega como tributo algún presente elaborado por ellas y ellos mismos, y le gritan la porra de la tribu.

Reglas:

- Respetar a nuestras compañeras y a nuestros compañeros.
- Considerar todas las opiniones y propuestas para llegar a acuerdos - Aprovechar al máximo los materiales que utilizemos
- Respetar los tiempos y los turnos

Reflexión:

Aunque es importante pertenecer a algún grupo para sentirnos identificados y de alguna manera tener identidad; la convivencia con los otros también me da reconocimiento como parte de una sociedad. Al convivir nos encontramos con otras formas de pensar que, tal vez no distan de la nuestra. La diversión y la alegría se da por sí misma cuando hay respeto y tolerancia, entre todas y todos.



Actividades tematicas

Actividades tematicas

Actividades tematicas



Autoestima

Autoestima

Autoestima

Autoestima

Autoestima

La autoestima es el sentimiento valorativo del ser, de la manera de ser, de cada participante y del colectivo, Del conjunto de rasgos corporales, mentales y espirituales que configuran la personalidad. Ésta se aprende, cambia y se puede mejorar. Un aspecto de la autoestima es la aceptación propia: *conocerse a sí mismo, tener una idea realista de lo que somos y estar conformes con ello. Valorarse o sentirse amado y amable es otra dimensión de la autoestima.* Las experiencias de éxito influyen en la propia eficacia y en la creencia de que cada persona, tiene la capacidad de enfrentarse con la vida.

Cuando un niño o niña tiene una buena autoestima, se sabe valioso y competente. Entiende que aprender es importante, con lo cual no se siente disminuido cuando necesita ayuda. Es responsable, se comunica bien y es capaz de relacionarse adecuadamente con otros y otros. La infancia con baja autoestima no confía en sí misma y por lo tanto tampoco en los y las demás. Suele tener timidez, hipercriticismo, tener poca creatividad y en ocasiones puede desarrollar conductas agresivas, de riesgo y desafiantes. Esto provoca rechazo en quienes están en un grupo, lo que a su vez repercute en su autovaloración.

En la conformación de la autoestima, influyen factores de diversos tipos:

- Personales (la imagen corporal, las habilidades físicas e intelectuales...).
- Personas significativas (padres, hermanos, profesorado, amigos,...).
- Factores sociales (valores, cultura, creencias...).

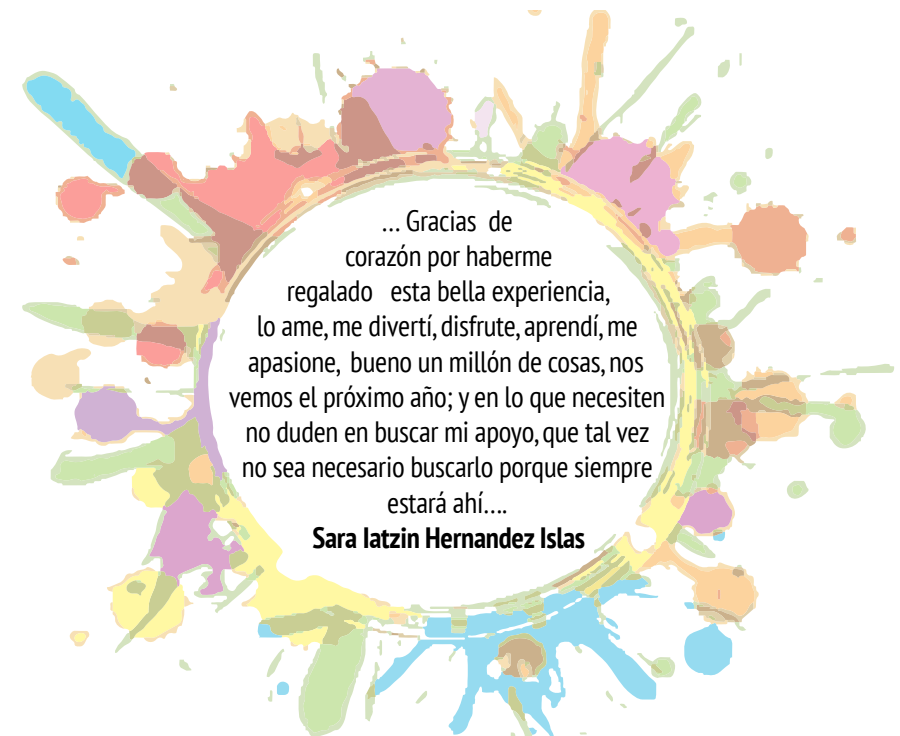
Por lo tanto, su desarrollo estará estrechamente ligado a los valores de la sociedad en la que se nace o vive; si la honestidad, riqueza, delgadez o habilidades en el fútbol son valores sociales admitidos y la niña o el niño los tiene, se le facilitará una buena autoestima. Pero, además, es importantísima la consideración y crítica que reciba por parte de los adultos, sobre todo de aquellos más significativos para el niño (mientras más importante sea una persona para él o ella, mayor valor tendrá su opinión y mayor será la influencia en la percepción que se va formando de sí). Se debe tener en cuenta que todos los niños y niñas, alguna u otra vez, demostrarán síntomas de baja autoestima.

Conductas indicadoras de alta autoestima	Conductas indicadoras de baja autoestima
Tener ganas de intentar algo nuevo, de aprender, de probar nuevas actividades.	Rehuir el intentar actividades intelectuales, deportivas o sociales por miedo al fracaso.
Ser responsable de sus propios actos	Engañar. Mentir. Echar culpa a otros.
Hacerse responsable de otras personas tener conductas pro- sociales.	Conductas regresivas. (Hacerse el más pequeño). Comportamientos no sociales.
Confiar en sí y en su propia capacidad para influir sobre eventos.	No confiar en sí; creer que no se tiene capacidad de control sobre los eventos.
Manifestar una actitud cooperadora	Agresividad, timidez excesiva o violencia.
Autocrítica. Aprender de los errores.	Negación frecuente. Frustración.

Dentro del gran concepto de autoestima están algunos elementos muy importantes que no deben de dejar de considerarse como por ejemplo, el autoconcepto, el cual se define como la imagen total que se tienen de de sí. Es lo que se cree acerca de quién es la persona, la imagen total que se tiene de las propias capacidades y características.

Por lo general los niños y niñas no articulan un concepto de valor propio hasta los 8 años, pero a través de su conducta los menores demuestran que lo poseen. Antes del viraje de los 5 a los 7 años, la autoestima de los niños y niñas menores no se basa necesariamente en una valoración realista. Aunque pueden hacer juicios acerca de su competencia en varias actividades, todavía no son capaces de ordenarlas en importancia. Tienden a aceptar los juicios de los adultos, que a menudo ofrecen retroalimentación positiva a crítica, y por ende pueden sobreestimar sus habilidades.

Es por eso que este tema es de suma importancia para desarrollarse con las niñas, niños y adolescentes ya que, una buena autoestima ayudaría a potencializar muchas de sus capacidades, habilidades e intereses en ellas y ellos, sobre todo a una buena aceptación de sí mismos, una percepción realista de lo que son capaces de hacer entre muchas cosas más y en el ámbito social serían personas con una mayor conciencia social y un grado de interés por las cuestiones de inequidad e injusticia. Serán capaces de tomar decisiones razonadas, define el problema, busca diversas soluciones y las valora antes de tomar una decisión. Asume la responsabilidad por sus acciones. Se siente capaz de enfrentarse a los problemas. Tiene relaciones de igual a igual con los y las demás y se comunica abiertamente. **“Defiende sus derechos, opiniones y sentimientos pero sin negar los derechos de la otredad”.**



Sara Iatzin Hernandez Islas

MI SILUETA ES ÚNICA, ES UNA OBRA MAESTRA



Num. de Participantes
20 - 25

Duración
1 hr.

Material
Papel bond o cartulina
Marcadores
Colores
Materiales para reciclar
Pegamento
Cinta adhesiva

Rango de Edad
6 - 13 Años

Objetivo: Reconocer la imagen que niños y niñas tienen de sí mismo, reafirmando el auto concepto de sí.

Desarrollo:

- 1 Entrega un pliego de papel bond o cartulina a cada niña, niño y adolescente, el tamaño de este material tendrá que ser proporcional a la estatura del participante.
- 2 El Cachicuate o Cachicuata pide que elijan a una pareja para trabajar; indica que uno de ellos o ellas se recostará sobre el pedazo de papel que se les dio, y su compañero o compañera le dibujará alrededor del contorno del cuerpo; para obtener una silueta. Una vez que terminen se cambian los lugares, de tal forma que al final cada niño tenga su silueta.
- 3 Cada niña, niño y adolescente recortará su silueta y la decorará a su gusto. Lo único que se les solicita es que en esa silueta reflejen sus gustos o preferencias de cualquier índole; para que todas y todos identifiquen quién la ha elaborado le pondrán su nombre en alguna parte y su edad. Para esto tendrán de 35 - 40 min.
- 4 Al finalizar, se monta una exposición y cada quien tendrá que explicar "su obra maestra": quienes son, qué les gusta más de ellas o ellos, qué es lo que más les gusta de elaborar su silueta.

Reglas:

- Respetar a nuestras compañeras y a nuestros compañeros
- Considerar todas las opiniones y propuestas para llegar a acuerdos

Reflexión: Que niñas, niños y adolescentes puedan expresar su autoimagen a través de compartir con los otros el cómo se perciben así mismas y mismos; destacar que todos somos especiales, porque somos únicos y tenemos personalidades distintas que nos hacen "ser".

EL JUEGO DE LA AUTOESTIMA



Num. de Participantes
10 en adelante

Duración
40 min.

Material
Hojas
Colores
Lápices
Gomas

Rango de Edad
6 - 13 Años

Objetivo: Que las niñas, niños y adolescentes comprendan lo que es la autoestima y que situaciones la afectan o mejora.

Desarrollo:

- 1 Organiza al grupo por rango de edad; un equipo de menores de 9 años y el otro de los mayores de dicha edad; la actividad requiere de la mediación de por lo menos dos Cachicuates o Cachicuatras en cada equipo. Las niñas, niños y adolescentes podrán elegir la postura en la que realizaran la actividad, pero sin excluirse o alejarse, pueden escuchar sentados, acostados, de pie, etc.
- 2 Entrega una hoja de papel a cada participante, pídeles que dibujen su rostro explícales que el dibujo es de la persona que ellas y ellos son. Pueden incluirle tantos detalles como les sea posible a su dibujo, no hay restricciones; sólo se comenta que tendrán de 10-15 min.
- 3 Al concluir su rostro indícales que se leerán una serie de sucesos o frases que les pudieron haber ocurrido en algún momento; y que tal vez tuvieron un efecto en nuestro su sentir. Los demás cachicuates o cachicuatras entreguen colores, marcadores o crayolas a todas y todos, se les indica que por atrás de la hoja de su dibujo con el color pondrán una marca, garabato, raya, trazo, etc.; que represente el grado de aficción que tienen dichas frases en ellos y ellas. Leer frases que se consideren apropiadas. → (Anexo 1)
- 4 Después de haber leído todas y cada una de las frases pide a los niños y niñas que observen su hoja por ambos lados, y digan lo que piensan, sienten u opinan en ese momento sobre lo que paso.

Reglas:

- Respetar los turnos
- Escuchar a nuestras compañeras y compañeros - Hacer un buen uso de los materiales

Reflexión: Comenta a niños y niñas que tal vez en algún momento o circunstancia hay experiencias que pueden marcar o afectar y que al igual que pasa con el reverso de la hoja algunos notaran o no esas marcas que se dejan. Pero que nosotros tenemos el poder sobre esas situaciones; les da la opción de intentar borrar las líneas que ellas y ellos quieran o crean necesarias borrar, comentando que nosotros y nosotras podemos quedarnos siempre con lo bueno.

¿Cómo te sientes al tratar de borrar las líneas?

LAS HERIDAS SÍ SANAN



Num. de Participantes
10 en adelante

Duración
35 min.

Material

Tarjetas
Bolsa o contenedor

Rango de Edad
7 - 13 Años

Objetivo: Reconocer los efectos que tienen las expresiones verbales en sentido negativo entre niños, niñas y adolescentes.

1 El Cachicuate o Cachicuata comenta sobre la actitud y modo que se adopta cuando se quiere expresar ciertas inconformidades a alguien porque ha hecho algo que no del gusto de todas y todos.

Haz ver que hay muchas formas de llamar la atención (regañar), y no es lo mismo hacerlo de una manera u otra. Una palabra puede hacer mucho daño si se dice con mal tono. Muchas personas recuerdan algo que les hizo sentir mal y no sólo por lo que dijeron sino por el tono de voz empleado.

A nadie le gusta que lo traten mal. Sin embargo, casi nunca se cae en la cuenta del efecto que tienen esas palabras en los demás. Por eso es muy importante pensar en cómo decir las cosas a los y las demás.

2 Pídeles que recuerden cosas que les hayan dicho y por las que se sintieron mal.

3 Divide la pizarra o un pliego de papel por la mitad. En una escribe las frases que van diciendo mientras explican brevemente la situación y cómo se sintieron cuando les hablaron de esa forma.

4 Pedirles que piensen otras formas de decir lo mismo, pero sin herir a los demás, teniendo en cuenta cuatro condiciones: ser sinceros, dejar claro cuál es el problema, indicar a la otra persona lo que debe hacer para solucionarlo y nunca usar insultos o calificativos que ofendan.

5 Escribe estas nuevas formas en el lado derecho de la pizarra o pliego de papel, junto a cada mensaje incorrecto. Al haber concluido el ejercicio pide a cada niña, niño y adolescente que responda en la mitad de una hoja las preguntas que vayas haciendo, recuerda que quien no sepa escribir puede dibujar. → (Anexo 2).

Reglas:

- Ser respetuosos y discretos con lo que escuchamos y decimos
- Respetar los turnos

Reflexión: Cuál es la importancia que tiene el cómo decimos las cosas. Podemos tener la razón, pero si utilizamos malas formas hacemos daño a los demás.

Si pensamos antes de decir algo en cómo hacerlo, sin herir al otro, los demás nos aceptarán y tendremos la satisfacción de no hacer daño a otros.

HISTERIA



Num. de Participantes
Libre

Duración
30 min.

Material

Tarjetas
-Bolsa o contenedor

Rango de Edad
7 - 13 Años

Objetivo: Reconocer cómo manejar y expresar sentimientos y emociones, tales como: enojo, coraje, ira y agresión, y lo contrario: agrado, calma, serenidad para construir nuevas formas de relación con los demás.

Desarrollo:

1 Organiza a los participantes en equipos de 4 o 5 personas, recuerda que puedes usar alguno de los juegos para hacer equipos.

2 Previamente deben elaborar una serie de tarjetas con el nombre de sentimientos y emociones (enojo, tristeza, felicidad, preocupación, etc.).

3 Cada equipo contará con una bolsa de plástico o recipiente, la cual contendrá las tarjetas con el nombre de las emociones o sentimientos.

4 Igualmente, cada equipo elegirá a una persona del equipo contrario para adivinar el sentimiento o emoción que el equipo represente con mímica. Cada equipo elegirá al azar una tarjeta

5 Todos los integrantes del equipo representaran al mismo tiempo dicho sentimiento o emoción. Para la representación se dispondrá de un minuto. Si la persona adivina, la tarjeta se retirará de la bolsa. Por el contrario, si la persona no adivinase el sentimiento, la tarjeta se regresará a la bolsa.

Reglas:

- Es conveniente que sólo se coloquen diez sentimientos que pueden ser los siguientes: enojo, tristeza, alegría, desesperación, angustia, aburrimiento, entusiasmo, cansancio, agresión y paz. Es importante señalar que el juego no implica competencia, se trata de ser creativos y creativas para expresar sentimientos y emociones mediante el lenguaje corporal.

Reflexión: El Cachicuate o Cachicuata preguntará como se sintieron y que fue lo que ocurrió. Comenzará a tomar nota en un pliego de papel de todo lo que las y los participantes expresen, cuestionará acerca del objetivo de manifestar este tipo de sentimientos y emociones y de qué manera ellas y ellos las expresan en su vida cotidiana. Por último, les pedirá que piensen sobre cuáles de estas maneras de manifestarlo les ayudarán a establecer mejor relación con las personas a su alrededor.

¡DESCUBRE QUIÉN SOY!



Num. de Participantes
10 en adelante

Duración
30 min.

Material
Música relajante
(si se desea)
Caja o contenedor
Papel
Lápiz

Rango de Edad
8 - 13 Años

Objetivo: Conocer los nombres de las personas e identificarlos con algunas características permitiendo el conocimiento de las personas que integran el grupo y estrechar la relación entre los participantes.

- 1 El cachicuate y/o cachicuata reparte unas tarjetas y papel a cada participante de manera que cada quien escriba sus características físicas más relevantes. (Altura, color de la piel, color de cabello, género, color de los ojos, algún detalle de la ropa que esté usando sin ser demasiado obvio, detalle de algún objeto que se utilizando). No deberán escribir sus nombres.
- 2 Pedir a los y las participantes, que coloquen su tarjeta en una caja o bolsa
- 3 Revuelve las tarjetas y repártelas entre quienes participan (si alguien saca su propia tarjeta, deberá cambiarla).
- 4 A la cuenta de tres, pide a niños y niñas que ubiquen a la persona por lo que está escrito en la tarjeta. 5. Una vez que la identifiquen, pídeles que se saluden y pregunten sus nombres y cualquier otra información que sea del interés por conocer de parte de las y los participantes. Al finalizar se comparten experiencias.

Reglas:

- Respetar los turnos.
- Escuchar a nuestras compañeras y compañeros.
- No olvides que también los y las cachicuatas se deben incluir en la actividad.

Reflexión: Es importante que niñas, niños y adolescentes den a conocer su sentir en el proceso de presentación, es importante preguntar y hacer reflexión sobre las dificultades de la comunicación visual y su importancia e hacer sentir bien a las y los demás, mediante el reconocimiento integro de las características.

ARTISTAS Y RETRATOS



Num. de Participantes
10 en adelante

Duración
40 min.

Material
Papel Bond
Hojas
Marcadores
Pinturas
Colores
Pinceles

Rango de Edad
6 - 13 Años

Objetivo: Favorecer en los niños, niñas y adolescentes habilidades de empatía y actitudes de respeto y confianza hacia las otras personas, aceptándolas como son y evitando establecer juicios valorativos, lo que les permitirá desarrollar comportamientos de apoyo y solidaridad.

Desarrollo:

- 1 Forma parejas al azar. La persona "A" realizará un retrato que describa las características de "B" y a la inversa.
- 2 Pide a cada integrante que en silencio, elabore el retrato del su compañero o compañera y anote en un lado de la hoja las características positivas.
- 3 Pide que quién lo desee, muestre el dibujo al grupo, mencionando los aspectos positivos que su pareja ve de él o ella. Después le obsequiará el retrato a su dueño.
- 4 Reúne a niñas y niños, pregúntales: ¿Cómo se sintieron?, ¿Les gustó que su artista hable bien de ellos o ellas?, ¿porqué es importante aceptar a los y las demás como son?, ¿Qué significa el respeto y por qué es importante respetar a los demás?.

Reglas:

- Evitar a toda costa, comentarios negativos de los retratos.

Reflexión: El hablar de aspectos positivos de alguien ayuda a fortalecer la seguridad tanto personal como la del compañero o compañera.

El respeto es un valor que facilita comportamientos de apoyo, solidaridad y democracia entre las personas, y que podemos partir de la premisa: "no hagas a los demás lo que no quieres que te hagan a ti". También puntualiza que en la medida en que nos respetemos y valoremos a nosotros mismos respetaremos a las demás personas.



Cuidado del Planeta

Cuidado del Planeta

Cuidado del Planeta

Cuidado del Planeta

Cuidado del Planeta

Cuidado del Planeta

El medio ambiente es el conjunto de todas las cosas que nos rodean. De éste obtenemos agua, comida, combustibles y materias primas que sirven para fabricar las cosas que utilizamos diariamente. Al abusar o hacer mal uso de los recursos naturales que se obtienen del medio ambiente, lo ponemos en peligro y lo agotamos. El aire y el agua están contaminándose, los bosques están desapareciendo, debido a los incendios y a la explotación excesiva, los animales se van extinguiendo por los excesos que las personas hacen de ellos.

Un concepto central de la agenda actual de políticas públicas es la sustentabilidad. Para lograrla se requieren acciones favorecedoras del equilibrio ecológico que contrarresten el desarraigo social generador de comportamientos que no consideran los efectos ambientales a corto/mediano/largo plazo. Por ello es importante incorporar factores sociales que posibiliten modos de relación y organización social que sirvan de sostén de acciones promotoras del desarrollo sostenible y sustentable (Castillo, Teresita; Carrillo, Carlos; Fuentes, José; Echeverría, Rebelín "2012" Cohesión social y ordenamiento ecológico en un municipio rural del sureste mexicano)

El objetivo de este tema surge de la necesidad de generar conciencia de la problemática ambiental actual entre la infancia y así estimular su participación en la protección y el mejoramiento del planeta, lo que implica en definitiva, mejorar la calidad de vida.

Mediante juegos las infancias pueden adquirir los conocimientos necesarios y, a la vez, sensibilizarse respecto a esta problemática. Durante los juegos aprenderán lo que representa la naturaleza y su fragilidad. Tomarán conciencia de la necesidad de cuidarla y adoptarán conductas reflexivas y críticas respecto a situaciones conocidas y cotidianas que conducen a la destrucción de la Naturaleza.

Los juegos y actividades con sentido de protección y cuidado del medio ambiente, generan una visión interna de la naturaleza y la problemática ambiental. La experiencia directa les conecta, mediante los sentidos, el intelecto y el afecto con el mundo natural, reforzando el aprendizaje de los conceptos y haciéndonos tomar real conciencia de los problemas que enfrenta.

De la misma manera se pueden buscar formas de reciclar los materiales que se puedan reutilizar (papel, agua, madera, etc.). se preguntarán, ¿Cómo creen que el reciclado de materiales y el ahorro de energía ayuden a conservar el medio ambiente? Ejemplo: "Reciclando papel evitamos que se corten más árboles para producirlo". De esta forma puedes mencionar más ejemplos, la madera, el PET, cartón, e incluso la realización de las compostas.

DETENIENDO LA TALA DE ARBOLES



Num. de Participantes
20 - 30

Duración
30 min.

Material
Hojas Blancas
Lápices

Rango de Edad
6 - 13 Años

Objetivo: Sensibilizar a las infancias sobre la tala indiscriminada de los ecosistemas como una actividad grave con el fin de generar una nueva cultura de consumo y protección a nuestros recursos no renovables.

Desarrollo:

- 1 Delimita un espacio donde se desarrolle el juego. A este espacio se le denominará como "el bosque".
- 2 Asigna un participante la función de guardaparques y tres más serán los leñadores. El resto de los participantes serán árboles.
- 3 Los leñadores tendrán 30 segundos para tocar ("talar") a los árboles. Si los tocan, los árboles se tiran en el piso. Pasando el este tiempo, el guardaparque podrá ir salvando a los árboles caídos tocándoles el hombro ("irá sembrando nuevos árboles en el lugar de los talados"). Los árboles no podrán levantarse en un solo movimiento, sino que primero se sentarán, luego de pondrán de rodillas y finalmente se pararán para seguir jugando conforme cada toque del guardaparque. Mientras se paran los nuevos árboles ("crecen"), los leñadores no podrán volver a talarlos.
- 4 Al terminar los primeros 30 segundos del juego (primer período), se contarán cuantos árboles fueron talados y se les anotará en un gráfico con dos coordenadas: cantidad de guardaparques vs árboles caídos a los 30 segundos. En el segundo período de 30 segundos de juego se agregará otro guardaparque que cumplirá la misma función que el anterior.
- 5 Al finalizar el segundo período se volverá a volcar en el gráfico la cantidad de árboles caídos a los 30 segundos. Y así sucesivamente, agregando un guardaparque en cada nuevo período de juego.

Reglas:

- Respetar los turnos
- No lastimarnos entre nosotros
- Respetar el ritmo de la dinámica

Reflexión: ¿Qué ocurre con una población de árboles cuando sufre la tala indiscriminada? Definir población. ¿Alcanzan unos pocos guardaparques para poder defender a los árboles de la tala? Comentar el trabajo que hace un guardaparque. ¿Qué pasó cuando, en el cuarto período, eran más personas sembrando árboles que talándolos? Hablar sobre las consecuencias de la deforestación en el ambiente. Qué le pasa al suelo (erosión). Cómo se ven afectados los otros organismos que viven en el bosque.

MI ANIMAL ES



Num. de Participantes
20 en adelante

Duración
30 - 40 min.

Material
Tarjetas
Cartulina
Colores
Tijeras
Marcadores
Pegamento

Rango de Edad
6 - 12 Años

Objetivo: Fomentar la conciencia del cuidado de las especies en peligro de extinción en nuestro país

- 1 El Cachicuate o Cachicuata pondrá en el centro tarjetas con características muy propias de los animales mexicanos que actualmente se encuentran en peligro de extinción ; por ejemplo: *yo no soy un animal muy grande pero la gente me tiene miedo porque dice que soy un salvaje, me gusta salir de noche y mirar las lunas llenas; no me gusta vivir en cautiverio ni que me pongan trampas en el bosque donde vivo...estoy en peligro de desaparecer porque...algunas personas han pensado en cómo salvar a mi especie y han hecho...* y entregará a un niño la imagen de un Lobo Mexicano.
- 2 El Cachicuate o Cachicuata repartirá por parejas o por tercias una imagen de un animal que corresponda con las características de las tarjetas del centro; los niños tendrán que buscar las características que corresponden a su animal y explicar que es lo que le gusta a su animal y que no, donde vive y por qué está en peligro de extinción y que es lo que se está haciendo por salvarlo. Se les preguntará a los demás qué otras cosas se les ocurren que podríamos hacer para salvar a ese animal.
- 3 Para finalizar les pide que elaboren un cartel informativo sobre el animal que les toco y este será colocado en un lugar en donde los niños y niñas consideren que la gente lo pueda ver para que se informe sobre el problema que viven las especies mexicanas. Reglas:

Reglas:

- Respetar el orden de participación
- Usar adecuadamente del material
- Trabajar en equipo

Reflexión:

Se reflexionará sobre la importancia de respetar a los animales y respetar su entorno, de comprender que son seres vivos que merecen vivir en paz, aquí se pueden nombrar animales propios de la región.

MANCHA TOXICA



Num. de Participantes
20 en adelante

Duración
30 min.

Material
Ninguno

Rango de Edad
6 - 13 Años

Objetivo: Propiciar que los niños y niñas conozcan las problemáticas del medio ambiente y muestren interés en resolverlas.

Desarrollo:

- 1 En un campo delimitado, que será el mar, un niño o niña será la mancha tóxica de petróleo y los restantes serán peces.
- 2 Al ser tocados, los integrantes se irán tomando de las manos. Progresivamente, la mancha va aumentando su tamaño y el mar se va quedando sin peces.
- 3 El juego se puede repetir varias veces, o con variantes. Como dar el rol de macha toxica a una o un participante y el de una red de pesca a algún otro compañero.

Reglas:

- No pueden salir del espacio que se ha delimitado
- Evitar agredirse o lastimarse físicamente.

Reflexión: Hablar sobre las consecuencias del derrame de petróleo en el mar sobre los organismos vivos que viven en él. No olvidar las consecuencias sobre el propio hombre. Se pueden definir conceptos complejos como la contaminación y el impacto ambiental. Discutir sobre las causas y las posibles soluciones de esta problemática, hablar de otras situaciones cotidianas que contaminan el mar, por ejemplo la basura.

ENCONTRANDO ESPECIES



Num. de Participantes
20 en adelante

Duración
35 min.

Material
Tarjetas
Bolsa o contenedor

Rango de Edad
7 - 13 Años

Objetivo: Reconocer las problemáticas ambientales que a las niñas, niños y adolescentes les interesan y las formas que han imaginado para ponerles solución.

- 1 El Cachicuate o Cahicuata, pide que se reúnan con su tribu. Les propone inventar una nueva especie de ser vivo (animal o planta), explica que puede ser una planta o un animal, se les brinda el material que crean necesitar. Menciona que esta nueva especie la deben describir -además de hacerla con el material disponible- nos van a compartir las condiciones que ese ser vivo necesita para sobrevivir: alimento, clima, sus características físicas, camuflaje, reproducción, habitat, etc.
- 2 Se les pide que también consideren información sobre sus depredadores o condiciones que pondrían en riesgo su vida; también nos compartirán por qué ese animal o planta es importante para el mundo y por qué la o lo tenemos que cuidar.
- 3 Presentar a su especie ante las demás tribus.
- 4 Cuando todos los equipos hayan participado el Cachicuate o Cachicuata pregunta a los niños y niñas si ellos conocen una planta o una animal real que en verdad esté en peligro de desaparecer y les pide que expresen cómo se sienten ante esa situación.

Reglas:

- Trabajar en equipo
- Escuchar las opiniones y propuestas de las y los compañeros antes de decidir
- Asignar tareas para terminar más rápido
- Respetar los turnos y momentos de exposición de los trabajos obtenidos.

Reflexión: Para cerrar se aborda el tema de las medidas que pueden contribuir a que nuestro medio ambiente se preserve: cómo evitar comprar como mascotas solo para exhibirlos, o adquirir plantas o animales exóticos y salvajes sacados de su habitat natural de forma ilegal; denunciar a los circos que abusan y maltratan animales para entrenarlos, exigir a los zoológicos de nuestras ciudades mejoren condiciones de hábitat para los animales que son exhibidos, etc.

ASECHO SILENCIOSO



Num. de Participantes

10 en adelante

Duración
40 min.

Material

Conos o Banderines
(Para determinar los círculos)

Tarjetas, Bollitos
Papel celofán
Vendas para los ojos
Pelotas livianas (de papel).

Rango de Edad
12 Años

Objetivo: Valorar el impacto de las acciones humanas en los cambios climáticos y la afección en el equilibrio de la naturaleza.

Desarrollo:

- 1 Se marcarán en el campo de juego dos círculos concéntricos (con el mismo centro), uno más grande que el otro. Dentro del círculo menor se distribuirán en el suelo tarjetas, bollitos o palitos. Por fuera de éste, pero dentro del círculo mayor, se cubrirá el suelo con papel celofán. Se dividirá al grupo en dos: ciervos (las presas) y pumas (los predadores).
- 2 Los ciervos se trasladarán en cuatro patas y los pumas con los ojos vendados. Los ciervos sólo estarán a salvo cuando estén fuera del círculo mayor. Pero deberán llegar hasta el círculo menor para buscar su "comida" (las tarjetas, o los bollitos o los palitos), atravesando la zona de "trampas" (donde está el celofán). Los pumas sólo podrán estar dentro del círculo menor y tendrán que atrapar ("cazar") la mayor cantidad de ciervos arrojándoles pelotas (livianas). El ciervo que es tocado por una pelota ("cazado") queda eliminado del juego. Para ello, los pumas se guiarán por el sonido que harán los ciervos al atravesar la zona de "trampas". El objetivo de los ciervos será atravesar la zona de trampas sigilosamente para no ser descubiertos y lograr alimentarse. Podrán armar una estrategia conjunta pero deberán asegurarse de que todos lleguen a alimentarse; porque son una manada y siempre deberán cuidarse entre ellos.

- 3 Además, al grupo de las ciervos se les advierte que tendrán un tiempo determinado para lograr alimentarse (5 min); debido a los cambios climatológicos provocados por el efecto invernadero pueden cambiar el temporal, y sus fuentes de alimento serán perjudicadas. Puede que se venga una sequía, una inundación, incendios forestales, etc.; el Cachicautero o Cachicuata anunciará: "Ahí viene, ahí viene por culpa del calentamiento global una sequía a dejarnos deshecho el hogar" Es conveniente ir cambiando de roles, es decir, los que fueron ciervos pasarán a ser pumas, y los pumas, ciervos. En el Anexo 3 se muestran otras opciones para asignar roles en otros ecosistemas y con otras consecuencias climatológicas que afectan el hábitat de diversas especies de seres vivos.

Reglas:

- Trabajar en equipo.
- Evitar los ruidos ajenos al juego (no crear distractores)

Reflexión: A partir de las opiniones que las niñas, niños, y adolescentes se abre un dialogo para reflexionar que las consecuencias del calentamiento global son síntomas de nuestra forma de vida. Sin embargo, destacar e indagar sobre las formas en que se pueden aminorar el impacto que ya se observa en el ambiente por el efecto invernadero.

LAS DEFENSORAS Y LOS DEFENSORES DEL PLANETA



Num. de Participantes

20 - 30

Duración
45 - 60 min.

Material

De preferencia
Material de REUSO

Rango de Edad
6 - 12 Años

Objetivo: Que las niñas, niños y adolescentes expresen posibles soluciones a los problemas que más agravan al planeta de una forma creativa y crítica, pero con una perspectiva de prácticas que mejoran las condiciones ambientales que han generado desequilibrio ecológico.

Desarrollo:

- 1 Con anticipación el equipo de Cachicuates tendrá que elaborarse un disfraz por cada integrante. Los disfraces serán de villanos, representarán los problemas ambientales más graves o de los que tengan más información sobre sus causas y consecuencias. Por ejemplo: efecto invernadero, tala indiscriminada, cacería y extracción de especies exóticas, contaminación ambiental, producción de alimentos transgénicos, etc. Enfatizar que dichos problemas son causados principalmente por el consumo insostenible de nuestra sociedad: el uso excesivo del automóvil, comprar mucha comida procesada, no reciclar, etc. Alguna cachicuata o cachicuate, representará al planeta Tierra.
- 2 Se inicia la actividad presentando a "Los Villanos del Planeta"... Las Cachicuatitas y los Cachicuates, hacen su entrada y presentación. Les lanzan el reto a las niñas, niños y adolescentes de intentar detenerlos. Quien representa a la Tierra, les pide que la o lo salve, que se conviertan en súper heroínas y en héroes, que con sus poderes hagan justicia ambiental. Los Cachicuates y las Cachicuatitas salen del salón y regresan para ayudarles a hacer sus disfraces y a crear a sus personajes.
- 3 Los disfraces deberán estar hechos de materiales 100% para reciclar y los poderes pueden ser imaginarios o estar relacionados con soluciones ya conocidas. Y combatir a uno o más de los villanos que ya conocieron.
- 4 Al final cada quien se presentará, dirá el nombre de su héroe o heroína y a quien de los villanos y villanas vence con sus poderes. Los Cachicuates y las Cachicuatitas proponen al final simular una batalla para cerrar el juego. Cuando los villanos y villanas están vencidos, se platica sobre los qué pensaron y sintieron durante toda la actividad.

Reglas:

- No desperdiciar el material, tratar de usar óptimamente el material de reciclaje.
- Respetar a nuestras y nuestros compañeros
- Respetar los turnos

Reflexión: Se pone mucho énfasis en que las soluciones que podemos dar a los problemas que aquejan a nuestro planeta son muchas y muy diversas, pero que lo más importante es hacerlas, llevarlas a cabo aunque sea sólo en nuestras casas y en nuestra persona, ya que un granito de arena es el inicio de una gran solución.



Cultura de paz

Cultura de paz

Educar para la crítica y la responsabilidad desde la educación para la paz se ha dicho siempre, y con razón, que hay que educar para la disidencia, la indignación, la desobediencia responsable, la elección con conocimiento y la crítica, es decir, para salir de las propuestas de alienación cultural y política. Desde esta perspectiva, la educación para la paz "consiste en analizar este mundo en que vivimos, pasarlo por la crítica reflexiva emanada de los valores propios de una cosmovisión pacifista y lanzar a los individuos a un compromiso transformador, liberador de las personas en tanto que, movidos por ese análisis crítico, quedan atrapadas por la fuerza de la verdad y obligados en conciencia a cooperar en la lucha por la emancipación de todos los seres humanos y de sí mismas, en primer lugar" (Rodríguez, 1994).

Educar para una cultura de paz significa educar para la crítica y la responsabilidad, para la comprensión y el manejo positivo de los conflictos, así como potenciar los valores del diálogo y el intercambio y revalorizar la práctica del cuidado, todo ello como una educación pro-social que ayude a superar las dinámicas negativa y a enfrentarse a las injusticias.

Según la definición de las Naciones Unidas (1998:) la cultura de paz consiste en una serie de valores, actitudes y comportamientos que rechazan la violencia y previenen los conflictos tratando de atacar sus causas para solucionar los problemas mediante el diálogo y la negociación entre las personas, los grupos y las naciones. La Declaración y el Programa de Acción sobre una Cultura de Paz, identifican ocho ámbitos de acción para los actores al nivel local, nacional e internacional que proponen:

- Promover una cultura de paz por medio de la educación que propicien la solución pacífica de los conflictos, el diálogo, la búsqueda de consensos y la no violencia.
- Promover el desarrollo económico y social sostenible mediante la reducción de las desigualdades económicas y sociales, la erradicación de la pobreza y garantizando una seguridad alimentaria sostenible, la justicia social, las soluciones duraderas a los problemas de la deuda, el fomento de la autonomía de la mujer, medidas especiales para grupos con necesidades especiales y la sostenibilidad ambiental.
- Promover el respeto de todos los derechos humanos. Estos y la cultura de paz son complementarios, cuando predominan la guerra y la violencia, no se pueden garantizar los derechos humanos pero, al mismo tiempo, sin derechos humanos en todas sus dimensiones, no puede haber cultura de paz.
- Garantizar la igualdad entre mujeres y hombres por medio de la plena participación de las mujeres en la toma de decisiones económicas, sociales y políticas, la eliminación de todas las formas de discriminación y de violencia contra la mujer.

- Promover la participación democrática. Entre los cimientos imprescindibles para la consecución y el mantenimiento de la paz y la seguridad figuran principios, prácticas y participación democráticos en todos los sectores de la sociedad, un gobierno y una administración transparentes y responsables, la lucha contra el terrorismo, el crimen organizado, la corrupción, el tráfico ilícito de drogas y el blanqueo de dinero.

- Promover la comprensión, la tolerancia y la solidaridad. Para acabar con las guerras y los conflictos violentos es preciso trascender y superar las imágenes del enemigo mediante la comprensión, la tolerancia y la solidaridad entre todos, aprender de nuestras diferencias por medio del diálogo entre civilizaciones y del respeto para la diversidad cultural es un proceso enriquecedor.

- Apoyar la comunicación participativa y la libre circulación de información y conocimientos. La libertad de información y los intercambios de información y conocimiento son imprescindibles para una cultura de paz. Pero hay que tomar medidas para hacer frente al problema de la violencia en los medios de comunicación, comprendidos los que se valen de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

- Promover la paz y la seguridad internacional. Los adelantos logrados en los últimos años en materia de seguridad humana y desarme comprendidos los tratados sobre las armas nucleares y el que prohíbe las minas antipersonales deben alentarnos a actuar con más valor todavía en favor de la negociación de soluciones pacíficas, la eliminación de la producción y el tráfico de armas, las soluciones humanitarias en situaciones de conflicto y las iniciativas una vez que éstas finalizan.

Educar para la paz, en otras palabras, significa dotar al individuo de la autonomía suficiente para que pueda razonar y decidir con toda libertad, significa proporcionar los criterios que nos permiten defender nuestras diferencias y divergencias sin violencia, "fomentar la capacidad de apreciar el valor de la libertad y las aptitudes que permitan responder a sus retos. Ello supone que se prepare a los ciudadanos para que sepan manejar situaciones difíciles e inciertas, prepararlos para la responsabilidad individual. Esta última ha de estar ligada al reconocimiento del valor del compromiso cívico, de la asociación con los demás para resolver problemas y trabajar por una comunidad justa, pacífica y democrática" (UNESCO, 1995), porque el derecho y la necesidad de alcanzar una autorrealización personal no ha de ser ni un obstáculo ni una incompatibilidad con la necesidad de formarnos como ciudadanos responsables y con conciencia pública.

La educación para la paz ha de ser también una educación para el encuentro de las individualidades, una educación para la cooperación, la cesión de confianza, un lugar donde aprender el manejo de nuestras potencialidades de transformación y en donde los proyectos socio-culturales se conviertan en actividad política.

CUESTIONARIO CURIOSO



Objetivo: Construir un ambiente de respeto y confianza e identificar que todos somos diferentes.

Desarrollo:

1 La Cachicua o el Cachicuate entrega una hoja en blanco y un marcador a cada uno de los niños, niñas o adolescentes, pide que escriban su nombre en la parte superior y después una lista de 10 cosas que les gusta hacer, comer, ver, oír, lo que les desagrada etc.

2 Al terminar, deben pegar sus hojas en una parte visible del salón.

3 Ahora se les repartirá a cada uno de los participantes una hoja con el "cuestionario curioso" → (ANEXO 4) y buscarán las respuestas similares en cada una de las hojas de sus compañeros o compañeras y anotarán el nombre de con quien comparte la misma respuesta o similar.

4 A continuación en círculo comentarán con quienes encontraron similitudes y si sabían o pensaban que comparten esa característica.

¿Qué sintieron cuando no encontraron una respuesta afín a la suya?
¿Cómo se sintieron al ver su nombre en las respuestas de sus compañeros?

Num. de Participantes
10 en adelante

Duración
50 min.

Material
Hojas
Marcadores
Cinta adhesiva
Cuestionario curioso
(ANEXO 1)

Rango de Edad
6 - 12 Años

Reglas:

En la reflexión es necesario que si un integrante no obtuvo ninguna respuesta afín con algún compañero, se guíe o explore un poco más sobre sus gustos y quien los comparte con él; o que no siempre compartimos y eso nos hace ser quienes somos: únicos.

Reflexión: La cultura de paz se forma a partir de que entendamos que todos somos diferentes y que esas diferencias son las que nos ayudan a compartir y complementarnos como personas

“EL NUDO”



Num. de Participantes
10 en adelante

Duración
45 min.

Material
Grabadora
Música

Rango de Edad
6 - 12 Años

Objetivo: Construir un ambiente de respeto y confianza e identificar que todos somos diferentes.

Desarrollo:

- 1 La Cachicuata o el Cachicuate, pide a los niños y niñas que formen un círculo; pone música de fondo y se integra al círculo.
- 2 La Cachicuata o el Cachicuate se soltara de uno de los integrantes y comenzara a caminar entre los participantes hasta formar un nudo y finalmente unirá nuevamente los dos extremos del nudo.
- 3 Ahora solicitará que se desenreden pero sin hablar y sin soltarse, y volver a formar el círculo.

Reglas:

- Evitar el jalarse demasiado de los brazos.
- Respetar a todos los integrantes del grupo.
- Nunca soltarse de las manos hasta que la Cachicuata o el Cachicuate dé la indicación.
- No hablar durante la actividad.

Reflexión:

¿Cómo debemos comunicarnos para solucionar algo?

La colaboración y opinión de todos es importante para resolver conflictos que nos involucran directamente. Las formas de expresarnos y comunicarnos correctamente lograrán que los conflictos se entiendan y solucionen de una mejor manera para todos.

LETICIA Y SU OBRA DE ARTE



Num. de Participantes
10 en adelante

Duración
50 min.

Material
Hojas
Marcadores
Cinta adhesiva
Cuestionario curioso
(ANEXO 1)

Rango de Edad
6 - 12 Años

Objetivo: Que niñas y niños reconozcan cómo manejar y expresar sus sentimientos y emociones: enojo, coraje, ira y agresión, y lo contrario: agrado, calma, serenidad y paz, para que construyan nuevas formas de relacionarse con las personas, de tal manera que se facilite la convivencia social.

Desarrollo:

- 1 Reparte a los niños y niñas el material adecuado para que hagan una pintura donde expresen un sentimiento el que quieran (amor, enojo, felicidad, tristeza) para que al final del día lo expongan. Al terminar invita a los niños para que monten una exposición de sus obras.

- 2 Posteriormente invita a niñas y niños a sentarse de manera cómoda y cierren los ojos. Diles que escucharán una historia y pídeles que traten de imaginar lo que les dices. Haz pausas en la narración para que puedan imaginarla. *Conozco a una niña que se llama Leticia, y ayer cuando fue a la escuela, la maestra solicitó a niñas y niños que hicieran un dibujo libre con acuarelas, porque iban a montar una exposición para que las observaran todas las personas: maestras y maestros, niñas, niños, madres y padres. Leticia puso mucho interés en su dibujo, comenzó a combinar colores y se sintió contenta porque le estaba quedando muy bien hecho, así como a ella le gusta. Cuando estaba a punto de terminar, una compañera pasó junto a ella y derramó sobre su trabajo el agua con el que había enjuagado su pincel.*

- 3 Pregúntales: si esto te hubiera ocurrido a ti, ¿cómo te hubieras sentido?, ¿qué es lo primero que hubieras hecho?, a continuación pídeles que abran los ojos y se incorporen para comentar al respecto.

- 4 En un pliego de papel escribe los sentimientos y emociones que van diciendo. Cuando todos hayan expresado sus ideas, pídeles que identifiquen las respuestas violentas y te lo indiquen para que las subrayes. Posteriormente invítalos a que por medio de lluvia de ideas comenten las consecuencias de expresar el enojo de manera violenta, escríbelas también en el pizarrón. Para finalizar, indícales que se organicen en equipos (busca una dinámica para formar equipos), pídeles que saquen sus conclusiones y las anoten en un pliego de papel para exponerlas después ante el grupo.

Reglas:

- Escuchar con los ojos cerrados la historia
- Considerar todas las opiniones de quienes forman el equipo

Reflexión: Es importante que niñas y niños reconozcan la importancia de expresar el enojo sin llegar a la violencia, pues con ello vamos aprendiendo que existen otras maneras de expresarlo, ya que no se trata de guardarnos este sentimiento, sino de alejarnos de las manifestaciones violentas.

VÁMONOS DE CAMPAMENTO



Num. de Participantes

Libre

Duración
40 min.

Material

Hojas
Lápices

Rango de Edad
7- 13 Años

Objetivo: Desarrollar una imagen positiva en las infancias, reconociendo sus fortalezas e identificando sus intereses y necesidades; establecer acuerdos y prioridades en grupo.

Desarrollo:

- 1 Se les cuenta a las niñas, niños que próximamente se irán a de viaje, por lo que cada persona tendrá que hacer su maleta con 10 cosas que les sean indispensables llevar, ni una más. (Deja que los niños elijan lo que ellos consideren).
- 2 Ahora realiza una actividad para formar equipos. Una vez que los equipos estén formados les indicaras que se van a ir al campamento; pero solo pueden llevar tantas maletas como equipos son, una maleta por equipo, así que tendrán que decidir las 10 cosas que llevarán en la maleta.

3 Deja que discutan que es lo que se llevarían en la maleta, que analicen a que acuerdos pueden llegar para llenar su maleta.

Para finalizar pídeles que por equipo expliquen a que decisión llegaron y porque esas cosas van en la maleta.

Reglas:

- Solo 10 objetos en la maleta

Reflexión: Es importante aterrizar la idea que para cada uno hay prioridades diferentes y que es importante llegar a un consenso. Es importante propiciar que todo el alumnado reconozca mediante este ejercicio sus necesidades primordiales de subsistencia, y reflexione acerca de la posibilidad de aprender a actuar en consecuencia

LA TORRE DE BABEL



Num. de Participantes
30

Duración
30 - 40 min.

Material
Periódico
Tijeras
Engrapadoras
Cinta adhesiva
Clips

Rango de Edad
6 - 12 Años

Objetivo: Promover la comunicación asertiva entre las y los participantes para lograr un fin común, y sentirse satisfechos ante los logros obtenidos al final de la actividad.

Desarrollo:

- 1 Se organiza al grupo por tribus, y cada una contará con el apoyo de su Cachicuata o Cachicuate.
- 2 La consigna de la actividad es construir una torre lo más alta y hermosa que se pueda, con el material que se les entregará.
- 3 El material que se le entregará a cada equipo será el siguiente:
 - 1. Periódico, cinta adhesiva y tijeras.
 - 2. Periódico y una engrapadora.
 - 3. Periódico y material para reciclar.

Este material se puede repartir al azar o se pone a consideración por el equipo de cachicuates y cachicuatás.

- 4 Los equipos no deben saber con qué material cuenta cada uno de ellos, por lo que cada equipo decidirá en dónde trabajar de modo que no sean observados por los otros equipos. El cachicuate o cachicuata, sólo mediará en las decisiones y tratará de establecer un ambiente de cordialidad durante toda la actividad; así como también hará que la actividad sea divertida y propicie la comunicación asertiva y trabajo en equipo repartiendo las tareas según las habilidades de cada quien.

- 5 Después de 30 min, se pide a los equipos que presenten su torre; esta presentación también puede ser muy original y hermosa como la torre que elaboraron. Para cerrar la actividad, se pide que platiquen sobre lo que experimentaron en el trabajo en cada uno de sus equipos; y se reflexiona sobre lo importante que es la comunicación asertiva entre quienes pretendemos alcanzar un bien común.

Reglas:

- La Cachicuata o Cachicuate sólo debe mediar en trabajo en equipo, no dominarlo.
- Utilizar sólo el material que se les ha proporcionado desde el inicio.
- Escuchar con atención y respeto a nuestras compañeras y compañeros.

Reflexión: La comunicación asertiva dentro de cualquier grupo que pretenda alcanzar un bien en común es muy importante; es necesario reconocer cuáles son las condiciones y actitudes que se deben generar como persona para que se mejoren las relaciones sociales, comunitarias, familiares, etc.

DIBUJANDO EN EQUIPO



Num. de Participantes

20 - 30

Duración
30 min.

Material

Un papel bond para cada equipo
Plumones
Colores
Crayolas
Cinta Adhesiva

Rango de Edad
6 - 13 Años

Objetivo: Reconocer las habilidades que poseen y pueden compartir para lograr la comunicación asertiva en un grupo; y cubrir las necesidades que se le presentan pidiendo ayuda y apoyo a los demás.

Desarrollo:

- 1 Se organiza al grupo por equipos o por tribus; se les pide que se formen en fila. Se ubica a los equipos en un extremo del salón o el patio.
- 2 En el otro extremo se presentan los pliegos de papel bond pegados a la pared. Cada quién tendrá una leyenda a modo de título; lo que tendrán que hacer es dibujar lo que piensen que tiene relación con ese título. Por ejemplo: si el papel bond dice "Escuela", quien empieza a dibujar lo hará según se le vengán las ideas sobre lo que hay en una escuela o cómo es una escuela. Las opciones que se les pueden poner a los títulos son:
 - Escuela • Hogar • Ciudad • Gobierno • Mundo
- 3 Cada integrante del equipo tendrá su turno; al primero de la fila se le entrega el plumón que usará para dibujar. Cuando el cachicuate o cachicuata, lo indique sale el primer integrante a la fila de cada equipo, llega al papel y empieza a dibujar; se le cuentan hasta 10 de forma regresiva en cuanto llega al papel. Transcurrido el tiempo se regresa a su fila y entrega el plumón al siguiente integrante. Para procurar igualdad en el tiempo que tiene cada integrante para dibujar, un cachicuate o cachicuata por cada equipo monitorea el tiempo.

- 4 Cuando todas y todos los integrantes de cada equipo hayan pasado a contribuir al dibujo; se reflexiona sobre lo que experimentaron con la actividad, no se trata de juzgar los resultados, más bien se trata de rescatar la importancia de la comunicación interna de un equipo. Se les indica que ahora tendrán la oportunidad de primero ponerse de acuerdo y volverlo a hacer, se voltea el papel bond y se le escribe nuevamente el título pero ahora se le agrega la frase "... que me gustaría"; de modo que diga, por ejemplo: "La Escuela que me gustaría" Comparan su experiencia con la primera.

Reglas:

- Respetar el tiempo para dibujar
- Respetar a las y los compañeros de nuestro equipo y de los otros equipos
- Escuchar con atención y respeto a quienes comparten sus experiencias

Reflexión: La comunicación asertiva es una habilidad muy importante a la hora de trabajar para el bien común, saber escuchar y expresarnos con respeto, solidaridad y empatía.



EQUIDAD
EQUIDAD
DIVERSIDAD DE GÉNERO
Y
MASCULINIDAD
MASCULINIDAD

EQUIDAD DIVERSIDAD DE GÉNERO Y MASCULINIDAD

El hablar de diversidad, equidad de género y masculinidades, es un tema que está presente en todas las prácticas sociales, es necesario entender que la diversidad es solo una palabra que expresa múltiples dimensiones, personas, formas de ver el mundo, y que pueden convivir y vivir en un mismo tiempo, espacio e historia.

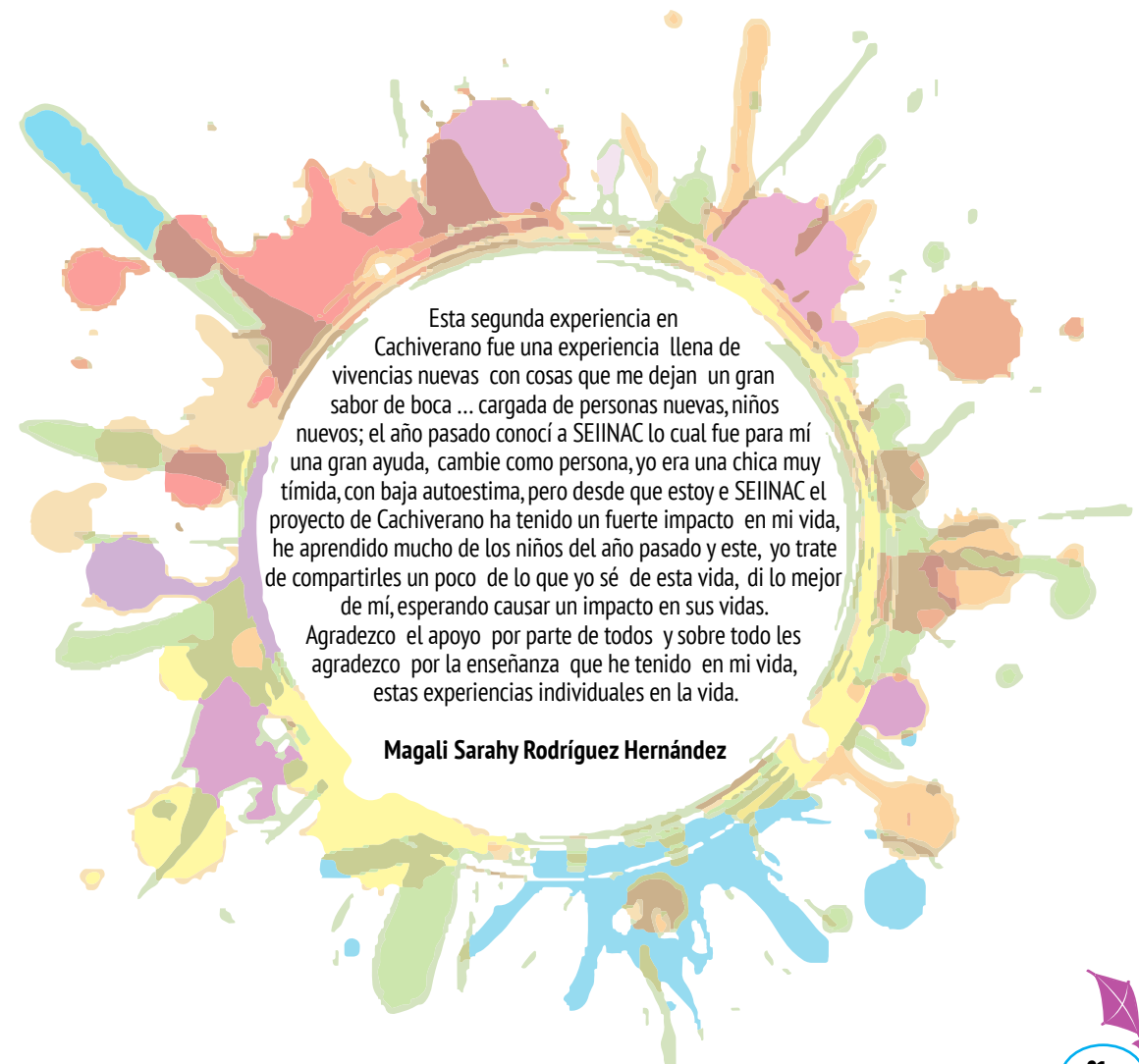
El trabajo con la infancia, exige que puedan reconocer que tienen formas diferentes de pensar y que los demás puede que compartan o difieran de esas ideas; que son personas únicas e irrepetibles y que a pesar de las diferencias que tengan, ya sea, porque son niñas o niños, altos o bajos, morenos o blancos, solo vivan con su mamá o solo con su abuela, todas y todos cuentan con todos los derechos, que se deben de ejercer sin importar quienes o cómo sean. Todo con la finalidad de que la infancia reconozca a la diversidad como una pauta que le hace diferente de la otredad, pero que no es extraño y que debe de ser respetado, ya que la diferencia es lo que les define como seres humanos.

El género no se puede separar de la masculinidad; se puede entender a la equidad de género como el medio de darles a las mujeres y hombres las mismas oportunidades de desarrollo sin importar su rol género; es importante desmitificar dichos roles, así como las expresiones de los mismos que la visión hegemónica de la sexualidad dictamina; además es necesario tener en cuenta que el género será una categoría para ver la interacción de poder entre los hombres y las mujeres, así como la escala entre lo masculino y femenino donde nos vivimos y ubicamos. Por ello al trabajar con la infancia, no se debe perder en cuenta que muchas de ellas se encuentran en la adquisición del género y de una masculinidad o feminidad que impida o no tener relaciones equitativas con sus congéneres o con las/os demás; ya que conforme el niño y la niña van creciendo la interacción con la sociedad, y en este caso, con sus familiares cercanos, medios de comunicación, la escuela, la comunidad, etc., van delimitando sus actitudes y valores respecto al género que se le asignan desde su sexo: a los hombres se les da el valor de la masculinidad, la cual es una construcción para diferenciarse de las mujeres, pero que muchas veces no deja que los niños hagan o lleven a cabo actividades “exclusivas” para niñas y viceversa, esta situación reduce la posibilidad de la coexistencia de la diversidad con ellos y ellas, llevando a seccionar los juegos, los lugares, la ropa, los colares para un género o para otro, lleva al ejercicio de la exclusión y convertir a la equidad de género en sólo una utopía social.

Es importante, caer en cuenta de que hay diferencias a pesar de pequeñas coincidencias; las formas de pensar al igual son tan distintas a las de los demás, pero a la vez similares; no se debe olvidar que las y los niños se les asigna un género desde el momento en que nacieron, pero que, la expresión de género no debe ser un impedimento para la convivencia.

Cabe destacar que tanto niños como niñas, pueden realizar diversas actividades sin importar su sexo, género o expresión de esta, que no existen cosas o actividades exclusivas para mujeres y ni para hombres; solo en el caso de los aspectos biológicos, como es el proceso de embarazo, por nombrar alguna. El ir reconstruyendo las formas en que las y los niños se nombran y actúan dentro de su género, ayudará a contribuir a la deconstrucción de feminidades y masculinidades que impiden la libre convivencia entre todas y todos.

Hay que dejar claro que la práctica de la equidad de género es una parte en donde la diversidad está presente, y que solo por medio de este respeto a lo diferente, se podrá llegar a esa equidad que se busca; los niños y niñas son sujetos que están en formación y que se puede incidir para modificar sus estructuras y formas de pensamiento, así como el reconocimiento de que tanto hombres como mujeres, cuentan con las mismas oportunidades de desarrollo y principalmente derechos humanos.



Esta segunda experiencia en Cachiverano fue una experiencia llena de vivencias nuevas con cosas que me dejan un gran sabor de boca ... cargada de personas nuevas, niños nuevos; el año pasado conocí a SEIINAC lo cual fue para mí una gran ayuda, cambie como persona, yo era una chica muy tímida, con baja autoestima, pero desde que estoy en SEIINAC el proyecto de Cachiverano ha tenido un fuerte impacto en mi vida, he aprendido mucho de los niños del año pasado y este, yo trate de compartirles un poco de lo que yo sé de esta vida, di lo mejor de mí, esperando causar un impacto en sus vidas. Agradezco el apoyo por parte de todos y sobre todo les agradezco por la enseñanza que he tenido en mi vida, estas experiencias individuales en la vida.

Magali Sarahy Rodríguez Hernández

MI FAMILIA ES...



Num. de Participantes

20 - 30

Duración
20 - 30 min.

Material

Caja o bolsa
Tarjetas o papelitos
Cartulinas
Hojas de papel
Marcadores
Colores

Rango de Edad
6 - 13 Años

Objetivo: Reconocer la diversidad de familias que pueden existir.

Desarrollo:

- 1 Se forma una fila de seis sillas, cada una tendrá un apellido, el cual será ficticio y de nomenclatura graciosa. Se explica a los participantes que cada quien tendrá un rol en una familia, pero éste será secreto, hasta que el Cachicuate o cachicuata indique que puede revelarse. En una caja habrá tarjetas o papelitos con los siguientes roles: madre, padre, abuelo, abuela, tío, tía, hijo, hija, primo, prima, amigo, amiga; de acuerdo al número de participantes, no importa que se repitan.
- 2 Cada niña, niño y adolescente tomará un papel de la caja, y cuando todos tengan un papelito se indica que al ritmo de la música caminen alrededor de la fila de sillas. Cuando se detenga la música, tendrán que sentarse en una silla, dado que no habrá sillas para todos, tendrán que compartirla, sentándose en las piernas unos de otros; no importa la distribución lo importante es que nadie se quede sin lugar.
- 3 Cuando todos estén sentados, el Cachicuate pasará de silla en silla, presentando familia por familia: "esta es la familia Cachiloca y está integrada por..." Y en ese momento se irán poniendo de pie miembro por miembro, diciendo el rol que les tocó; por ejemplo: "yo soy el abuelo Cachiloca" "yo soy la madre Cachiloca", etc.

- 4 Se regresan los papelitos a la caja. Se vuelven a sortear los roles y se quita una silla. Así se continúa hasta que sólo queda una silla; en la que todas y todos deberemos caber al final de la dinámica.

Reglas:

- Respetar a nuestras compañeras y compañeros
- Evitar lastimarnos y jugar limpio
- Escuchar con atención y respeto a los demás

Reflexión: Al final se reflexiona sobre lo que es una familia, las diversas familias que existen y la importancia de una familia en nuestro desarrollo social y afectivo. Se puede cerrar elaborando un dibujo de nuestra familia, cuando se comparta se habla del derecho de los niños a tener, quien los cuide y quien los quiera.

EL BAILE DE LA ESCOBA



Objetivo: Reconocer que los roles de género no dependen exclusivamente del sexo, sino que todos y todas podemos realizar cosas de manera indistinta.

Desarrollo:

Num. de Participantes

20 - 30

Duración
30 min.

Material

Una escoba
Papel Bond
Marcadores
Caja o bolsa
Tarjetas
Lápices

Rango de Edad
6 - 13 Años

- 1 El Cachicuate o Cachicuata pide que todas y todos formen un círculo, pueden estar sentados en círculo y pregunta ¿Quién en sus casas o escuelas usa la escoba y para que la usa?, permite que los niños expresen sus opiniones y dialoga que una escoba no es sólo para barrer, también sirve para bailar, para jugar y muchas otras cosas, y lo mismo pasa con otros objetos ya que en la sociedad siempre se les asigna un uso específico, sin embargo con ellos podemos hacer todo lo que entre en nuestra imaginación; así también la escoba no es exclusiva para las mujeres, igual los hombres, los niños, los abuelos y todas las personas la pueden usar.
- 2 A continuación explica que en esta ocasión nos servirá para jugar; explica que el juego es para hacerlo en pareja, pero se debe de cuidar que un niño(a) se quede sin pareja o en todo caso él o ella misma puede ser quien comience sin pareja.
- 3 Indica que quien se queda sin pareja bailará con la escoba, así que la escoba circulará por todo el grupo de la siguiente manera: quien tiene la escoba se acercará a una pareja y pedirá a cualquiera de las dos personas que conforman la pareja le concedan esa pieza o melodía, la persona accederá sin mayor problema y se hará el cambio de pareja.
- 4 Menciona que la música que nos servirá para bailar con nuestras parejas, pero que cada tanto tiempo está se detendrá, entonces quien se quede con la escoba tendrá que participar respondiendo a una pregunta que estará escrita en un papel, el cual se sacará de una cajita y su respuesta será anotada en un pliego de papel, que se mostrará una silueta de un hombre y una mujer. La niña, niño o adolescente la escribe del lado de la silueta que piensa que corresponde su respuesta.
- 5 Las preguntas serán referidas a los roles que se tienen en la cotidianidad, ejemplo: ¿Qué es lo que un hombre hace en casa?, ¿Qué carreras profesionales puede estudiar una mujer?, ¿Qué tipo de ropa usa un hombre?, etc. Se leerán todas las frases que compartieron, una a una las frases se irán tachando; pero sólo cuando las niñas, niños y adolescente argumenten de alguna manera que no son actividades o situación exclusivas de un sexo o género; al final todas las frases quedarán tachadas.

Reglas:

- Respetar a nuestras compañeras y compañeros
- Evitar los comentarios ofensivos

Reflexión: Los hombres y las mujeres tenemos diferentes roles, y que nuestras actividades nada tienen que ver nuestro sexo.

LA CENICIENTA



Num. de Participantes
20 - 30

Duración
30 - 40 min.

Material
Vendas

Rango de Edad
6 - 13 Años

Objetivo: Reconocer que existen diferencias entre hombres y mujeres, incluso en la ropa y los accesorios, pero esto no es impedimento para divertirse juntos.

Desarrollo:

- 1 El Cachicuate o cachicuata pide a los niños que formen un círculo entre todos y todas, pueden sentarse en el piso si lo desean.
- 2 Se les pedirá a los niños y las niñas que se quiten un zapato, a quienes no estén dispuestos, pedirles se ubiquen en un extremo del salón o patio; quienes decidieron quitarse un zapato lo dejarán en el centro del círculo y se ubicarán sentados al extremo opuesto.

A quienes conservaron ambos zapatos se les vendará los ojos y se les pedirá que cuando suene la música, gateen a agarrar un zapato y avanzar al extremo donde están quienes no tienen zapato e intentarán adivinar de quien es, mediante el tacto, probándose o pistas de sus compañeros que conservaron sus zapatos.

- 3 Luego niños y niñas se quitan cualquier otra pertenencia como algún pañuelo, reloj, pulsera, anillo, etc. y se elegirán a los niños o niñas que se tapan los ojos puede ser al azar o voluntarios; quienes se involucraran en una nueva búsqueda pero ahora con otros objetos, se pueden apoyar tocando las manos de los compañeros o compañeras, su cabello, su cara, etc. para encontrar al dueño o dueña.

Reglas:

- Respetar los turnos
- Evitar faltarnos al respeto

Reflexión: Al término de la actividad se reflexionará que a pesar de las diferencias biológicas entre hombres y mujeres, la relación de escuela, de trabajo, de juegos y el contacto no debe ser solamente hombres con hombres y mujeres con mujeres.

EL DESFILE DE LAS PELUCAS



Num. de Participantes
20 - 30

Duración
1 hr.

Material
Material de Reuso
Pegamento
Cinta Adhesiva
Tijeras
Colores
Marcadores
Engrapadora

Rango de Edad
6 - 13 Años

Objetivo: Reflexionar sobre las diferentes habilidades que cada niño o niña tiene.

Desarrollo:

- 1 El Cachicuate invita a las niñas y a los niños a participar de un gran desfile, pero les indica que lo que harán, se les invita a las niñas y a los niños a diseñarse una peluca o un peluquín con un peinado y adornos, con material que se ponga en una mesa, ya que deberán de hacer un desfile de pelucas y se permitirá de una u otra manera que se explore el potencial de su creatividad y su imaginación. Lo único que se les indica es que la peluca o peluquín se hará únicamente de material de reuso y a esta peluca resultante la podrán adornar y peinar cómo ellas y ellos quieran.
- 2 Ya teniendo las pelucas y peluquines, se les indica a los niños y niñas que desfilen con su peluca o peluquín puestos, esta actividad se anima por los Cachicuates y cachicuatas con música, cuando el desfile haya terminado, se indica que se sienten en un círculo.
- 3 Cada uno de los niños o niñas explican en qué se inspiraron o por qué la hicieron de una u otra forma. Se procurará decir las cualidades que tienen cada peluca o peluquín a detalle.

Reglas:

- Respeto a la creatividad de los otros y las otras

Reflexión: Al final se hará reflexión en que cada persona tiene habilidades diferentes pero muy valiosas, que todos tenemos cualidades y debemos reconocerlas, aceptarlas y valorarlas, se fomentará que todos los niños digan qué es lo que más le gusta de su peluca y de la actividad.

LA LETRA



Num. de Participantes

10 - 30

Duración
40 - 60 min.

Material

Contenedor
Tarjetas o Papelitos

Rango de Edad
6 - 13 Años

Objetivo: Reflexionar sobre la importancia de reconocer las situaciones que construyen el género.

Desarrollo:

① Se hacen dos grupos (o más dependiendo el número de participantes), en una caja o bolsa habrán tarjetas o papelitos con palabras que correspondan en número de letras al número de integrantes de cada equipo.

② A cada miembro del equipo se le asigna una letra de la palabra. Uno de los dos equipos se escapa y el otro tiene que atraparlo, cada vez que atrapen a una compañera o a un compañero debe decir la letra que se le ha asignado, el equipo contrario tratará de adivinar la palabra. La cual se escribirá en un papel bond.

③ Los turnos entre los equipos de que atrapan y los que escapan se va intercambiando; en caso de que sean más de dos equipos, procurar que sean en número par, ejemplo: dos equipos o cuatro o seis. De modo que se asignen antagónicamente, ejemplo: si tenemos cuatro equipos, el equipo 1 atrapa al equipo 3; y el equipo 2 al equipo 4.

④ Después de unos 20 minutos, se reúnen los equipos y revisan las palabras que anotaron; deberán establecer cuáles de ellas hacen referencia a lo femenino y cuáles a lo masculino, si alguna se les dificulta la pueden dejar sin categoría. Y comparten sus resultados con el resto del grupo, comentando sobre las palabras que se han quedado sin categoría. Si alguien del grupo tiene alguna idea sobre si hace referencia a lo masculino o a lo femenino dicha palabra lo puede compartir.

⑤ Se les pide que jueguen con esas palabras; ya sea que puedan cambiar el orden de las letras para crear una nueva palabra. O tal vez crear una historia con aquellas palabras, o un poema. En fin que dejen volar su imaginación.

Reglas:

- Respetar los turnos
- Trabajar en equipo
- Evitar lastimarnos, jugar limpio.



PARTICIPACIÓN CIUDADANA
PARTICIPACIÓN CIUDADANA
PARTICIPACIÓN CIUDADANA

PARTICIPACIÓN CIUDADANA

El origen de la palabra ciudadanía está relacionado con la condición de haber nacido o de vivir en una ciudad. Un concepto más complejo que relaciona la ciudadanía es el hecho de ser un sujeto político. El ejercicio de los derechos políticos se reservó entonces a aquellos habitantes que revestían la condición de ciudadanos. La ciudadanía es la aptitud básica y la condición jurídica para ejercer los derechos políticos, es decir los de votar a nuestros representantes y la de ser votado, como esa condición de representar a otras personas. Aunque la ciudadanía no sólo se debe de quedar en estos aspectos, tiene que trascender a situaciones más complejas de decisión cotidiana, de acción libre y permanente de vigilar, exigir y realizar acciones a nuestros representantes. En el sentido anterior la ciudadanía, es la condición de un sujeto de pertenecer a una comunidad y en su proceso de pertenencia tiene ciertos deberes y ciertos derechos a través de la acción autorregulada, inclusiva, pacífica y responsable, con el objetivo de optimizar el bienestar público.

La ciudadanía es entonces la condición de participar en la comunidad, hacer cosas por la comunidad, y una comunidad, entendida como un conjunto de personas que comparten objetivos comunes, por lo tanto la organización para que las calles estén pintadas, para que los prados estén siempre verdes, para que nuestros gobernantes y representantes realicen obra pública, se convierte en ciudadanía.

Aunque legalmente la ciudadanía se adquiere a los 18 años, se puede ir construyendo desde edades tempranas, con aspectos de participación acordes a las edades y a los intereses de las infancias, desde una perspectiva de responsabilidad, basados en los derechos de los niños y niñas.

La ciudadanía tiene una estrecha relación con los valores, pues la participación en la colonia o comunidad, se hace con acciones reguladas, esas formas de regularlas son los valores, que son convicciones profundas de los seres humanos que determinan su manera de ser y orientan su conducta, involucran sentimientos y emociones y se jerarquizan por criterios de importancia de acuerdo con las características, gustos e intereses de cada una de las personas.

Los valores más importantes de la persona forman parte de su identidad, orientan sus decisiones frente a sus deseos e impulsos y fortalecen su sentido del deber ser. Por ejemplo, una maestra responsable hará todo lo que esté en sus manos para que sus alumnos alcancen los objetivos educativos del ciclo escolar, se sentirá mal consigo misma si por razones claramente atribuidas a ella, los niños no reciben las oportunidades de aprendizaje que debieran. Solo sentimos pesar al hacer algo incorrecto cuando el valor en cuestión es parte de nuestro ser. Los valores que se pueden reconocer son:

Identidad, diálogo, responsabilidad, equidad, honestidad, participación, amistad, solidaridad, autodominio, templanza, justicia, diversidad, respeto, humildad, perdón y libertad.

Aunque los valores evolucionan y son definidos a partir de las necesidades que cada uno de los grupos sociales tienen, además de teorías axiológicas, tomaremos en cuenta los anteriores para ejercer y construir la ciudadanía en los niños y niñas.

ACTO SIMBÓLICO



Objetivo: Realizar un ejercicio de propuesta de solución o manifestación de una problemática mediante acciones colectivas.

Desarrollo:



① Dependiendo de la cantidad de los participantes se pueden formar dos o más grupos, de ser así, se les comenta que ha llegado una carta en la que plantea una situación que les afecta (como el cierre de la escuela por un extraterrestre, la amenaza de robo de medicinas del centro de salud, etc.), con ello ya sea una carta para todo el grupo o una por equipo se les pide que ahora serán súper héroes y tendrán que dar solución mediante poderes.

② Se agrupan y en un primer momento se les pide que analicen la situación –que les afecta y las consecuencias-, las plasmen en un cartoncillo o papel bond y posteriormente se les pide que en equipo o de manera individual desarrollen sus personajes para la solución del conflicto con poderes o posibles utensilios que le ayuden.

③ Para el cierre de la actividad los héroes se presentan y presentan los poderes que tienen para solucionar el problema.

Reglas:

- Permitir que todas y todos participen y se escuchen de manera atenta.
- En la elaboración de disfraces dar un tiempo específico para todas y todos.
- En cuanto al momento de enfrentamiento la cachicuata o cachicuate deberán de tener cuidado en no llegar a golpes u ofensas verbales.
- Al final de la actividad dejar lo más claro posible las diversas formas de solución de conflicto de manera pacífica.

Reflexión:

Llevar a las niñas y los niños a la solución de conflictos de manera pacífica.

¿CÓMO LE HACEMOS?



Num. de Participantes
10 - 15

Duración
40 - 60 min.

Material

Material reciclado
Pegamento
Cinta adhesiva
Papel china
etc.

Rango de Edad
6 - 12 Años

Objetivo: Reflexionar sobre la importancia de reconocer las situaciones que construyen el género.

Desarrollo:

- 1 Se hacen dos grupos (o más dependiendo el número de participantes), en una caja o bolsa habrán tarjetas o papelitos con palabras que correspondan en número de letras al número de integrantes de cada equipo.
- 2 A cada miembro del equipo se le asigna una letra de la palabra. Uno de los dos equipos se escapa y el otro tiene que atraparlo, cada vez que atrapen a una compañera o a un compañero debe decir la letra que se le ha asignado, el equipo contrario tratará de adivinar la palabra. La cual se escribirá en un papel bond.
- 3 Los turnos entre los equipos de que atrapan y los que escapan se va intercambiando; en caso de que sean más de dos equipos, procurar que sean en número par, ejemplo: dos equipos o cuatro o seis. De modo que se asignen antagónicamente, ejemplo: si tenemos cuatro equipos, el equipo 1 atrapa al equipo 3; y el equipo 2 al equipo 4.

4 Después de unos 20 minutos, se reúnen los equipos y revisan las palabras que anotaron; deberán establecer cuáles de ellas hacen referencia a lo femenino y cuáles a lo masculino, si alguna se les dificulta la pueden dejar sin categoría. Y comparten sus resultados con el resto del grupo, comentando sobre las palabras que se han quedado sin categoría. Si alguien del grupo tiene alguna idea sobre si hace referencia a lo masculino o a lo femenino dicha palabra lo puede compartir.

5 Se les pide que jueguen con esas palabras; ya sea que puedan cambiar el orden de las letras para crear una nueva palabra. O tal vez crear una historia con aquellas palabras, o un poema. En fin que dejen volar su imaginación.

Reglas:

- Respetar los turnos
- Trabajar en equipo
- Evitar lastimarnos, jugar limpio.

¡LO QUE QUISIERA HACER!



Num. de Participantes
10 - 30

Duración
1 hr.

Material
Imágenes
(Casa, Parque, Escuela,
etc.)
Pegamento
Papel Bond
etc.

Rango de Edad
6 - 12 Años

Objetivo: Reconocer las posibilidades y necesidades para la solución de problemáticas de la comunidad.

Desarrollo:

- 1 Dependiendo de la cantidad de los participantes se pueden formar dos o más grupos, de ser así, se les comenta que ha llegado una carta en la que plantea una situación que les afecta (como el cierre de la escuela por un extraterrestre, la amenaza de robo de medicinas del centro de salud, etc.), con ello ya sea una carta para todo el grupo o una por equipo se les pide que ahora serán súper héroes y tendrán que dar solución mediante poderes.
- 2 Se agrupan y en un primer momento se les pide que analicen la situación *—que les afecta y las consecuencias—*, las plasmen en un cartoncillo o papel bond y posteriormente se les pide que en equipo o de manera individual desarrollen sus personajes para la solución del conflicto con poderes o posibles utensilios que le ayuden.
- 3 Para el cierre de la actividad los héroes se presentan y presentan los poderes que tienen para solucionar el problema.

Reglas:

- Permitir que todas y todos participen y se escuchen de manera atenta.
- En la elaboración de disfraces dar un tiempo específico para todas y todos.
- En cuanto al momento de enfrentamiento la cachicuata o cachicuate deberán de tener cuidado en no llegar a golpes u ofensas verbales.
- Al final de la actividad dejar lo más claro posible las diversas formas de solución de conflicto de manera pacífica.

Reflexión:

Llevar a las niñas y los niños a la solución de conflictos de manera pacífica.

¡CAMBIO DE ROLES!



Num. de Participantes
10 - 30

Duración
60 - 90 min.

Material
El necesario de acuerdo a lo que niñas y niños consideren adecuados.

Rango de Edad
6 - 12 Años

Objetivo: Desarrollar algunas habilidades de empatía con respecto a las tareas que se realizan en el Cachiverano.

Desarrollo:

- 1 Esta actividad se deberá organizar uno o más días antes para integrarla a la planeación semanal; ya corresponderá a las niñas, niños y adolescentes dirigir las actividades con sus compañeros tomando el papel de mediadores.
- 2 La actividad consiste en que se formen de 4 a 6 equipos, se les da la indicación de que tendrán de 15 a 20 minutos para que sus equipos lleven a cabo una o varias actividades con el resto del grupo, ya sean juegos, un taller de manualidades o de cocina, para presentar una obra, etc. Por lo que se tienen que poner de acuerdo al interior de sus equipos qué es lo que quieren hacer, si es que necesitaran materiales de los disponibles u otros insumos que tal vez ellos traigan o se los puedan pedir al grupo.
- 3 Es muy importante que la cachicuata o cachicuate ante una situación en donde no se tenga consenso en algún equipo se pueda intervenir, con la intención de mediar el dialogo de modo que se llegue a un acuerdo entre los integrantes de dicho equipo.

- 4 Se da un tiempo límite para ponerse de acuerdo a los equipos para que se comuniquen a los cachicuates o a sus compañeros y compañeros si se necesitara algún material específico, y se asigne el turno del equipo para realizar su actividad.

Reglas:

Que todas y todos se escuchen.

No imponer uno sobre otro u otra una decisión, tratar de llegar a acuerdos en equipo.

Reflexión: Que niñas y niños puedan apropiarse de un tiempo determinado para la implementación de lo que ellas y ellos quieran compartir.

MURALEJA



Num. de Participantes
5 - 10

Duración
1 hr.

Material
Los necesarios para la elaboración del mural como revistas, periódicos, tijeras, pegamento o pintura.

Rango de Edad
6 - 12 Años

Objetivo: Expresar mediante la técnica de un mural con las principales necesidades que detectan en sus comunidades y las propuestas de solución.

Desarrollo:

- 1 En el Anexo A, se sugiere la actividad "Cada pollo con su rollo" para dar a conocer la Convención de los Derechos del Niño.
- 2 Ya trabajados los derechos de las niñas y los niños en esta actividad de manera libre se les pedirá por grupo o equipos la elaboración de un periódico mural a partir de la situación presentada de una niña o un niño, mediante un cuento o video clip; o de su propia experiencia o perspectiva.
- 3 Posteriormente a la lectura del cuento o presentación del video clip, se les dará un tiempo de 3 a 5 minutos a que niñas y niños reflexionen y en cuanto lo consideren pertinente invitarlos a que expresen de manera grafica o en base a la técnica que la cachicuata o cachicuate considere, aquellas sensaciones o pensamientos que se dieron en la historia así como su relación con los derechos de la infancia.
- 4 Para finalizar ya sea por equipo o de manera grupal de manera libre se les pedirá que expliquen sus muralejas.

Reglas:

- Que se tenga la mayor atención posible al cuento o al video clip.
- Hacer usos adecuados de los materiales.
- Mantener respeto y convivencia.

Reflexión: Que las niñas y los niños expresen de manera objetiva las situaciones que se pueden presentar en un momento dado. Estas muralejas también pueden ser presentadas a políticos en la salida a cabildos o en la clausura.

MIS DERECHOS Y LOS DEMÁS



Num. de Participantes

8 - 12

Duración
90 min.

Material

Piedras
Pedazos de Periódico

Rango de Edad
6 - 12 Años

Objetivo: Reconocer las principales problemáticas de la comunidad, respecto de sus derechos.

Desarrollo:

1 Platicar con niños y niñas sobre sus derechos y las situaciones que pueden violentar sus derechos, hacer énfasis, en que las problemáticas relacionadas con los derechos no son las mismas en todos los lugares. Con la técnica de lluvia de ideas, identificar un número de problemáticas definido por el número de equipos que desarrollan la actividad.

2 Al término de esta lluvia de ideas, se les entregarán a cada participante unas "piedra" (pedazos de periódico hechos bola) por cada uno o una. Se organizan a los y las participantes en equipos, solicitar el apoyo de tantos niños como equipos haya, estos niños se serán los cocodrilos.

3 Todos los equipos se colocarán en un extremo del espacio y al otro extremo se colocarán pliegos de papel con las problemáticas mencionadas.

4 Definir un río imaginario tiene que ser ancho (de modo que no sea posible cruzar todos en una sola vez). Del extremo de los equipos a los pliegos de papel. El reto consiste en que el grupo entero realice un diagnóstico a través de cruzar un río imaginario mediante unas piedras de papel que llevarán

los jugadores. Esto se hará en fila, Los jugadores no pueden pisar fuera de las piedras (no se pueden mojar en el río), tampoco pueden dejar las piedras solas, sin pisarlas, porque los cocodrilos pueden comerlas.

5 Cuando un niño o niña logre cruzar el río, se le pedirá que escriba alguna situación relacionada con la comunidad (causa o consecuencia) relacionada con los derechos humanos. Es necesario orientar a que niñas y niños incluyan las causas que originan la violación de derechos y las posibles soluciones para que sean tomadas en cuenta al momento de proponer actividades.

6 Las personas que fueron llamados cocodrilo tendrán como misión quitar las piedras a los grupos para que no puedan pasar al otro lado del río. Nadie del grupo debe saber que existen los cocodrilos. La consigna para el resto del grupo es clara: todos tienen que cruzar el río por lo que tienen que organizarse para que puedan pasar todos y utilizar todas las piedras.

7 En caso de que algún equipo se quede sin piedras puede canjear una si aporta una nueva idea a la problemática para el diagnóstico. Gana el primer equipo que cruce el río. Al final, se hará una lectura de las problemáticas y todos los aspectos relacionados con ellas.

Reglas:

- Trabajo colaborativo y de respeto. Mantener la calma y ser pacientes.

Reflexión: Valorar el trabajo en equipo y el cómo se tomaron las decisiones; participación colaborativa para la resolución de los problemas.

Bibliografía: http://www.derechosinfancia.org.mx/Guia_Participacion.pdf

... el tiempo que estuve en este proyecto fue realmente satisfactorio había tenido la oportunidad de trabajar con niños y es grato que te digan gracias ya aprendí a leer o que digan ya se multiplicar, que las madres de familia digan gracias por enseñarle a mis hijos, pensé que no habría nada más satisfactorio que escuchar eso, pero mi estancia en el Cachiverano fue una situación mas grata, en los viajes que realizamos tuve la oportunidad de convivir con casi todos; pero lo mejor de todo es que los niños se acerquen y digan te quiero, te extraño, no te vayas, sin mencionar a las madres de familia que sin tener la oportunidad de tratarlas digan gracias por tratar a mis hijos con cariño y afecto, esas son comentarios que no tienen comparación con nada y eso hace ver que las acciones que uno realiza valen la pena sin importar lo que digan los demás... ya que no hay mejor pago que una sonrisa, un abrazo, un te voy a extrañar, ver que los niños no tienen prejuicios y que a pesar de sus diferencias son solidarios, les agrada compartir, son creativos y espontáneos, en fin fue algo grato poder participar en este proyecto.

Modesto Hernandez



MANEJO DE LA INFORMACIÓN

MANEJO DE LA INFORMACIÓN

MANEJO DE LA INFORMACIÓN

MANEJO DE LA INFORMACIÓN

MANEJO DE LA INFORMACIÓN

Desarrollo del pensamiento crítico y creativo.

El mundo actual cuenta con diversos medios de comunicación masiva que llevan a todos y cada uno de los sectores sociales información a gran escala; en ese mar de información infinito y en constante movimiento se encuentran las infancias –todas y todos--. Dicho exceso de información también tiene un por qué y un para qué, sin olvidar el para quién; pues grupos en el poder tienen gran interés en lograr la legitimidad de ese poder y mantenerlo. En ese ir y venir de la información podemos observar que aquella que se difunde a través de los medios de comunicación de forma masiva carece de contenido útil para construir ciudadanía activa o participación democrática y social; además de presentar ideas tergiversadas del bien común.

Discriminar la información que es útil, necesaria o fundamental para ejercer mis derechos como niña, niño o adolescente es el objetivo principal del desarrollo de este tema dentro de las actividades del Cachiverano. Pero ser capaz de aprovechar la información que existe y que llega por todos los medios que se conocen, dependerá del nivel de desarrollo de las habilidades específicas para el manejo de la información, asimismo de la estimulación y desarrollo del pensamiento crítico y creativo.

Básicamente las habilidades para el manejo de la información (EduTEKA.com) que se desean desarrollar en las niñas, niños y adolescentes que experimentan las actividades del Cachiverano son:

- Habilidad para definir el tema de interés y sus componentes (subtemas, supratemas, temas relacionados, etc.)
- Habilidad para definir, ya sea uno o varios objetivos de análisis y manejo de la información
- Habilidad para hacer preguntas generadoras que ayuden a articular la información que se necesita
- Habilidad para identificar y evaluar fuentes de información (comprobar su validez. Pertinencia, confiabilidad, relevancia, actualidad o vigencia)
- Habilidad para determinar los medios y recursos que se usarán en: la búsqueda, registro, procedimiento, organización, representación y comunicación de la información.
- Habilidad para buscar, localizar y obtener información
- Habilidad para procesar la información
- Habilidad para representar y presentar estratégica y formalmente la información (comunicarla)

Sin embargo, la experiencia ha dejado observar que esta actividad no puede ni debe ser estéril; por lo que otro aspecto a desarrollar a través de las actividades es el pensamiento crítico y creativo. Cuando una niña, niño o adolescente actúa desde su pensamiento de forma crítica es capaz de analizar la información y sus experiencias de manera objetiva; lo que incide en su desarrollo personal y social (Grupo de Educación Popular con Mujeres, A.C., 2001), pues es hábil en:

MANEJO DE LA INFORMACIÓN

- Reconocer y evaluar los factores que influyen en las actitudes y comportamientos de sí mismos y de los otros.
- Hacer lectura personal y objetiva de la publicidad e información que se transmite de forma masiva, para hacerse de una opinión o argumentar su punto de vista ante la misma.
- Valerse de evidencias, razones y suposiciones ante las circunstancias que su pensamiento se lo exija.

Los pensadores críticos son intelectualmente humildes, justos y empáticos; poseen confianza en la razón y en la integridad intelectual, muestran coraje intelectual y autonomía intelectual. El manejo de la información, se transforma en una cultura: la cultura de la información, que cuando se dimensiona desde el pensamiento crítico el pensador comprende el contenido crudo de la información (PAUL) que percibe y recibe, sin importar la índole de la misma; y a partir de las conclusiones a las que llega, después del análisis, toma decisiones, formula opiniones, construye una postura o, en su defecto desecha, rechaza y omite la información que no le sirve.

Para transformar, en un acto fértil el manejo de la información; es importante reconocer la interrelación entre el pensamiento crítico y el pensamiento creativo. La creatividad domina el proceso de hacer o producir; y la criticidad domina, por su lado el proceso de evaluar o juzgar. (PAUL) Cuando se piensa bien, se es capaz de producir y evaluar, generar y juzgar todo aquello con lo que se pretende contribuir o todo lo que se construye (ideas, conceptos, juicios, propuestas, proyectos, argumentos, etc.) El pensamiento profundo requiere de la capacidad de imaginación y de la disciplina intelectual. La naturaleza de la mente del ser humano es crear pensamientos. Un pensador creativo contribuye no sólo a la toma de decisiones, sino que es capaz de plantear soluciones a problemas, explorando alternativas flexibles a las situaciones que se le presentan y tomar acción o decidir por la omisión.

La vida cotidiana toma otro significado cuando se me encuentro con el mundo de la información y soy capaz de aprovecharme de él; cuando la confusión sólo se trata de un paso hacia la libertad de decidir y construir.

LAS MANTAS JUGUETONAS



Num. de Participantes
10 - 15

Duración
30 - 40 min.

Material

Manta rectangular
amplia

Rango de Edad
6 - 8 Años
9 - 13 Años

Objetivo: Explorar y compartir información que niñas, niños y adolescentes poseen sobre hechos, noticias, circunstancias que en los medios de comunicación se difunden; con la finalidad de compartir opiniones sobre las mismas desde la perspectiva de sus miradas.

Desarrollo:

- 1 Antes de iniciar la actividad se organiza al grupo en equipo de 5 a 8 integrantes, se aconseja que sean equipos por edades afines; a los equipo de niños mayores de 9 años el Cachicuate o cachicuata les proporciona una noticia o un artículo –breves- en los cuales se destaquen algunas situaciones vividas por la infancia, a los niños menores de 9 años el Cachicuate les proporciona una frase (violencia en la escuela, niños en situación de calle, desnutrición, etc.).
- 2 De este material los y las niñas deberán crear una “fotografía”; es decir, pensarán y se organizarán para representar en una imagen estática lo que el material proporcionado les informa o lo que les significa. Para ponerse de acuerdo se les darán 15 -20 min, los y las niñas también deberán ponerle un nombre a su equipo para identificarse a la hora de mostrar sus fotografías.
- 3 Pasado el tiempo acordado, se les indica que de modo intercalado los equipos se integren en un solo grupo, y se tomen con una mano del borde de la manta, como si formaran un círculo alrededor de la misma.
- 4 El Cachicuate o Cachicuata pondrá música alegre o podrán cantar alguna canción del cancionero; de improviso se hará una pausa y se dirá el nombre de un equipo, todos y todas elevarán la manta y los integrantes del equipo nombrado se meterán debajo de ella. Se bajara la manta de modo que el equipo quede cubierto, la música volverá a sonar y cuando se detenga se levantará la manta y miraremos la fotografía que el equipo elaboro y darán una breve explicación de lo que representaron en esa imagen. Cuando todos los equipos hayan mostrado sus fotografías, todos y todas se sentarán sobre la manta y compartirán–si es nuestro deseo- algún comentario u opinión sobre lo que nos hizo sentir o pensar la actividad.

Reglas:

- Respetar las opiniones e ideas de sus compañeras y compañeros
- Trabajar en equipo
- Respetar los tiempos y turnos
- Escuchar con atención a quienes comparten con nosotros sus opiniones e ideas

RADIO LOCURAS



Num. de Participantes

20 - 30

Duración
90 min.

Material
Hojas de papel
Lápices
Grabadora de voz o
celular o
computadora

Rango de Edad
6 - 13 Años

Objetivo: Difundir los aprendizajes y experiencias de las niñas, niños y adolescentes durante el Cachiverano.

Desarrollo:

- 1 Previo a esta actividad, el equipo de trabajo deberá valorar cuál es la mejor forma de organizar al grupo; si se hará por tribus o se formarán nuevos equipos; con la finalidad de agilizar y operar de mejor manera la actividad, ya que consiste en obtener productos que servirán de evidencia para evaluar los alcances del Cachiverano.
- 2 El Cachicuate o Cachicuata indica a las niñas, niños y adolescentes que se integren en equipos –según se haya acordado–; de manera que cada Cachicuate o cachicuata pueda apoyar a uno de ellos. A continuación se indica que estos equipos realizarán el guión de un programa o una programación completa de radio. Para lo que se convertirán en un grupo de conductores que compartirán con sus radioescuchas información sobre lo que vivieron y aprendieron de este Cachiverano o de las necesidades o lo que ellos quieran comunicar.
- 3 Cada equipo se organizará como ellos y ellas prefieran, puede que un equipo decida hacer un sólo programa con sus segmentos (clima, cocina, humor, noticias, etc.) o pueden decidir hacer varios programas juntos, incluirle cortes comerciales de broma, etc.; eso lo decidirán en equipo.
- 4 Se elabora el guión y se ensaya las veces que ellos y ellas crean necesarias, sin excederse de 20 min. El Cachicuate o Cachicuata que apoya a cada equipo, deberá apoyar a redactar el guión y realizara las funciones de cabina, es decir, crear los efectos de sonido, poner la música de fondo, apoyar en la programación de música, etc.; y también los apoyará para grabar su programa (en su celular o con una computadora).

- 5 Los turnos para grabar dependerá de los recursos con los que el equipo de cachicuates cuente; se recomienda que mientras el primer equipo graba los demás sigan ensayando, cuando hayan terminado el cachicuate o cachicuata que los apoya los llevará afuera a jugar, mientras se elaboran todas las demás grabaciones.

Reflexión: Al terminar se reflexiona sobre la información que compartió, el trabajo en equipo, se extienden felicitaciones, opiniones, etc. y se valora si es útil, o si les interesa, también se lleva la discusión a criticar la información que los medios nos brindan; sobre todo escuchar lo que se opina de que tan cierta piensan que es dicha información. Se hace énfasis en que todos y todas tenemos derecho a la información y que la misma sea para todos los sectores de la población, incluyendo a los niños y las niñas.

CACHI PERIÓDICO



Num. de Participantes

20 - 30

Duración
60 - 90 min.

Material
Papel Bond
Pintura
Colores
Marcadores
Pegamento
Cinta adhesiva
Lápices
Fotos
Revistas

Rango de Edad
6 - 13 Años

Objetivo: Mostrar a la población, autoridades y familiares los aspectos construidos en el Cachiverano.

Desarrollo:

- 1 El Cachicuate o Cachicuata indica que se formarán equipos en rangos de edades o por tribu; la actividad consiste en elaborar un periódico, puede ser en mural o en cuaderno y que ayude a comunicar lo que se ha vivido hasta el momento en el curso y dar información sobre los acontecimientos que más les interesen a las niñas, niños y adolescentes; puede contener entrevistas, reportajes, notas, opiniones, etc.
- 2 Quienes conformen el equipo tendrán que tener consenso en lo que va a contener su periódico y también se pondrán de acuerdo sobre la forma de presentarlo. Los Cachicuates tendrán que hacer del trabajo en equipo una experiencia amena y divertida. Al final, se intercambian los productos obtenidos y se colocan a la vista de todos y todas.
- 3 Se les invita a las niñas y los niños a que les compartan a sus familiares esa información cuando los vayan a recoger; o el día de la clausura.

VARIANTE: si se opta por un periódico en formato mural, se promueve que la participación en su elaboración sea de todas y todos; para lo que, se sugiere que se repartan las secciones o componentes del mismo entre varios equipos; los que sean necesarios según para trabajar más eficientemente.

Reglas:

- Evitar el desperdicio de materiales
- Respetar el espacio que se nos asigne para trabajar Al final, ayudar a limpiar nuestro espacio de trabajo

ENTREVISTA A...



Num. de Participantes

20 - 30

Duración
45 min.

Material
Caja
Tarjetas
Notas breves
o fragmentos de
Artículos
Papel de colores
Cinta adhesiva

Rango de Edad
6 - 13 Años

Objetivo: Expresar a través de la actividad lo que piensan que los adultos en diferentes esferas opinan sobre los aspectos más relacionados con el acceso a sus derechos.

Desarrollo:

- 1 Se organiza al grupo en equipos de 5 integrantes, por medio de una dinámica. Se les indica que un integrante de cada equipo pasará a elegir una tarjeta de una caja sorpresa. En una caja se pondrán tarjetas del Anexo 5. Cada equipo tendrá una tarjeta y una nota o artículo; a partir de la consigna de la tarjeta realizarán una simulación a una entrevista.
- 2 Se explica que la actividad consiste en hacer una entrevista a los personajes que están escritos en su artículo o tarjeta. Para lo que tendrán que decidir quiénes serán los entrevistados y quiénes serán los entrevistadores ambos se disfrazarán para caracterizarse, pero antes tendrán que realizar un guion de entrevista.
- 3 Simularán que estas entrevistas se realizan en un programa de televisión. De modo que sirva para reflexionar sobre lo importante que es que los ciudadanos puedan tener acceso y participar con temas que les interesen y que opinan sobre este medio de comunicación, si se sienten satisfechos con lo que miran en ella o si les gustaría ver otras cosas dirigidas a niñas y niños.

Reglas:

- Trabajar en equipo
- Escuchar la ideas y propuestas de todas y todos
- Evitar interrumpir las grabaciones de nuestras y nuestros demás compañeros

Reflexión: La información que se ofrece en los medios masivos, o cualquier otro medio debe estar abierto a nuestra participación.

CREANDO MUNDOS



Num. de Participantes
20 - 30

Duración
45 min.

Material
Hojas
Tarjetas
Materiales de reuso

Rango de Edad
6 - 13 Años

Objetivo: Expresar la percepción que los adultos e instituciones piensan sobre las leyes o mecanismos que existen para que ellas y ellos tengan acceso a sus derechos básicos.

Desarrollo:

- 1 El cachicuate o la cachicuata, indica a niñas, niños y adolescentes que formen equipos o que se reúnan con su tribu – según considere el equipo - y se les entrega un sobre.
- 2 El sobre contendrá una carta dirigida a ellos en la que se les cuenta una historia: básicamente los adultos han desaparecido de la faz de la tierra; niñas, niños y adolescentes se han quedado completamente a cargo del mundo. Aunque los primeros días fueron de diversión y mucha alegría, se dieron cuenta de que tenían que cubrir ciertas necesidades básicas, como:
 - Salud
 - Educación
 - Justicia
 - Alimentación
 - Vivienda
 - Sustento económico
- 3 Cada punto se justifica en la historia que contiene el sobre con perspectiva de Derecho, y se le pide al equipo que den solución al punto que les haya tocado. El cual lo expresaran en un mural o un collage, que al pasar 30 min, expondrán al resto del grupo.

Reglas:

- Respeto a las opiniones de las y los demás
- Trabajar en equipo
- Tomar en cuenta las propuestas de cada uno y una de los participantes de equipo
- Establecer formas y/o tareas para realizar su material de exposición.

Reflexión: Cómo sería una sociedad que sabe escuchar las propuestas de niñas, niños y adolescentes



Actividades especiales y transversales

Actividades especiales

y transversales

Actividades especiales



Taller para Madres y Padres

Madres y Padres

Taller para Madres y Padres

¿Cómo visibilizar a las infancias como sujetos de derecho?

Desde la existencia de la humanidad y en su desarrollo del raciocinio, el “hombre” se ha realizado una serie de preguntas sobre su existencia, experimentando y estudiando sus relaciones, en donde muchas veces han costado vidas y ha provocado daños al medio en su intención de entender el mundo. Pero ¿cómo es que a la fecha en medio de tantos avances científicos y tecnológicos, aún no se logre erradicar esas prácticas en las que se convierten en una situación de herencia generacional?

Por eso es que en SEINAC se busca y trabaja para que las relaciones sociales cambien y se vean encaminadas a su mejora como sujetos activos y en constante cambio y evolución. Así que para lograrlo, el trabajar con *las infancias* ha llevado a entender que niñas, niños y adolescentes en sus diversos contextos de formación y desenvolvimiento van creando su propia cosmovisión del mundo que los rodea, en donde muchas veces sus pensamientos e ideas son silenciadas por insistencia de los adultos al querer moldearlos o educarlos a la forma en que según para ellos es la correcta, lo que lleva a que se forme una cadena de reproducción inacabable.

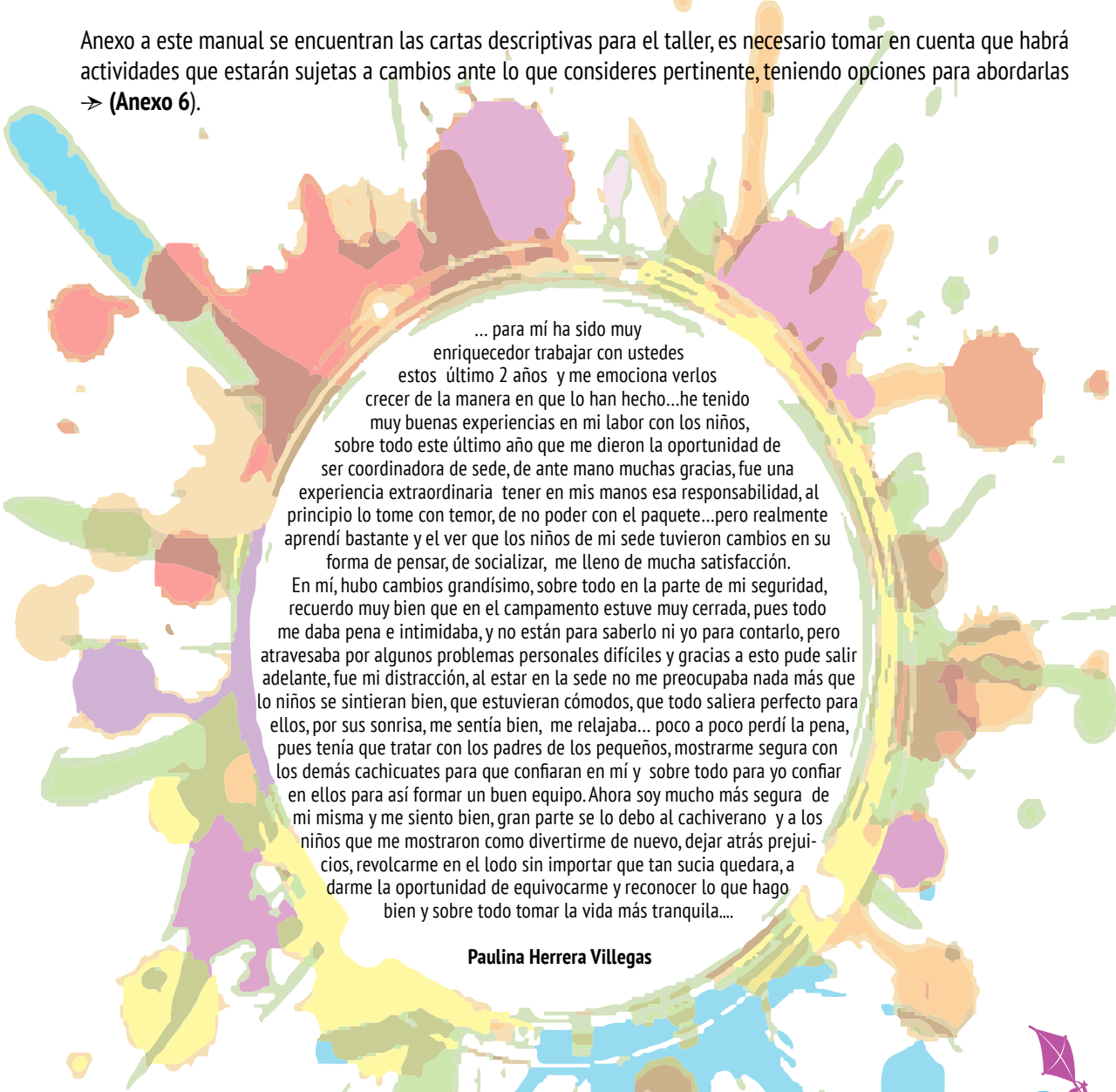
El trabajo encaminado a la defensa y promoción de los derechos de la infancia en la Ludoteca Cívica y de Derechos Humanos, los familiares de esta población son y sirven como mediadores para la garantía de los mismos, pues mientras se avanza en políticas públicas que den apertura a la expresión y exigibilidad de sus derechos, la sociedad adulta en general con el apoyo del Estado debe contribuir a que esto sea posible.

El Cachiverano como parte de la LUCIDH es fundamental para que madres, padres o tutores de niñas, niños y adolescentes que son beneficiados y participan en él, sepan cuáles son los derechos de la infancia y bajo que leyes y mecanismos se deben de garantizar así como el responsable directo, que es el Estado.

Por ello, en este apartado se presenta el taller dirigido a la población adulta para visibilizar a las infancias como sujetos de derechos, bajo los cuatro principios básicos que establece la Convención los cuales son: la no discriminación; interés superior del niño o la niña; el derecho a la vida, la supervivencia y desarrollo; y la participación infantil. En el que también se busca dar a conocer cuál es el papel del familiar o institución a cargo de su atención y protección, con la finalidad de concientizar y erradicar conductas adulto-céntricas por parte de familiares y por otro la cuestión asistencial por parte del Estado. También avanzar en la idea de que niñas, niños y adolescentes no son futuro de una sociedad sino que viven en el presente, por lo que hay que trabajar para ellos en el momento y no pensando a cuestiones futuras bajo prácticas de reproducción que sólo han venido generando polarización, injusticia e inequidad social.

Para el abordaje y desarrollo del taller se ha pensado en dos momentos, primero se retoman temas del derecho a una vida sin discriminación ni violencia y, supervivencia y desarrollo; para dar a conocer los derechos de la infancia establecidos en la CDN y sus mecanismos para garantizarlos. Y en el segundo momento se retoma el interés superior y la participación infantil para la incidencia en la política pública.

Anexo a este manual se encuentran las cartas descriptivas para el taller, es necesario tomar en cuenta que habrá actividades que estarán sujetas a cambios ante lo que consideres pertinente, teniendo opciones para abordarlas → (Anexo 6).



... para mí ha sido muy enriquecedor trabajar con ustedes estos último 2 años y me emociona verlos crecer de la manera en que lo han hecho...he tenido muy buenas experiencias en mi labor con los niños, sobre todo este último año que me dieron la oportunidad de ser coordinadora de sede, de ante mano muchas gracias, fue una experiencia extraordinaria tener en mis manos esa responsabilidad, al principio lo tome con temor, de no poder con el paquete...pero realmente aprendí bastante y el ver que los niños de mi sede tuvieron cambios en su forma de pensar, de socializar, me lleno de mucha satisfacción. En mí, hubo cambios grandísimo, sobre todo en la parte de mi seguridad, recuerdo muy bien que en el campamento estuve muy cerrada, pues todo me daba pena e intimidaba, y no están para saberlo ni yo para contarlo, pero atravesaba por algunos problemas personales difíciles y gracias a esto pude salir adelante, fue mi distracción, al estar en la sede no me preocupaba nada más que lo niños se sintieran bien, que estuvieran cómodos, que todo saliera perfecto para ellos, por sus sonrisa, me sentía bien, me relajaba... poco a poco perdí la pena, pues tenía que tratar con los padres de los pequeños, mostrarme segura con los demás cachicuates para que confiaran en mí y sobre todo para yo confiar en ellos para así formar un buen equipo. Ahora soy mucho más segura de mi misma y me siento bien, gran parte se lo debo al cachiverano y a los niños que me mostraron como divertirme de nuevo, dejar atrás prejuicios, revolcarme en el lodo sin importar que tan sucia quedara, a darme la oportunidad de equivocarme y reconocer lo que hago bien y sobre todo tomar la vida más tranquila....

Paulina Herrera Villegas

El Huerto

Durante las actividades temáticas, el cuidado del planeta y en particular del medio ambiente es un elemento sustancial para sensibilizar a la infancia en la responsabilidad que tiene para defender sus derechos humanos; una actividad vinculante directamente con todas o la mayoría de las actividades es el huerto; sin embargo aunque pareciera limitado esta actividad trae consigo muchos aprendizajes, uno de ellos es el de valorar la tierra, pues cada uno de los niños y niñas e incluso las juventudes, sean o no cachicuates o cachicuatras, dan un valor muy importante a la tierra, como la madre que provee una necesidad básica: el alimento, del mismo modo genera pertenencia a ella.

Objetivo: Sensibilizar a las infancias sobre la importancia del cuidado de la tierra para generar sentido de pertenencia y admiración, más que de propiedad y explotación.

Formas de desarrollarlo

- 1 Se puede colocar tierra en cajas de madera “huacales”, la suficiente hasta lograr una capa de aproximadamente 10 cm., se hacen surcos y se siembran las hortalizas, de acuerdo a los instructivos distintos, pero por lo general son 2 o 3 semillas, cada 5 cm o dependiendo del tipo de hortaliza. Las semillas se adquieren en las veterinarias, en algunos supermercados e incluso ferreterías, por el reverso de los sobres cada tipo de hortaliza trae su instructivo de siembra.
- 2 Se cortan botellas de PET a mitad, de modo que una mitad quede como un embudo y la otra un cilindro contenedor, la mitad que tiene la boquilla de la botella se le coloca un pedazo de tela, como si fuese una mecha, se atora con una pequeña piedra en la boquilla, posteriormente se coloca tierra en su interior hasta llegar 10 cm., se procede enterrar 2 o 3 semillas, dependiendo de la hortaliza. El recipiente cilíndrico contenedor, se llena de agua a la mitad, posteriormente se usa como base del embudo, la mecha se sumerge en el agua, ésta tendrá la función, por medio de la propiedad de capilaridad, de mantener húmeda la tierra para que las semillas germinen y crezcan.
- 3 En algunos lugares se ha usado el terreno, pedazo de jardín que no cuente con pavimento para la siembra de la parcela, removiendo la tierra, haciendo surcos y sembrando las semillas de acuerdo con su instructivo.

Recomendaciones:

- La opción 1 y 3 se puede fomentar el cooperativismo, pues los huertos pueden ser comunitarios, pertenecer uno o dos a cada tribu; cuando se trata de parcela puede ser todos y todas las que participan en el Cachiverano.
- Se recomienda preparar la tierra con composta vegetal; si es posible, hacer una demostración de cómo hacer una composta, usar abono natural, cascarón de huevo seco, hojarasca o lombricomposta, ofrecer a niños y niñas que hay alternativas para el cuidado de la tierra sin químicos.
- Se recomienda usar semillas que germinen rápido, como el cilantro, el rábano, el betabel, la espinaca, con el objetivo de que niños y niñas puedan apreciar la eclosión de la semilla a la luz para producir alimento.
- También es recomendable, cuando se trata de huerto individual, que niños y niñas lo conserven en casa; cada día del Cachiverano deben cuidar el huerto, agregando agua, sacando al sol, metiéndolos cuando quiere llover, etc. El huerto es una experiencia que brinda a las infancias un acto hermandad con la tierra.

... realmente no podría explicarlo, pues ha sido un proyecto que literalmente cambio mi vida, lo puntualice en mi carta del porque quería entrar a cachiverano, sobre la situación difícil que estaba atravesando en cuanto a mi estado emocional y económico.

Entre con temor, y muy sigiloso a este proyecto, pues siempre he estado conflictuado con mantener relación con los niños, fue un reto enorme, pudiera decir que el más grande que he tenido que sortear, pero...el sentir un abrazo inesperado...el sentirte alguien muy importante ante sus ojos...el escuchar un te quiero no forzado...sentir un calor extraño cuando te miran...mirar cómo se alejan a sus casa ...saber que termino una aventura tan propia...es lo más fabuloso que he tenido pues me dio la oportunidad de sentir...

Daniel Islas.

Fiesta del color

Quizá una de las actividades más divertidas en el Cachiverano es la fiesta del color, ésta se desarrolla el primer viernes del curso, aquí se consolida la integración de los grupos, porque es un día de reflexión, de risas, de felicidad. La fiesta del color tiene relación con casi todos los temas, pero en particular con el de diversidad, que es cruzado también por los derechos de los niños y las niñas, por el de participación infantil, entre otros. Para las infancias esta actividad rescata la libertad de hacer algo que es soñado, visto en películas, pero que con la autoridad de la familia o en casa es imposible hacer; en esta actividad se logra la integración del grupo, así como la identidad del mismo para continuar con las actividades.

Objetivo: Reconocer que existe la diversidad en múltiples dimensiones entre las personas, cohesionar el grupo para generar mayor identidad.

Formas de desarrollarlo

- 1 Previamente elaborar pinturas de muchos colores → (Anexo 7).
- 2 En equipos por cada color puede darle un nombre y sobre todo su significado desde los niños y niñas (pueden ser valores o derechos)
- 3 Cuando se tenga claro el sentido del significado de la pintura, se les pedirá a quiénes definieron cada color que su misión es colorar a los demás de ese valor o de ese derecho, y comienza la diversión, todo mundo pinta a todo mundo.
- 4 Esta actividad dura aproximadamente dos horas; cuando la pintura está acabada, es importante reunir a todo el grupo y hacer la reflexión o una plenaria, ¿Qué color tienen más?, ¿Qué color les hace falta? ¿Todos y todas tienen los mismos colores? ¿A qué creen que se deba? Reflexionar con las infancias, sobre el reconocimiento de la diversidad en sus distintas dimensiones.

Recomendaciones:

- Es importante que previamente se les pida a niños y niñas, ropa que ya no usen o que ya no ocuparán, hablar con familiares sobre la actividad para que no se sorprendan al ver a los niños y niñas pintados.
- La pintura es necesario prepararla con uno o dos días de anticipación.
- Por lo general también es una gran fiesta para los y las cachicuatras, por eso es recomendable no perder de vista que jugamos entre todos y todas y que la prioridad son los niños, las niñas y adolescentes.
- Un aspecto importante a considerar es la reflexión, como todos y todas están extasiadas por el juego, realizar un ejercicio para tranquilizarles antes de iniciar la plenaria, puede ser una canción, o algún ejercicio de respiración.
- La actividad se realiza en la segunda parte del día, en la primera, se pueden hacer juegos o pintar la cara con maquillajes, o hacer murales, no olvidar que los colores hay que darles múltiples significados.
- Como es fiesta, también se organiza un convivio, por eso es necesario también organizar con los niños y las niñas, la distribución de comida, compartir es la tarea.

Reforestación

Un viejo proverbio oriental, dice que para trascender en la vida se debe tener un hijo, plantar un árbol y escribir un libro; son ideas reproducioncitas, pero también sirven para ir definiendo lo que se quiere hacer en la vida, cosas importantes como defender o promover los derechos o hacer otra cosa. En el Cachiverano las infancias valoran esta importancia a partir de la siembra de un árbol (Anexo 8). Esta actividad se realiza el segundo viernes del curso, por lo general consiste en salir en grupo a un día de campo, con la finalidad de reconocer aquel espacio que mantiene y da vida a nuestro planeta y sus seres vivos inmersos en él.

Objetivo : Hacer un reconocimiento de la importancia de cuidar el medio ambiente en un acto de corresponsabilidad para la tierra que da vida a todo lo que en ella se encuentra.

Formas de desarrollarla

- 1 Previamente debe pensarse en el área a reforestar, ya sea gestionado por alguna dependencia o alguna persona interesada en la finalidad de la actividad.
- 2 Contar con los arboles (a modo de que pueda ser uno para cada persona). Estos pueden ser gestionados o donados por alguna instancia. Y solicitar a familiares las herramientas necesarias para cavar los agujeros.
- 3 Contar con el transporte adecuado a la cantidad y condiciones del lugar pensado para sembrar los árboles.
- 4 Al llegar al área correspondiente se invita a llevar a cabo algunos juegos para quitar el estrés del viaje. Dentro de ese primer momento se les da las indicaciones generales sobre cómo llevar a cabo la siembra. Se recomienda dar el acompañamiento de un adulto por cada cuatro niñas y/o niños.
- 5 Después de dar el tiempo suficiente para la actividad se invita a hacer la reflexión sobre ese momento, al no ser un tema desconocido se debe llevar la dinámica a partir de compartir sus experiencias y vivencias en su forma. Cerrar de igual forma con juegos y canciones.

Recomendaciones:

- Para esta salida y encuentro se recomienda tener una buena coordinación del equipo organizador.
- Contar con un botiquín de primeros auxilios con lo necesario para raspones, mareos, dolores de cabeza, etc.
- Al ser una actividad que lleva tiempo e implica viajar se recomienda que durante el trayecto se cante y hacer participes a las y los niños en dicha actividad.
- De ser viable pueden llevar a cabo la reforestación mediante la implementación de un rally para darle dinamismo y diversión, brindar elementos para que conozcan.
- Es posible acercarse a las coordinaciones de medio ambiente de los municipios o a las instancias federales o estatales para solicitar la asesoría técnica, los insumos y en algunos casos hasta la herramienta.

Visita a cabildos o congreso

Si bien existen espacios de desarrollo y esparcimiento para niñas y niños, estos se ven limitados a que se expresen, digan y griten aquello que desde sus experiencias viven y requieren de su atención. Aunque existen hay algunos espacios de participación infantil, muchos de estos son simulados y con un sentido *adultocentrista*, que no impacta en la consciencia de participación infantil de niños y niñas.

La visita a los cabildos dentro del Cachiverano → (Anexo 9), es en un primer momento dar a conocer que es, para eso y quienes se encuentran en él y para qué. De esa forma también es hacer uso de ese espacio para poder expresar necesidades, opiniones e incluso las exigencias a los y las gobernantes. En los últimos años, la visita a los cabildos o al congreso es una forma de que las infancias lleven sus propuestas, en algunos casos se ha logrado la entrevista directa con algunos funcionarios o gobernantes y las infancias les comentan sus ideas y realizan propuestas.

Objetivo Que niñas, niños y adolescentes hagan uso del espacio para poder expresar mediante formas viables aquellas necesidades, quejas, opiniones y exigencias que crean convenientes.

Formas de desarrollarla

- 1 Primeramente y con anticipación hacer la gestión del espacio y solicitar una entrevista entre legisladores, regidores con los niños y niñas de la participación de niñas, niños y adolescentes.
- 2 Contar con el transporte correspondiente para el traslado al lugar.
- 3 Acompañar el recorrido con canciones de animación para el grupo. Al llegar a las instalaciones correspondientes llevar a cabo juegos de bienvenida y de integración del grupo.
- 4 Dar paso a la visita guiada y hacer uso del espacio para la participación infantil. En esta última parte las actuaciones de los participantes debe prepararse previamente en el trabajo de sede en la identificación de que quisieran expresar en ese espacio, a quien estaría dirigiendo y en que lapso de tiempo. Procurar que dicho acto sea presenciado por las autoridades correspondientes al lugar.

Recomendaciones:

- Contar con los elementos necesarios para la participación activa de niñas, niños y adolescentes.
- Procurar no forzar sus participaciones o conducirlas a lo que como adultos se espera, no olvidar que en la acción se debe orientar y guiar.

Vinculación con los medios de comunicación

Actualmente los medios de comunicación son una vía para el desarrollo y formación de niñas, niños y adolescentes en sus hogares, escuelas y lo que los rodea, no solo por medio de radio y televisión pues también los productos que se adquieren dejan un mensaje en su consume.

El dar apertura a espacios en los medios masivos como el radio, televisión o en internet debe ser orientado a la hora de expresar lo que ellos quisieran desde una canción o juego hasta la de difundir lo que pasa en sus colonias, en sus hogares, en sus escuelas o todo aquello que consideren necesario.

Objetivo: Hacer uso de espacios de comunicación para que expresen necesidades, quejas, opiniones y propuestas para la garantía de sus derechos.

Formas de desarrollarla

- 1 Hacer la gestión del espacio correspondiente con la previa explicación del objetivo planteado, y establecer las fechas adecuadas para su acción.
- 2 Asistir a la cita correspondiente para la participación de niñas, niños y adolescentes.
- 3 Con previa anticipación y dependiendo de la forma en cómo se dé su participación prever lo necesario.

Recomendaciones:

- Hacer uso correcto del espacio.
- Establecer lo necesario para su participación adecuada.
- Orientar a las y los participantes para hacer uso adecuado del espacio.
- Esta actividad se puede realizar con la actividad de Radiolocuras, donde niños y niñas pueden grabar un programa de radio, expresando sus ideas, necesidades y propuestas de algún tema o problema detectado.

Clausura

Todo proceso en el que se da apertura a cuestiones de participación, crecimiento y desarrollo debe existir un momento en el que se cierre ese ciclo pero no como algo concluido sino a partir de una cuestión cíclica, en la que una cosa nos lleva a otra, la clausura, debe ser el momento en que niños, niñas y adolescentes se comprometen con la comunidad a hacer tales cuales cosas. → (Anexo 10).

En el Cachiverano al tener vivencias de carácter emocional y sentimental el momento de clausura tiene una esencia particular en la que no se torna como despedida sino como un espacio en el reconocimiento de cambios actitudinales, habilidades y de expresión.

Objetivo: Ser un momento pensado por niñas, niños y adolescentes y para sí, en el reconocimiento de formación y desarrollo de su persona y de grupo.

Formas de desarrollarla

- 1 Dos o tres días antes del cierre del Cachiverano, reunir a los niños y niñas para que en asamblea se decida qué actividades se harán para el cierre.
- 2 Promover que alguna de las actividades del Cachiverano se reproduzca por niños o niñas.
- 3 Respetar formas de participación así como los tiempos que tienen para desarrollar sus actividades.

Recomendaciones:

- En esta parte de cierre de las actividades del Cachiverano no existe una forma específica pues debe ser preparada por niñas, niños y adolescentes. Es una forma de reconocer los aprendizajes obtenidos durante el trabajo establecido. Es necesario, determinar los tiempos necesarios para hacer los preparativos correspondientes y adecuados a lo que se proponga.
- Brindar orientación para no perder la intencionalidad de este último momento en el Cachiverano.
- La clausura debe llevar fines de evaluación, por eso al final si es posible hacer una ronda de comentarios sobre lo aprendido en el Cachiverano.
- Buscar que participen todas y todos los asistentes del evento en la medida que así lo deseen; hacer invitación a autoridades correspondientes, principalmente a quienes trabajan con las infancias.
- Por lo general en este momento hay llanto entre niños, niñas y/o cachicuates y cachicuatitas, no hay que limitarnos, todos y todas podemos llorar, porque es un ciclo que se debe cerrar y que deja muchos aprendizajes y experiencias.

Evaluación y seguimiento

Para evaluar los alcances e impacto del Cachiverano así como dar seguimiento a las distintas actividades que se realizan, se pueden organizar reuniones semanales o en la medida que el tiempo lo permita, colegiados entre las cachicuatitas y cachicuates para evaluar los trabajos, plantear propuestas a problemáticas que vayan surgiendo, de la misma manera se plantea que se pueda llevar un diario de las actividades e impactos en los niños y niñas.

Platicar con familiares sobre el avance que ellos miran en su casa, además de entrevistar a niños y niñas sobre lo que les gusta o no les gusta del Cachiverano para ir remediando aspectos que fallan, es importante tomar en cuenta todos los comentarios de niños y niñas para desarrollar las actividades.

También, es necesario que se evalúen a niños y niñas con el instrumento → (Anexo 11), así como realizar un colegiado final para evaluar todos los aspectos del Cachiverano, manual, actividades, talleres, difusión, asistencia, es importante rescatar las experiencias de cachicuates y cachicuatitas para evidenciar el impacto colateral que tiene el proceso.



Juegos

Juegos
Juegos
Juegos

UNO, DOS, TRES, PICA PARED

Juego de Presentación



Num. de Participantes

6 - 30

Duración
10 - 15 min.

Material

Ninguno

Rango de Edad
6 - 12 Años

Desarrollo:

- 1 Antes de empezar el juego se designa un jugador por suerte, entre todos, que será el contador.
- 2 Se coloca en un extremo del patio, mientras que los demás se retiran al lado opuesto, detrás de una línea o tocando la pared opuesta con la mano.
- 3 Para los jugadores, el juego consiste en avanzar hacia el contador con condiciones especiales.
- 4 El contador, con la espalda vuelta a los jugadores, debe contar hasta tres y decir: "uno, dos, tres, pica pared". Entonces se da la vuelta para mirar a los jugadores, y mandar al fondo del patio a los que ha visto moverse.

Reglas:

- Aceptar el hecho de que se haya visto moverse.

QUIEN LLAMA PAGA

Juego de Presentación



Num. de Participantes
6 - 10

Duración
10 - 15 min.

Material
Fichas
Plumones

Rango de Edad
6 - 12 Años

Objetivo: Que las niñas y los niños se puedan conocer e identificar.

Desarrollo:

- 1 Integrados en equipos forman un círculo y uno se mantiene en el centro.
- 2 La cachicuata o el cachicuate se mantendrá a fuera del círculo, quien en un momento dirá un nombre de quienes se mantienen en el círculo y el que esta al centro deberá tocarlo, por lo que a quien haya mencionado la cachicuata o el cachicuate deberá decir otro nombre para salvarse de pasar al centro, de lo contrario pasara al centro y deberá compartir lo que le gusta o lo que hace en sus tiempos libre, etc.

Reglas:

- Mantenerse en orden y tenerse respeto.

Reflexión: Que niñas y niños logren identificarse por sus nombres.

Bibliografía: http://www.derechosinfancia.org.mx/Guia_Participacion.pdf

CARRERA DE GLOBOS

Juego de Presentación



Num. de Participantes
6 - 10

Duración
15 - 20 min.

Material
Globos
Papelitos
Plumones
Lápices de colores.

Rango de Edad
6 - 12 Años

Desarrollo:

- 1 Se les pide a niños y niñas que en un papelito escriban su nombre y lo depositen en el globo.
- 2 Ya ubicados en equipos se les pide a los integrantes y al otro extremo el conjunto de globos, se le indica al primero de la fila se dirija a los globos y tome uno, en cuanto lo elija tendrá que reventarlo y tomar el papel con el nombre del integrante que indique.
- 3 Sabiendo de quien se trata deberá regresar gritando el nombre de la compañera o compañero, así quien continua es al que le gritan su nombre.

Reglas:

- Mantenerse en un ambiente de respeto y cordialidad.
- Participar de manera activa y conjunta.

Reflexión: Niñas y niños se identificaran a partir de su nombre.

Bibliografía: http://www.derechosinfancia.org.mx/Guia_Participacion.pdf

¡DESCUBRE QUIEN SOY!

Juego de Presentación



Num. de Participantes
10 - 15

Duración
30 - 40 min.

Material
Caja o Bolsa
Música suave de fondo;
Papel
Lápiz

Rango de Edad
6 - 12 Años

Objetivo: Que niñas y niños creen bases para la integración del grupo y ejercite el proceso de identificación de cada integrante..

Desarrollo:

- 1 La cachicuata o el cachicuate repartirá unas tarjetas y papel a cada participante, de manera que cada uno de ellos escriba sus características físicas más relevantes (altura, color de la piel, color del cabello, color de los ojos, sexo, algún detalle de la ropa que esté usando sin ser demasiado obvio, detalle de algún accesorio que esté usando).
- 2 No deberán escribir sus nombres. Posteriormente cada miembro del equipo coloca su tarjeta en una caja o bolsa.
- 3 Se reparten tarjetas entre los miembros del equipo. (Sí alguien saca su propia tarjeta, lo cambia).
- 4 Se inicia la actividad ubicando la persona por lo que está escrito en la tarjeta. Una vez identificado, se procede a saludarla y preguntarse sus nombres y cualquier otra información que haya sido acordado conjuntamente con la cachucuata o cachicuate. Tomarán 10 minutos para la actividad. Al finalizar compartan las experiencias.

Reglas:

- Trabajo en equipo y colaborativo. Respeto y confianza.

Reflexión: Cómo se sintieron durante el proceso e identificar las dificultades visuales y su importancia en la comunicación.

Bibliografía: http://www.derechosinfancia.org.mx/Guia_Participacion.pdf

LOS TRENES CIEGOS

Juego Recreativo



Num. de Participantes
4 - 6

Duración
10 - 15 min.

Material

Pañuelos para
vendar los ojos.

Rango de Edad
6 - 12 Años

Desarrollo:

- 1 Se forman los trenes según el número de integrantes. Los trenes están formados por jugadores en fila india, que se vendan bien los ojos y apoyan las manos en los hombros del que está adelante.
- 2 Sólo quien sea maquinista, que es el último de cada tren, no está vendado. Quien dirige señala la estación y da una señal y salen los trenes hacia ella.
- 3 Gana el tren que llegue primero. La o el maquinista dirige el tren presionando el hombro izquierdo o derecho del que tienen delante, con la mano, y este transmite lo mismo a los demás.
- 4 El juego es en silencio; si alguno habla, el tren debe volver al sitio de partida y comenzar de nuevo.

TAZAS

Juego Recreativo



Num. de Participantes
10 - 30

Duración
10 - 15 min.

Material
Ninguno

Rango de Edad
6 - 12 Años

Desarrollo:

- 1 Las niñas y los niños están en parejas con la mano en la cintura simulando ser una taza, mientras dos más están corriendo uno intentando alcanzar al otro. Para evitar que lo atrapen debe de agarrarse de una niña o niño que están quietos como taza, siempre quedando en pareja
- 2 El niño que sobra, que no es agarrado, sale corriendo para atrapar al que no tiene pareja.

Reglas:

- Evitar empujarse o golpear a las compañeras o compañeros.

EL MUNDO AL REVÉS

Juego Recreativo



Num. de Participantes
20 - 30

Duración
60 min.

Material
Hojas
Lapiceros
Disfraces
Objetos domésticos
Juguetes de objetos
profesionales

Rango de Edad
6 - 8 Años
9 - 12 Años

Objetivo: Que niñas y niños creen bases para la integración del grupo y ejercite el proceso de identificación de cada integrante..

Desarrollo:

- 1 El Cachicuate en hojas de papel redactará historias de diferentes situaciones, por ejemplo (una familia donde un hombre lava los trastes, una mujer es taxista y su esposo limpia la casa y cuida a los hijos, un hombre es receptionista, etc.) es decir, en ellas los roles que estereotipadamente son relacionados con hombres los efectúan las mujeres y viceversa.
- 2 Se forman equipos de acuerdo a la complejidad de los personajes de las historias y le entregará al equipo su historia para que la lean, la platiquen, se pongan de acuerdo, elaboren sus disfraces de forma rápida y muy representativa para que la actúen.
- 3 Una vez terminada cada una de las representaciones, preguntará a los niños que es lo que notaron en sus historias y en sus personajes y se dialogará sobre los roles que la sociedad ha determinado como masculinos y femeninos, propiciando en todo momento que se exprese que tanto hombres como mujeres pueden realizar diversas actividades sin importar su género, que no existen cosas exclusivas para hombres ni para mujeres, sólo en el caso de aspectos biológicos, después los niños expresarán cómo se sintieron actuando estas historias y lo que piensan acerca de estas situaciones.

Reglas:

- Tratar de guardar silencio cuando algún equipo o niña o niño, esta externando su opinión o está actuando

Reflexión: Los niños expresan sus opiniones acerca de lo que piensan de la equidad de género. Para cerrar la actividad pide el Cachicuate que dibujen cómo les gustaría ser de grandes pero no se trata necesariamente únicamente sobre el ámbito profesional sino en su vida personal, ej: "a mí me gustaría vivir cerca del mar, sola y trabajando de pescadora", "a mí me gustaría siempre viajar en las vacaciones con mi familia", etc. Comparten sus dibujos y se acaba con la actividad como una reflexión que los niños y niñas quieran compartir con el grupo.

AUTÓGRAFOS

Juego Recreativo



Num. de Participantes
20 - 30

Duración
40 min.

Material
Hojas
Lapiceros
Lápices

Rango de Edad
6 - 12 Años

Objetivo: Reconocer pautas en los participantes para el respeto a la diversidad mediante el reconocimiento de las habilidades y capacidades que cada uno posee.

Desarrollo:

- 1 El Cachicuate pedirá a los niños que se sienten formando un círculo, entregará una hoja de papel y lápices, pedirá los niños que escriban en una hoja en forma de lista, algunas cosas de las que les gustan y otras que no (por ejemplo me gusta el helado, me gusta jugar fútbol, no me gusta hacer tarea, no me gusta comer verduras, etc.).
- 2 Al terminar de escribir esto, los niños deberán de conseguir, en un tiempo delimitado, los autógrafos de los participantes que coinciden con esa frase o situación (por ejemplo que también les gusta el helado), pidiendo que anoten su nombre en su hoja. Al final se comentan las situaciones que tuvieron más votos y cuales menos.
- 3 El cachi cuate hará algunas preguntas que lleven a la reflexión: ¿por qué creen que es así?. En la reflexión se aborda que las personas tenemos gustos y características que en ocasiones coinciden con las de otros y en otras no, que a pesar de ello se deben respetar las preferencias y las diferencias de los demás.

Ahora se plantea el tema de las profesiones, se pide a los niños que dibujen las profesiones que conozcan, al terminar deben comentarlas y decir que es lo que hace ese medico, policía, etc. y se debe comentar que así como existen diferentes gustos, colores, frutas, carr os, y demás, así las personas efectúan diferentes acciones, que tal vez les gustan diferentes cosas y por ello son lo que son, se debe pedir a los niños que piensen en que les gustaría trabajar cuando sean adultos y por qué y que escriban una carta sobre ello, donde digan porque quieren trabajar en eso, ¿Qué se imaginan que estarían haciendo allí?

Reglas:

- Esperar a que se nos dé la palabra y guardar silencio para escuchar las opiniones de todos y todas

Reflexión: Quien desee compartir, la leerán frente a sus compañeros. Para finalizar este juego se explica que cada profesión hace cosas maravillosas y por ello todos los trabajadores merecen ser tratados por igual, nadie es más o menos que otra persona, nada tienen que ver el lugar donde trabaja, ni el salario que recibe, que siempre procuren ser amables con los policías, los albañiles, los arquitectos, las trabajadoras domésticas y todos los profesionistas que conozcan. Nota: en el caso de los niños o niñas más pequeños o que no saben escribir, otorgar revistas para que realicen recortes o dibujos. Los niños expresan opiniones respecto a la diversidad

MI CARNERO ES ASI

Juego de Integración



Num. de Participantes
6 - 15

Duración
10 - 15 min.

Material

Ninguno

Rango de Edad
6 - 12 Años

Objetivo: Que niñas y niños creen bases para la integración del grupo y ejercite el proceso de identificación de cada integrante..

Desarrollo:

- 1 Los jugadores se colocan en círculo. Del lado de fuera, un jugador representara la dueña o dueño de los carneros.
- 2 Quien es dueño de los carneros se dirige a uno de los participantes y pregunta: ¿has visto mi carnero?, y los jugadores preguntan: ¿y cómo es él?
- 3 El dueño del carnero describe a uno de los participantes. Este, al darse cuenta que es el indicado, sale en persecución del dueño del carnero, que busca llegar al lugar vacío que ocupaba la niña o niño descrito. Si lo logra, el perseguidor será el nuevo dueño de los carneros.
- 4 Si es apresado, continua como dueño de los carneros.

CAZAR AL RUIDOSO

Juego de Integración



Num. de Participantes

6 - 20

Duración
10 - 15 min.

Material

Pañuelos tantos
participantes
haya menos uno.

Rango de Edad
6 - 12 Años

Desarrollo:

- 1 Las y los participantes tendrán los ojos vendados menos uno quien será el ruidoso, al que intentarán cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a ser el ruidoso.
- 2 El ruidoso se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

Reglas:

- Evitar empujar o correr.

CAJA MUSICAL

Juego de Integración



Num. de Participantes

6 - 10

Duración
10 - 15 min.

Material
(Cubo mayor a 1000 cm³)

Rango de Edad
6 - 12 Años

Desarrollo:

- 1 Se prepara el cubo con anterioridad, dibujados los números del uno al seis, luego se les indica que a cada número le corresponde una acción como llorar, reír, saludar, etc.
- 2 Se toma el cubo y se gira en cuanto se detenga todas y todos los que se encuentran en el círculo tendrán que hacer la acción que indique el número.
- 3 Quien se equivoque responderá a una pregunta o compartirá como se siente o aquello que le hace sentir mal, etc.

Reglas:

- Respetar la opinión de los otros.

TÚNEL OSCURO

Juego de Integración



Desarrollo:

- 1 Confiar en las y los compañeros mientras se va pasando por debajo de sus piernas con los ojos vendados. No se puede cerrar las piernas y mucho menos engañar a la compañera o compañero dando indicaciones incorrectas. Se divide a las y los participantes en grupos (mínimo 5 integrantes).
- 2 Se colocaran en fila india con las piernas abiertas a un metro de distancia uno de otro. El último de la fila hará de tren. Se colocara a gatas con los ojos vendados y se le dirá que es un tren que tiene que pasar por un túnel muy oscuro. Sus compañeros mediante las indicaciones de derecha, izquierda y centro deberán indicar al tren para que llegue por debajo de las piernas hasta el principio.

Reglas:

- Evitar empujarse o cerrar las piernas a las compañeras o compañeros
- Dar indicaciones correctas a los trenes.

Num. de Participantes

5 - 10

Duración
30 min.

Material

Pañuelos para vendar
los ojos

Rango de Edad
6 - 12 Años

EL GALLITO CIEGO

Juego de Integración



Objetivo: Reflexionar sobre los valores que contribuyen a mejorar las relaciones entre las personas y su calidad de vida, retomando el tema de la diversidad

Desarrollo:

- 1 Se les indica a los otros niños y niñas que formen un camino de obstáculos no peligrosos, para llegar a una meta.
- 2 Se seleccionan a 5 niños o niñas que se venden los ojos, cada uno será una persona que pueda estar en situación de vulnerabilidad, (LGBTTTI, Persona con discapacidad, Niño o niña de la calle, adulto mayor, etc).
- 3 Se les pedirá a los demás niños que se pongan en fila alrededor del camino y que le griten a los cinco participantes como esquivar los obstáculos, (algunos dirán indicaciones equivocadas), una vez que todos lleguen a la meta, sin que se quiten la venda, regresarán y ahora harán la carrera con alguien de la mano que le vaya ayudando por el camino hasta que todos terminen la pista.

Reglas:

- No se deben quitar las vendas mientras está la actividad

Reflexión: Una vez concluida la actividad, se les pedirá a todos los niños que se sienten círculo, los cinco participantes pasarán en medio y dirán que sintieron, cuando hicieron el camino solos, y que pasó cuando alguien los tomó de la mano.

Reflexionarán sobre la posibilidad de que haya personas que te digan que vayas por donde no debes, pero que siempre ayudándonos unos a otros podemos generar un mundo mejor, sin discriminación.

Num. de Participantes
20- 30

Duración
30 min.

Material

5 lienzos para
tapar los ojos
Gises
Objetos que sirvan de
obstáculos

Rango de Edad
6 - 12 Años

LA ESCALERA DE PROFESIONES

Juego de integración



Num. de Participantes
10 - 30

Duración
40 min.

Material

Tarjetas
Lapices
Lapiceros
Papel Bond
Marcadores

Rango de Edad
6 - 12 Años

Desarrollo:

- 1 Se le da a cada grupo un papel bond 6 tarjetas, marcadores y lapiceros. Se les pide que dibujen en el papel bond una escalera de 6 peldaños.
- 2 Se le solicita a cada grupo que analice acerca de 3 trabajos que realizan en la comunidad hombres, y 3 que realicen mujeres.
- 3 En un lado de la tarjeta escribirán el nombre de la profesión o trabajo y del otro lado las actividades que realizan y el dinero que se les paga por hacerlo.
- 4 Se les solicita que ubiquen sobre su escalera de mayor a menor, cual es la mejor profesión o trabajo y se les indica a cada niño y niña que piensen ¿Qué trabajo les gustaría hacer a cada uno?

Reglas:

- Todos deben participar

Reflexión: Se hará un análisis acerca de que las labores asignadas para hombres son mejor remuneradas que los de las mujeres. Que los labores que generalmente hacen las mujeres en casa no son remunerados y que esa es una forma de violencia y de falta de equidad entre hombres y mujeres.

LA HISTORIA DE JUANITO Y JUANITA

Juego de Integración



Num. de Participantes
10- 30

Duración
40 min.

Material
Hojas
Lapiceros

Rango de Edad
9 - 12 Años

Desarrollo:

Objetivo: Reflexionar sobre los valores que contribuyen a mejorar las relaciones entre las personas y su calidad de vida, retomando el tema de la diversidad.

- 1 Se organizan en equipos no mayores a 6 personas de preferencia mitad hombres y mitad mujeres.
- 2 Se les distribuye a cada grupo una hoja con una historia incompleta ej:
Juanita y Juanito son: _____, el _____ y ella _____ En una ocasión sucedió que _____ ante este hecho, Juanito _____ Y Juanita _____ días después, ambos _____ sin embargo, el _____ Por supuesto, ella _____ años después _____, ella _____ El _____
- 3 Se les pide que escriban en los espacios vacíos una historia que puede modificarse de acuerdo a cada uno de ellos, sobre los sentimientos y emociones que Juanito y Juanita deberían sentir en ese momento, así como actitudes y acciones. Se les dará un tiempo de 20 minutos, y se hará una sesión plenaria donde presentarán sus historias al grupo.

Reglas:

- Todos deben participar
- La historia se puede ampliar
- Si desean pueden escribir más de una historia

Reflexión: Se abre el diálogo haciendo una reflexión sobre las emociones y sentimientos presentes, identificando semejanzas y diferencias entre las historias. Se pueden usar las siguientes preguntas:

¿Las emociones que expresó Juanito, son exclusivas de hombres, y las de Juanita de mujeres?

¿Creen que hay sentimientos y emociones exclusivas de hombre y de mujer?

¿Qué sucede cuando una persona expresa un sentimiento que generalmente se atribuye al sexo opuesto?

¿Qué opinan al respecto? El facilitador o facilitadora realiza un cierre hablando sobre la equidad de género, la igualdad y la construcción social del género.

¿Y QUIÉN MANDA?

Juego de integración



Num. de Participantes
10 - 30

Duración
40 min.

Material
Hojas
Lápices
Colores
Lapiceros
Papel Bond

Rango de Edad
6 - 12 Años

Objetivo: Identificar los distintos ámbitos de toma de decisiones en la comunidad y la relación entre hombres y mujeres.

Desarrollo:

- 1 Se forman equipos de 5 o 6 participantes
- 2 Se les reparte una hoja a cada uno donde debe dibujar un lugar donde pasa tiempo, ejemplo, casa, escuela, etc. 10 minutos
- 3 En cada uno de los dibujos, el grupo discutirá, quien cree que sea la persona que manda o de mayor jerarquía y si es hombre o es mujer, 10 minutos.

Reglas:

- Todos deben hacer un dibujo y deben participar

Reflexión: Al terminar, se hará una reflexión sobre la forma en que los puestos de poder aun dentro de casa, son ejercidos por hombres y que se debe avanzar en la construcción de una sociedad mas justa y menos machista.

Pruebas para Rally

A continuación se presentan algunas pruebas que se pueden utilizar para hacer un rally:

- Traer una hoja con 10 firmas.
- Escribir un número con sus cuerpos tumbados en el suelo.
- Ordenarse alfabéticamente por sus nombres.
- Meter cinco goles (si se cuenta con pelota, si no se puede utilizar una botella o lata).
- Todos hacer el cuatro con los pies.
- Recoger 15 papeles cada uno.
- Tararear y bailar una melodía de una canción conocida.
- Dar una vuelta al campo o espacio disponible con un solo pie, con la mano derecha en la nariz y la izquierda en una oreja.
- Imitar a tres animales diferentes cada uno.
- Pasar por debajo de la piernas todos haciendo una fila de atrás para adelante.
- Dibujar un elefante.
- Inflar cada uno tres globos.
- En 2 minutos ponerse uno del equipo 3 suéteres encima.
- Dibujar el logo del cachiverano.
- Cuántos pasos hay entre un objeto y otro (mesa, puerta silla, etc.)
- ¿Cuántos días tiene el mes de marzo?
- Decir 7 marcas de coches.
- Decir 3 marcas de refrescos.
- Contar un chiste entre todos (pueden emplear la canción del Cha-cha, cha)
- Hacer una montaña con piedras que mida 30 cm
- Cantar una de las canciones que hemos aprendido.
- Escribir 5 nombres de los integrantes del equipo contrario.
- Escribir que es lo que más nos ha gustado hasta ahora del cachiverano.
- Hacer una caricatura de todos los participantes.
- Escribir una frase de amistad.
- Llenar un globo con agua y reventarlo sentándose encima de él.
- Traer nueve zapatos del pie izquierdo.
- Traer 5 cordones de zapatos o tenis.
- Contar una anécdota que le haya sucedido en el cachi-verano o recientemente.
- Gritar 10 veces ¡Viva el cachi-verano!
- Decir 10 cosas que se llevan en la mochila.
- Dibujarse una estrella en el hombro derecho.
- Recortar 10 corazones.



Cancionero

CANCIONERO

CANCIÓN DE LOS NIÑOS

Los niños piensan más que las personas
Los hacen personajes de su historia
Serán gigantes, héroes o villanos
Tendrán siempre un papel muy importante.

Conocen de la química del lodo
Convierten los juguetes a su antojo
El patio cual océano interminabl
Les brinda la ilusión de navegante.

Dejar la pared (¡pared!)
Sucia al jugar (¡jugar!)
Con tierra y color (¡color!)
Firmada de amor (¡amor!)
Sencillo pintor (¡pintor!)
Que quiere calcar (¡calcar!)
Un atardeceeeeeeeeeeeeeer

Construyen una casa con su colcha,
Un barco blanco en la escalera vieja, Aviones con los
brazos extendidos, Su nombre con las letras de la sopa.
Declarar una guerra con escobas, Dirigen una orquesta
con cucharas, Se mojan en la calle cuando llueve, Escri-
ben una historia en tres palabras.

Dejar la pared (¡pared!)
Sucia al jugar (¡jugar!)
Con tierra y color (¡color!)
Firmada de amor (¡amor!)
Sencillo pintor (¡pintor!)
Que quiere calcar (¡calcar!)
Un atardeceeeeeeeeeeeeeer

YO TENGO UN MOCO

Yo tengo un moco,
Lo saco poco a poco,
Lo redondeo,
Lo miro con deseo,
Yo me lo como y lo saboreo,
Me sabe poco
Y vuelvo a empezar.

EL MOCO

Los niños que comen moco Son pocos son pocos. (2)
El moco, el moco, El moco ya lo verás. (2)

Si tu quieres ser feliz Mete un dedo a la nariz (2)
Si quieres ser otro poco
Mete el otro y saca el moco. (2)

El moco el moco, El moco ya lo verás. (2)

Lo más bello y elegante Que tiene un elefante (2)
Es el metro de moco Que lleva ahí adelante (2)

Pregúntale a tu mamá si ella alguna vez comió. (2)
Seguro que te dirá:
`que todo moco pasado fue mejor (2) `
El moco el moco, El moco ya lo verás.

Si sales con tu novia Alócate poco (2)
Seguro que si la besas
De retache te manda un moco (2)
El moco, el moco, El moco ya lo verás. (2)



VAMPIRO NEGRO

Yo soy el vampiro negro que nunca tuvo padres,
nacé en una incubadora y solito me crié
scoobydu phph, bydu phph, bydu bydu bydu, scoobydu
phph, bydu phph, bydu bydu.

Yo soy el vampiro negro que nunca tuvo novia
y cuando tuve una la sangre le chupe
scoobydu phph, bydu phph, bydu bydu bydu,
scoobydu phph, bydu phph, bydu bydu bydu.

Yo soy el vampiro negro que nunca tuvo carro
y cuando tuve uno las llantas le ponche
scoobydu phph, bydu phph, bydu bydu bydu,
scoobydu phph, bydu phph, bydu bydu bydu.

Yo soy el vampiro negro
que nunca fue a la escuela
y cuando fui a una a todos asuste
scoobydu phph, bydu phph, bydu bydu bydu,
scoobydu phph, bydu phph, bydu bydu bydu.

Yo soy el vampiro negro que nunca tuvo profe
y cuando tuve uno los pelos le pare
scoobydu phph, bydu phph, bydu bydu bydu, s
coobydu phph, bydu phph, bydu bydu bydu.

Yo soy el vampiro negro que nunca tuvo casa
y cuando tuve una de un portazo la tire
scoobydu phph, bydu phph, bydu bydu bydu,

scoobydu phph, bydu phph, bydu bydu bydu.

(Con voz tenebrosa)

Y si quieren visitarme
les doy mi dirección...
Cementerio 13 Tuba 22
scoobydu phph, bydu phph, bydu bydu bydu,
scoobydu phph, bydu phph, bydu bydu bydu.

LAS SARDINAS

Una sardina muy salada era muy tonta
y estaba enamorada, un día se comió un elefante,
porque creía que eso era importante.

A la catunga, tunga, tunga a la catunga tunga,
tunga, tunga.
A la catunga, tunga, tunga a la catunga tunga,
tunga, tunga.

El capitán de las Filipinas
con su nariz abre latas de sardinas.
El capitán de regimiento
con su nariz abre latas de pimientos.

A la catunga, tunga, tunga a la catunga tunga,
tunga, tunga.
A la catunga, tunga, tunga a la catunga tunga,
tunga, tunga.
El capitán de la Fragada
con su nariz abre latas de patatas.

El capitán de estos mares,
con su nariz abre latas de calamares.

TENEMOS HAMBRE

Tenemos hambre tenemos hambre
denos algo de comer
Arroz quemado mal cocinado Y un pedazo de bistec...
Mordidooooo.

QUEREMOS COMER

¡Tenemos hambre! (gritan todas y todos)

Queremos comer, comer, comer.
Queremos comer, comer, comer.

Sangre coagulada revuelta en ensalada,
vomito caliente que sea de un pariente,
moco bien verduoso de un viejo apestoso,
hígado picado de un sapo reventado...

Queremos comer, comer, comer.
Queremos comer, comer, comer.

Caca de venado revuelta en el helado,
un eructo que sea fuerte que huela hasta la muerte,

y un escupitajo con sabor a ajo,
y no se me olvida tampoco la bebida
pues esta receta le cae mal al vientre,
tome pis caliente... y se le pasara.

SAPITO

Ah me dijo un sapito Ah me dijo un sapito
Ah me dijo un sapito Ah me dijo un sapito
Para mi los sapitos dicen mmmm,
Ah mmmm, ah mmmm

TIBURÓN, TIBURÓN

Tiburón, tiburón, tiburón a la vista bañista.
Tiburón, tiburón te va a comer de mi pellejo
no va a poder.

Saaalte del agua mujer y ven conmigo a bailar
que el tiburón te va a comer, de mi pellejo no va a poder.

Haaaaay mamá chum,
chum que me come el tiburón, mamá.
Haaaaay mamá chum, chum que me come el tiburón, no
va a poder de mi pellejo no va a poder.

TONGO TONGO

Tongo tongo es rey de la tribu entera
Tongo tongo duerme sobre una esfera
Ven tongo tongo ven
Ya no quedan reyes como tu

Tongo tongo es rey de la tribu entera
Tongo tongo duerme sobre una esfera
Ven tongo tongo ven
Ya no quedan reyes como tu

Tongo tongo es rey de la tribu entera
Tongo tongo duerme sobre una esfera
Ven tongo tongo ven
Ya no quedan reyes como tú.

MATIAS

¿Tu conoces a Matías el señor que arroyo el tren?
No señor no lo conozco, quiero que me diga usted.
Pobrecito de Matías, le quedó la mano así,
la otra así, la patita así, la cabeza así, la lengua así... y hacia

chúcu chúcu chúcu chúcu chúcu chúcu! chúcu chúcu chúcu
chúcu chúcu chúcu!

EL BUGUI BUGUI

Eeeeeeee!... bugui, bugui!
¡Meter la mano, sacar la mano!
¡Meter el hombre, sacar el hombro!
¡Meter el pie, sacar el pie!
¡Meter la cabeza, sacar la cabeza!
¡Meter las pompas, sacar las pompas!
¡Meter el cuerpo, sacar el cuerpo! ¡Sacuuuuuudelo!

Y a bailar el chiqui, chiqui de la media vuelta, Para para
pam pam juh!

ACEITE DE IGUANA

Yo tengo unos brazos más fuertes que los de Hulk
Yo tengo unas manos más hábiles que las de Magiver.
Yo tengo unas manos piernas más rápidas
que las del correcaminos.
Yo tengo unas pompas más grandes que las de Ninel.

Aceite... ¡aceite! Aceite de iguana le vamos a untar,
¡y para qué! Para moverlas de aquí para allá.

MI TÍO LEGÓ

Mi tío llegó de tierra extranjera.
Y él trajo para mí, estas bonitas tijeras.

Mi tío llegó, desde Tampico,
Y él trajo para mí, este lindo abanico.

Mi tío llegó, desde Marruecos,
Y él trajo para mí, este lindo par de suecos.

Mi tío llegó, desde Japón,
Y él trajo para mí, esta mesa de pin-pong.

Mi tío llegó desde Pekín,
Y él trajo para mí, este lindo balancín.

Mi tío llegó, desde Andorra,
Y él trajo para mí, esta padre licuadora.

Mi tío llegó, desde Tajín
Y él trajo para mí, este cómodo cojín.

UN ALDEANO EN LA MONTAÑA

Un aldeano en la montaña, canta con mucha emoción.
De repente un cucú, interrumpe su canción.

Se oía... io - le - ra - le - ría, io - le - ra - cucú.

(Las niñas, niños y adolescentes darán otras ideas sobre
qué otros ruidos interrumpieron la canción de aldeano y
se agregan en secuencia)

EL CIEN PIES

El cien pies es un bicho muy raro
(se balancea de un lado a otro)
Que parecen ser muchos bichos atados
(se balancean de un lado a otro)
Que van y vienen (Salto adelante y atrás),
que vienen y van (Salto adelante y atrás).

Esta canción por lo regular es para avanzar de un lado
a otro y no perder control del grupo, se forman en fila y
avanzan (el coordinador decide la velocidad).
La canción se repite hasta llegar al lugar correspondiente.

LA NAVAJA Y LA CUCHILLA

Ahí viene, ¿Quién?
La navaja y la chuchilla, ea, ea,
Se me sube a la cabeza, ea, ea,
Se me baja a los hombritos, ea, ea,
Se me baja al ombliguito, ea, ea
Más abajo peligroso, ea, ea,
Se me baja a las rodillas, ea, ea
Se me baja a los piecitos, ea, ea.

CAFÉ

Café, café, café con leche café
Chocolate con empanadas le gusta a usted,
le gusta a usted
Ahora que nadie nos oye,
ahora que nadie nos ve (se agachan y en voz baja)
Arriba la cafetera con el café con el café,
(saltan y gritando, levantando las manos, simulando una
cafetera)

EN UN BOSQUE

En un bosque me encontré un animal particular...
(Aplaudiendo)
Con la mano así...
y hacia tuuiiss twwssss twwssss...
y hacia twaas twaas twaas

En un bosque me encontré un animal particular
(Aplaudiendo)
Con la mano así, con la otra así
y hacia tuuiiss twwssss twwssss...
y hacia twaas twaas twaas

Y así progresivamente pasando por las piernas, la cabeza, y
al último con la lengua de fuera,
recordando que las piernas y brazos
se colocan en forma contraria al cuerpo.

CANCIÓN DE LA COMIDA

Guía pregunta: ¿Tienen hambre?
Todos: tenemos hambre, tenemos hambre...
Denos algo de comer, arroz quemado,
mal cocinado y un pedazo de bistec mordido!!
(esta parte va rápido y aplaudiendo)
Con sangre coagulada, revuelta en ensalada
vomito caliente de un muerto re viviente,
hígado picado de sapo reventado...
(Lento)
Y de postre caquita de venado con helado
y un vasito de pus para la buena digestión...
salud!!!!

UN GATO...

Es una canción con la que se puede hacer participe a los niños y niñas, o inventar nuevas formas ya sea como bebe, borracho, viejitos, etc.

Además viene con coreografía que después les enseñare
Todos repiten los gestos y ademanes después del guía...

Una sardina
Dos sardinas
Tres sardinas y un gato Era un bombero

Tiran tiran tinero
Que corría por las vías En su flamante coche
ooooh oooooh

Que lo hemos hecho muy bien
Vamos hacerlo otra vez
Como... viejitos esta vez!!! Etc.

ELAFRICANITO

Todos quieren bailar el africanito (X2)
Hey, ey, hey, hey, hey
Las mujeres quieren bailar el africanito (X2)
Hey, ey, hey, hey, hey
Los hombres quieren bailar el africanito (X2)
Hey, ey, hey, hey, hey
Todos quieren bailar el africanito (X2)
Hey, ey, hey, hey, hey

EL GUSANITO

Yo tengo un gusano (X2) y lo miro (X2)
y su cuerpo... relajao, relajao, ralajao.

Yo tengo un gusano (X2) y lo miro (X2)
y lo huelo (X2) y su cuerpo relajao relajao relajao.

Yo tengo un gusano (X2) y lo miro (X2) y lo huelo (X2)
me lo como (X2) y su cuerpo relajao relajao relajao.

Yo tengo un gusano (X2) y lo miro (X2) y lo huelo (X2)
me lo como (X2) lo saboreo (X2)
y su cuerpo relajao relajao relajao.

Yo tengo un gusano (X2) y lo miro (X2) y lo huelo (X2) me
lo como (X2) lo saboreo (X2) lo digiero (X2) y su cuerpo
relajao relajao relajao.

Yo tengo un gusano (X2) y lo miro (X2) y lo huelo (X2)
me lo como (X2) lo saboreo (X2) lo digiero (X2) lo desecho
(X2) y su cuerpo relajao relajao relajao.

Yo tengo un gusano (X2) y lo miro (X2) y lo huelo (X2)
me lo como (X2) lo saboreo (X2) lo digiero (X2) lo desecho
(X2) y me lo vuelvo a comer.

LOS PATOS

Ahí viene mamá pato, tachi!
Ahí viene papá pato, tachi!
Ahí viene los patitos, tachi, tachi, tachi!
Con los patitos no te metas, tachi, tachi, tachi!.

LA CHIRIMITA

Es una canción para mejorar la dicción de las niñas y niños,
es divertido y algo enredado.
Consiste en una frase que todos deben de repetir.

Asuma la chirimita, pitongo pintanga, pitalepita .
(rápido y aplaudiendo).

Guía: Que lo repitan todos (o una persona en específico)
(X2)

Todos o una persona responde: Asuma la chirimita , piton-
go, pitanga, pitalepita...

Guía: Si se lo supieron todos (o si se lo supo Carmela).

EL ELEFANTE

Para dormir a un elefante,
se necesita un chupón gigante
Para dormir, para dormir, para dormir a un elefante

Si se despierta a media noche,
hay que llevarlo a pasear en coche
para dormir, para dormir, para dormir un elefante.

Si se despierta de madrugada,
hay que acomodarle bien su almohada
para dormir, para dormir, para dormir a un elefante.

Si se despierta muy de temprano,
hay que darle un abrazo bien apretado,
para dormir, para dormir, para dormir un elefante.

CHUCU CHACA

Canto con alegría, canto bajo la lluvia con alegre senti-
miento, ¡Soy Feliz! Soy Feliz! Otra vez, otra vez.
Pulgares afuera (X2) codos atrás (X2) y dice! Chucu chaca,
chucu chaca, uuuuuuu! (X2)

Canto con alegría, canto bajo la lluvia con alegre senti-
miento, ¡Soy Feliz! Soy Feliz! Otra vez, otra vez
Pulgares afuera (X2) codos atrás (X2) pies juntos (X2) rodi-
llas flexionadas (X2) y dice! Chucu chaca, chucu chaca,
uuuuuuuu! (X2)

Canto con alegría, canto bajo la lluvia con alegre senti-
miento, ¡Soy Feliz! Soy Feliz! Otra vez, otra vez
Pulgares afuera (X2) codos atrás (X2) pies juntos (X2) rodi-
llas flexionadas (X2) Colita hacia atrás (X2) pechito salien-
te (X2) y dice! Chucu chaca, chucu chaca, uuuuuuu! (X2)

Canto con alegría, canto bajo la lluvia con alegre senti-
miento, ¡Soy Feliz! Soy Feliz! Otra vez, otra vez
Pulgares afuera (X2) codos atrás (X2) pies juntos (X2) rodi-
llas flexionadas (X2) Colita hacia atrás (X2) pechito

SOY UNA TAZA

Soy una taza, una tetera,
una cuchara y un cucharón.
Soy un cuchillo, un plato hondo,
un plato llano y un tenedor,
Soy un salero cha-cha-cha,
azucarero cha-cha-cha,
la batidora brrrrr,
La olla expres pss.

CHA-CHA-CHA

Cha cha cha Sube y baja el telón Cha cha cha
Que siga la función Cha cha cha
Sube y baja el telón Cha cha cha
Que siga la función ****

Primer acto (niños)

Un toro recibe una carta

Segundo acto El toro lee la carta

Tercer acto El toro se entera de todo

¿Qué es? La Carta De la tora

Primer acto

un pelo en una cama, segundo acto

un pelo en la misma cama, tercer acto

el pelo sigue en la cama. ¿qué es?

El bello durmiente.

Primer acto

Mira el calentador desde el costado, Segundo acto

Mira el calefón desde el costado, Tercer acto

Mira el calentador desde abajo, ¿Qué es?

¿Y dónde está el piloto?

Primer acto

Un señor vendiendo tortas, Segundo acto

El señor sigue vendiendo tortas, Tercer acto

Ahora vende sandwiches,

¿Qué es?

Es el extortista.

Primer acto

Tiene ganas de ir al baño pero se aguanta,

Segundo acto Increíble tiene ganas de ir al baño pero

se sigue aguantando,

Tercer acto Las ganas le ganan va al baño y se oye un

grito atroz aaaahhh!!!

¿Qué es?

El joven manos de tijeras.

Primer acto Una mujer, un señor y un griego,

Segundo acto Una mujer, un señor y un griego,

Tercer grado Una mujer, un señor y un griego

¿Qué es? Ese griego sobra

Primer acto

Juan llega a la casa le pega ala madre va al fondo y

acaricia al perro,

Segundo acto

Juan llega a la casa le pega a los tios va al fondo y

acaricia al perro,

Tercer acto

Juan llega a la casa le pega a los abuelos va al fondo y

acaricia al perro.

¿qué es? En el fondo era bueno.

Primer acto

Un chofer de autobús se siente mal, Segundo acto

Va al para que lo revise el medico facultativo del sindi-

cato de los choferes de autobuses,

Tercer acto

El medio del sindicato de autobuses encuentra cual es

el problema,

¿Qué es? Es un mal pasajero.

Primer acto

Una carrera de peces, Segundo acto

Los peces nadan velozmente, Tercer acto

Uno llega ultimo,

¿Qué es? Es el del-fín.

Primer acto

Un tipo se cae al rio y queda negro,

Segundo acto Otro tipo se cae al rio y se queda negro,

Tercer acto Toda la familia se cae al mismo rio

y se queda negra,

¿qué es? Rio de-já i-nero.

Primer acto Un ganso llama a una gansa,

Segundo acto Un ganso llama a una gansa,

Tercer acto Un ganso llama a una gansa,

¿Qué es? Ven-gansa, ven-gansa.

Primer acto Ñiñiñiñiñiñiñi

Segundo acto Ñiñiñiñiñiñiñi

Tercer acto Ñiñiñiñiñiñiñi

¿Qué es? Ñiñiñiñiñiñiñi

Cha cha cha Sube y baja el telón

Que siga la función Cha cha cha

Sube y baja el telón Cha cha cha s

Sube el telón. Y ciao, ciao, ciaooooo

SI TU TIENES MUCHAS GANAS

Si tu tiene muchas ganas de aplaudir (aplausos)

Si tu tiene muchas ganas de aplaudir (aplausos)

Si tu tiene muchas ganas de aplaudir (aplausos)

Si tu tienes la razón y no hay oposición
no te quedas con las ganas de aplaudir (aplausos).

Aloja hawai aloja hawai

ahí lerolerolero iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiih cucu.

Si tu tienes muchas ganas de reír (risas)

Si tu tienes muchas ganas de reír (risas)

Si tu tienes muchas ganas de reír (risas)

Si tu tienes la razón y no ahí oposición
no te quedas con las ganas de reir (risas)

Aloja hawai aloja hawai

ahí lerolerolero iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiih cucu.

Si tu tienes muchas ganas de llorar con sentimiento
(llorar)

Si tu tienes muchas ganas de llorar con sentimiento
(llorar)

Si tu tienes muchas ganas de llorar con sentimiento
(llorar)

Si tu tienes la razón y no ahí oposición no te quedas
con las ganas de llorar como un perro que le patearon
el hueso.

Aloja hawai aloja hawai

ahí lerolerolero iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiih cucu.

Si tu tienes muchas ganas de hacer cosquillas de verdad (hacemos cosquillas al de lado)
Si tu tienes muchas ganas de hacer cosquillas de verdad
Si tu tienes muchas ganas de hacer cosquillas de verdad
Si tu tienes la razón y no ahí oposición no te quedes con las ganas de hacer cosquillas de verdad
Aloja hawai aloja hawai
ahí lerolerolero iiiiiiiiiiiiiiiiiiiih cucu.

Si tu tienes muchas ganas de despeinar (despeina a alguien)
Si tu tienes muchas ganas de despeinar a una niña a una mujer
Si tu tienes muchas ganas de despeinar a una niño a un hombre
Si tu tienes muchas ganas de despeinar a un papá a una mamá
Si tu tienes la razón y no ahí oposición no te quedes con las ganas de despeinar
Aloja hawai aloja hawai
ahí lerolerolero iiiiiiiiiiiiiiiiiiiih cucu.

Si tu tienes muchas ganas de espantar (espantan a alguien)
Si tu tienes muchas ganas de espantar
Si tu tienes muchas ganas de espantar
Si tu tienes la razón y no ahí oposición no te quedes con las ganas..
.piensen en su victima pero no la miren, con las ganas de espantar.
Aloja hawai aloja hawai
ahí lerolerolero iiiiiiiiiiiiiiiiiiiih cucu.

Si tu tienes muchas ganas de gritar sin parar
Si tu tienes muchas ganas de gritar sin parar
Si tu tienes muchas ganas de gritar sin parar
Si tu tienes la razón y no ahí oposición no te quedes con las ganas de gritar sin parar.
Aloja hawai aloja hawai
ahí lerolerolero iiiiiiiiiiiiiiiiiiiih cucu.

COCHE VIEJO

Vamos de paseo , pi, pi, pi.
En mi cohce viejo, pi, pi, pi
Pero no me importa, pi, pi, pi
Pues traigo mi torta.

Esta canción por lo regular es para avanzar de un lado a otro y no perder control del grupo, se forman en fila y avanzan (el coordinador decide la velocidad).
La canción se repite hasta llegar al lugar correspondiente.

¿Y CÓMO LO HICIMOS?

Esta es otra porra para después de finalizar una ronda de juegos, una charla, o una actividad.
Reconociendo así el esfuerzo de todos o de una persona en particular.

Guía: ¿Y cómo lo hicimos?
(tambien podría , ¿Y cómo lo hizo juan?)

Todos responden: Muy bien, lo hicimos muy bien
(se aplaude dos veces después de la frase) (X2)

Todos: parara parara para parapapa huuuu...!
(Estas frases vienen con movimientos en las manos)

RESPIRAR

Respirar Respirar
A todo pulmón, a todo pumón,
Sintiendo la brisa marina que sale debajo del agua del fondo del mar
Sintiendo la brisa marina que sale debajo del agua del fondo del mar
Un chico ye – ye, Un chico ye – ye
Con esa melena, Con esa melena
Parece una nena, Parece una nena
Y en esta visita Y en esta visita,
No podrá, No podrá
Respirar, Respirar
Respirar, Respirar
A todo pulmón, a todo pulmón. Se acabó ¿

¿Y CÓMO ESTUVO ESTO?

Esta porra es para animar y reconocer que la actividad que se acaba de realizar estuvo muy bien.
Con esto se motiva a realizarlo de nuevo y mejor pues tiene un ritmo muy pegajoso.

Guía: ¿Y cómo estuvo esto?

Todos responden: Muy bien

Guía: ¿Y cómo estuvo esto?

Todos responden: Muy bien

Todos: Con el tra, con el tra, con el tra tra tra (X2)

Todos: Azuquitar chavos azuquitar (Aplaudiendo) (X2)

Todos: Manos arriba, manos arriba, siempre moviendo el escarabajo ...

(se va bailando al ritmo de las indicaciones)

Guía: El escara ... qué?

Todos responden: El escarabajo!!

Guía: y ahora para dónde?

Todos: Para un lado (bailando)

Guía: y ahora para dónde?

Todos: para un lado... (bailando) Todos aplauden... !!

PORRA

A volar, a volar, a volar con SEINAC a ganar
A volar, a volar, a volar con las niñas a ganar
A volar, a volar, a volar, con los niños a jugar
A volar, a volar, a volar, todos juntos ganaran.

ESTAMOS TODOS TRISTES...

¿Estamos todos tristes? No no
¿Estamos muy contentos? Si si
Entonces cantemos todos nuestra porra
Entonces cantemos todos nuestra porra
Los niños viven, los niños viven,
los niños viven, viven, viven, viven.

¿Estamos todos tristes? No no
¿Estamos muy contentos? Si si
Entonces cantemos todos nuestra porra
Entonces cantemos todos nuestra porra
Los niños viven, los niños viven,
los niños viven, viven, viven, viven.

COCA-COLA

¡Cooca- cola! ¡cola de mono!
Mono patín Tintínela
Sube una mano ¡Ya la subí!
Sube la otra ¡Ya la subí!
Con SEIINAC ¡Claro que si!



Anexos

Anexos
Anexos
Anexos

ANEXO 1, Frases para actividad “el juego de la autoestima”

FRASES QUE QUITAN AUTOESTIMA	FRASES QUE RECUPERAN LA AUTOESTIMA
<p>Imagina que en los últimos días te ha pasado lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Una pelea con tu mejor amigo Tu profesor o profesora ha dicho que está mal tu trabajo Tu grupo de amigos no te incluyeron en el juego ▶ Tu papá o mamá te ha golpeado ▶ Un amigo o amiga revelo un secreto que tu le dijiste en confianza. ▶ Tus amigos o amigas se burlan de ti por la ropa que te has puesto. ▶ Una práctica o ejercicio de matemáticas te salió mal. ▶ Tu primo o prima te dijo el apodo que no te gusta 	<p>Piensa cuando te ha pasado lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Un compañero o compañera te ha pedido un consejo. ▶ Un amigo o amiga te pidió salir a jugar o pasear. ▶ Tus padres te dieron una bonita sorpresa. ▶ Recibiste una carta de algún amigo o amiga. ▶ Lograste sacar buena calificación en un trabajo. ▶ Un Compañero o compañero te dijo: ¡Estuvo súper tu exposición! ▶ Tus compañeros te eligieron como representante ▶ Tu profesor o profesora te ha dicho: Has hecho muy bien tu trabajo ¡Te felicito!

Anexo 2: Preguntas a realizar al final de la actividad, las heridas si sanan.

A desarrollar por las niñas, niños y adolescentes
<ol style="list-style-type: none"> 1.- Recuerda y escribe una frase que te dijeron y que te hizo sentirte mal por la forma como fue dicha. 2.- Describe brevemente la situación en que te dijeron esa frase. 3.- ¿Cómo te sentiste? 4.- Escribe cómo pudo haberte dicho lo mismo esa persona, sin hacerte sentir mal.

Anexo 3: Actividad asecho silencioso

Ecosistema	Roles	Amenazas climatológicas
Tundra	Zorros y liebres de las nieves	Nevadas fuertes, inundaciones, escases de matorrales y pastizales, heladas.
Selva	Jaguares y monos	Sequia de riachuelos, frutos escasos o inmaduros, inundaciones, huracanes, tormentas.
Desierto	Serpientes y ratones	Heladas, inundaciones, sequías.

Anexo 4 Cuestionario curioso

Cuestionario	Mis respuestas	Nombre de mis compañeros
<ol style="list-style-type: none"> 1. Nombre que empieza con la misma letra que el mío 2. ¿Le gusta el mismo tipo de música que a mí? 3. ¿Quiere viajar al mismo lugar que yo? 4. ¿Le gustaría conocer mejor a? 5. ¿Lo que más le enoja? 6. ¿Número favorito? 7. ¿Le da miedo...? 8. ¿Le gusta comer lo mismo que a mí? 9. ¿Su juego favorito? 10. ¿Le gustan los mismos animales que a mí? 		

Anexo 5. Actividad entrevista a...

Entrevista a: Secretario o Secretaria de Educación Sobre: Su opinión y propuestas para evitar que niñas, niños y adolescentes puedan seguir estudiando sin importar su situación económica o cualquiera otra que les pueda impedir continuar con sus estudios.	Entrevista a: El o la presidente del país Sobre: Su opinión y propuestas sobre los problemas de inseguridad que ponen el riesgo el bienestar de niñas, niños y adolescentes en los estados donde hay más violencia e inseguridad.
Entrevista a: Secretario o Secretaria de Salud Sobre: Su opinión y propuestas sobre el problema de la desnutrición y la obesidad que presentan niñas, niños y adolescentes que disminuye su calidad de vida presente y futura.	Entrevista a: Secretario o Secretaria de Medio Ambiente Sobre: Su opinión y propuestas para mejorar las condiciones ambientales de las ciudades y comunidades en donde niñas, niños y adolescentes viven y se desarrollan
Entrevista a: Padre o Madre de Familia Sobre: Su opinión y propuestas en el tema de maltrato infantil en los hogares que sufren niñas, niños y adolescentes en muchas partes del país, y cuyas consecuencias podrían ser la muy perjudiciales e incluso llegar a la muerte	Entrevista a: Maestra o Maestro Sobre: Su opinión y propuestas sobre la calidad de la educación que se brinda en las escuelas, y si es que esta garantiza el Derecho a la Educación de niñas, niños y adolescentes

Anexo 6. Carta descriptiva de los talleres para familiares TALLER PARA MADRES, PADRES Y/O TUTORES Ficha 1

Tema: Derechos de la infancia y su visibilización como sujetos de derechos para una vida sin discriminación y no violencia.

Objetivo: Qué madres, padres y/o tutores conozcan los derechos de la infancia, así como la importancia de erradicar las formas de violencia y de discriminación que se ejercen sobre ellas y ellos.

Tiempo	Actividad	Material
Inicio		
De 15 a 20 minutos	Dinámica de presentación y de integración grupal. Como por ejemplo la canción del la vaca	
De 10 a 15 minutos	Presentación del objetivo y recuperación de lo que se espera del taller. Por ejemplo, puedes apoyarte de una lamina para presentar el objetivo y este visible durante el taller y, para la recuperación de lo que se espera del taller puedes apoyarte de la dinámica cantando en rap.	
Desarrollo		
De 15 a 20 minutos	En este momento introducirás a que las y los asistentes conozcan sobre los derechos de la infancia por lo que te invitamos a que leas previamente el artículo anexo, que explica de manera breve lo que se establece en la CDN, esto te servirá para que en el transcurso del taller puedas intervenir, orientar y aclarar toda duda que surja por quienes estén presentes. Ahora bien, para entrar a lo que son los derechos de la infancia aplicarás la actividad de cada pollo con su rollo donde Posteriormente y con el apoyo de una lamina que contiene los derechos de la infancia, invita a las y los asistentes a que den lectura y elijan uno de ellos para la actividad siguiente.	
De 15 a 20 minutos	Ya elegidos los artículos por madres, padres y/o tutores te apoyaras la actividad ¿Qué necesita una niña o un niño para ser feliz? (pág. __), en la que invitaras a las y los asistentes a dialogar sobre lo que desde su perspectiva se requiere para que el derecho que hayan elegido se la garantice a niñas, niños y adolescentes representados por las siluetas. Para que te sientas con mayores elementos te recomendamos acudas al anexo	

De 20 a 30 minutos	Ahora pedirás que de manera individual escriban en una lamina que medidas de formacióncastigos, regaños, etc.- utilizan en casa para con sus hijas e hijos. Posterior a ello, platicas uno a uno con los padres de familia orientándolos a que si existen prácticas de violencia o discriminación cuales serían las consecuencias de dichos actos y dar algunas recomendaciones sobre formas de educar sin violencia y sin discriminación.	
--------------------	--	--

Cierre

De 20 a 30 minutos	Ahora pedirás que de manera individual escriban en una lamina que medidas de formacióncastigos, regaños, etc.- utilizan en casa para con sus hijas e hijos. Posterior a ello, platicas uno a uno con los padres de familia orientándolos a que si existen prácticas de violencia o discriminación cuales serían las consecuencias de dichos actos y dar algunas recomendaciones sobre formas de educar sin violencia y sin discriminación.	
--------------------	--	--

Nota: Es muy importante que para el abordaje del tema te fundamentes bien, de ser posible remítete a otras fuentes de apoyo, no te limites ¡ANIMO!

Observaciones: No consideres como únicas las opciones que se te dan para el abordaje de este taller, si en tus habilidades y en base a experiencias puedes retomarlo de otra forma puedes hacerlo, siempre y cuando pierdas el objetivo planteado. ¡ÉXITO!

Anexo 6. Carta descriptiva de los talleres para familiares TALLER PARA MADRES, PADRES Y/O TUTORES

Ficha 2

Tema: Incidencia en la política pública para la garantía de los derechos de niñas, niños y adolescentes.
Objetivo: Qué madres, padres y/o tutores reconozcan la importancia de que lo que piensan y dicen niñas, niños y adolescentes son de suma importancia para su desarrollo integral y crear una sociedad democrática.

Tiempo	Actividad	Material
--------	-----------	----------

Inicio

De 15 a 10 minutos	Da la bienvenida con un juego o una canción, puedes remitirte al apartado del cancionero o juegos y dinámicas.	
De 5 a 10 minutos	Presentación del objetivo y recuperación de lo que se espera del taller. Puedes apoyarte nuevamente de una lámina que lo señale y este a la vista de todas y todos, pero esta vez puedes hacer un rompecabezas como parte de socializar nuevamente. No olvides recuperar lo que se espera del taller por parte de los asistentes, puedes apoyar de apartado de juegos y dinámicas	

Desarrollo

De 20 a 25 minutos	A continuación aplicaras la actividad del muro de los lamentos pero encaminada a que los padres identifiquen cuales son las limitantes que existen en esos espacios para que logre el desarrollo integral de la infancia. Para un mejor ejercicio y desarrollo del taller acude al anexo que habla sobre el interés superior del niño y de esa forma abordar en ese tema la actividad. Posterior a la actividad remóntate al dialogo grupal en donde las y los participantes expresen opiniones y comentarios.	
--------------------	---	--

De 15 a 20 minutos	Ahora harás uso de la actividad ¿Qué nos hace falta? con la que deberás abordar el tema de participación infantil, por lo que también te invitamos a que te remitas al anexo para comprender y orientar en el momento de la aplicación. En esta actividad, tendrás que llevar a las y los asistentes a la reflexión de que situaciones se presentan para la imposición de la participación infantil y su importancia en la sociedad.	
--------------------	---	--

Cierre

De 10 a 15 minutos	Mediante una dinámica de socialización lleva a que las y los presentes expresen opiniones y comentarios en relación al tema y, no olvides preguntar si el objetivo se cubrió.	
--------------------	---	--

Nota: Mantente atento y firme con lo que compartas, si tienes dudas sobre algunos términos o conceptos, investiga y nútrete de más conocimientos. ¡ÉXITO!

Observaciones: Al cierre de las actividades es de suma importancia preguntar si existen sugerencias o comentarios en el trabajo con la ficha.

Anexo 7, Planeación Fiesta del Color

HORA	ACTIVIDAD/DESCRIPCIÓN	MATERIALES
8:45	Encuentro en punto de reunión o sede	Lista de asistencia y responsivas
9:00	Traslado a la sede anfitriona	Cancionero
9:00 9:15	Llegada a la sede anfitriona	Lista de asistencia
09:15 9:40	Bienvenida por la sede anfitriona: La sede anfitriona recibe a sus invitados con juegos y canciones; que tengan como principal objetivo motivar la integración y presentación, se recomienda que las dirijan las niñas, niños y adolescentes. Las sedes invitadas también pueden compartir juegos y cantos, para evitar que se repitan las y los coordinadores se organizan y comunican con anterioridad. Se cierra con un juego o dinámica que sirva para integrar equipos, de preferencia que sean mixtos, es decir, que cada equipo sea integrado por niñas, niños y adolescentes de diferentes sedes.	Cancionero
9:40 10:30	“Reconociendo nuestra identidad” Cada equipo recibe el material que ocupara para la actividad, con la indicación de hacer un uso eficiente de él. Las niñas, niños, adolescentes, Cachicuatas y Cachicuates elaboran un antifaz o se maquillan la cara; la consigna de la actividad es que, ya sea el antifaz o el maquillaje, exprese “quién soy”. Se platica dentro de cada equipo sobre lo que se ha elaborado y al final en plenaria se comparten las opiniones y experiencias que durante la actividad surgieron; se pregunta si consideran importante saber “quién soy” y por qué es importante poder expresarlo.	Cartulinas o Maquillaje
10:30 11:30	Almuerzo: La sede anfitriona indica el lugar para almorzar, en una mesa se ponen los alimentos y se organiza la forma en que serán servidos. Las niñas, niños y adolescentes de la sede anfitriona comienzan a cantar “Tenemos hambre...” para indicar que el almuerzo está listo; cada equipo limpia el espacio donde ha trabajado su primera actividad y se reúnen con todas y todos los demás. Se recomienda que se haga la invitación de convivir con personas de otras sedes para seguir conociéndonos.	

11:30 12:30	<p>Fiesta del Color:</p> <p>Se indica que se vuelvan a integrar los equipos que se habían formado para trabajar la primera actividad; a cada equipo se le entrega un recipiente con pintura de color y una tarjeta en la que escribe un valor:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● AMOR... color naranja ● PAZ... color azul ● RESPETO... color verde ● TOLERANCIA... color amarillo ● EQUIDAD... color blanco ● SOLIDARIDAD... color rojo ● AMISTAD... color morado <p>Se escriben tantos como variedad de colores se hayan preparado.</p> <p>La Cachicauta o Cachicuate comparte el valor que se le ha asignado, y pregunta a niñas, niños y adolescentes de su equipo si es que consideran que dicho valor es importante para sus vidas y por qué. Quien sea responsable de dirigir esta actividad indicará que se iniciará la Fiesta del Color, cada equipo tendrá que pintar con el color que les ha tocado a todas y todos los demás; se puede lanzar una porra o una consigan que indique el inicio.</p> <p>Al final se comparten opiniones, experiencias y emociones.</p>	Pintura Tarjetas
12:30 13:30	<p>Aseo, despedida y retorno a sedes de origen:</p> <p>A cada equipo se le asigna un espacio que ayudará a limpiar antes de dar por concluidas las actividades. Para despedirse, se reúne al grupo y se realizan dos últimas canciones o dinámicas; las cuales también las pueden dirigir las niñas, niños y adolescentes de cualquier sede.</p> <p>Al final nos despedimos con un abrazo grupal o la dinámica de "Moler Café"</p> <p>Para partir rumbo a sus sede origen, la Cachicauta o Cachicuate Coordinador pasa lista de su grupo y se asegura de que todas y todos lleven sus pertenencias.</p>	Lista de asistencia Cancionero
14:00	Llegada a sede de origen	

RESPONSIVA FIESTA DEL COLOR

Servicios de Inclusión Integral A. C. (SEIINAC)
PRESENTE

Por medio de este conducto autorizo que mi hija/mi hijo:

_____ participe en la **FIESTA DEL COLOR**, la cual se llevara a cabo en _____; el día viernes 12 de julio del presente año. Con la finalidad de realizar las actividades complementarias a los temas del curso "Cachiverano".

El itinerario será el siguiente:

HORA	ACTIVIDAD	LUGAR
8:45 am	Reunión en punto de salida	Sede de origen
9:00 am	Traslado a sede anfitriona	Sede de origen
9:30 am	Llegada a sede anfitriona	Sede anfitriona
9:30 am	Inicio de actividades	Sede anfitriona
9:45 am	Elaboración de antifaz o maquillaje facial	Sede anfitriona
10:30 am	Almuerzo	Sede anfitriona
11:30 am	Fiesta de Color	Sede anfitriona
13:30 pm	Regreso a las sedes	Sede anfitriona
14:00 pm	Llegada a sede de origen	Sede de Origen

IMPORTANTE: Las niñas y niños deberán llevar ropa y calzado adecuados para la actividad, y que no se tenga problema en que sea manchada parcial o totalmente de pintura. El almuerzo no es individual ya que se realiza un convivio con las demás sedes (se recomienda que se lleve comida para compartir); cada quien debe llevar un plato, un vaso y una cuchara (POR FAVOR QUE NO SEA DESECHABLE)

Sin más por el momento, agradecemos su apoyo y confianza.

Nombre y firma de madre, padre, tutora o tutor

Anexo 8, Planeación de la Reforestación

HORA	ACTIVIDAD/DESCRIPCIÓN	MATERIALES
	Encuentro en punto de reunión o sede	Lista de asistencia y responsivas
	<p>Traslado al centro de Singuilucan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Inicia con una porra para animar al grupo; invítalos a participar de la canción "Cha - Cha - Cha" para hacer más divertido el camino; se puede prolongar tanto como se quiera o se sigan contando chistes ● El juego de "Yo estoy mirando..." también es una buena opción para hacer más ameno el viaje. Consiste en elegir algún objeto presente en el autobús, por ejemplo: la mochila de una compañera. <p>En seguida empiezas a hacer una descripción de ese objeto, procurando que nadie se dé cuenta de lo que estas mirando. Ejemplo: Yo estoy mirando, una cosa cuadrada, negra, con estrellas... etc.</p> <p>Quien logre adivinar será el siguiente en jugar.</p>	Cancionero
9:00 9:30	Llegada al centro de Singuilucan para trasladarnos a La Gloria	Lista de asistencia
10:30 11:00	<p>Reforestación:</p> <p>En la meta del Rally les estará aguardando el otro Cachicuate y Cachicuata; ella o él hace la entrega los arboles que plantaran, la herramienta que usaran y sabrá el sitio en el realizaran su labor de reforestación. Las Cachicuatitas y Cachicuates que acompañan deben mediar el reparto de tareas entre las niñas, niños y adolescentes. El equipo responsable de resguardar la seguridad e integridad se encarga de hacer vigilancia y acompañamiento por áreas de reforestación. Los equipos que van terminando de su labor deben presentarse en la meta para entregar la herramienta que utilizaron y las bolsas que le quitaron a sus árboles.</p>	Comida
11:00 11:30	<p>Rally</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se realizara el juego de "Comandos" para integrar equipos de trabajo. A estos equipos se integraran por dos Cachicuatitas o Cachicuates para apoyarlos y por seguridad de los niños. 2. El responsable de la Reforestación da las indicaciones que se han de considerar para plantar los arboles adecuadamente y garantizar su crecimiento. 3. Se indica que se realizará un Rally para que a cada equipo se le haga entrega de los arboles que plantara. 4. Acuerdan quién de los dos Cachicuatitas o Cachicuates los estará esperando en la meta. 5. A cada equipo se le entrega un sobre, este sobre no se abrirá hasta que se les indique. 6. Como forma de indicación para inicio del Rally se dice la porra de "Coca cola" 	Sobres Megáfono Palas y picos Arboles

11: 30 13:00	<p>Reforestación:</p> <p>En la meta del Rally les estará aguardando el otro Cachicuate y Cachicuata; ella o él hace la entrega los arboles que plantaran, la herramienta que usaran y sabrá el sitio en el realizaran su labor de reforestación. Las Cachicuatitas y Cachicuates que acompañan deben mediar el reparto de tareas entre las niñas, niños y adolescentes. El equipo responsable de resguardar la seguridad e integridad se encarga de hacer vigilancia y acompañamiento por áreas de reforestación.</p> <p>Los equipos que van terminando de su labor deben presentarse en la meta para entregar la herramienta que utilizaron y las bolsas que le quitaron a sus árboles. Se les propone que ayuden a sus demás compañeros y compañeras.</p>	Plan estratégico de seguridad y logística
13:00 13:30	<p>Despedida y organización del retorno a las sedes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se inicia por dos o más Cachicuatitas y Cachicuates una canción o porra en señal de que todas y todos no reunamos en un círculo; se hace animación con todo el grupo mientras se terminan de reunir. ● Se dan unas palabras de agradecimiento a las autoridades y un reconocimiento al trabajo de las niñas, niños y adolescentes del Cachiverano 2013 ● Se juega "Comandos"; se termina indicando que formen canoas por sede. Las Cachicuatitas y Cachicuates organizan a su sede en una fila para abordar su transporte e iniciar el retorno a sus respectivas sedes. 	Cancionero
13:30	<p>Traslado a sede y Llegada</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Se pasa lista antes de partir y se verifica que todas y todos lleven su herramienta ● Se anima al grupo con un porra, y una canción por cantar y después invítalos a cantar "Si tú tienes ganas de..."; también pueden platicar sobre su experiencia en la reforestación y sus impresiones de la actividad. ● Cuando lleguen a su sede, antes de bajar se pide a las niñas y niños que bajen del autobús en orden y con precaución 	Lista de asistencia Cancionero

Plan estratégico de seguridad y logística para la Reforestación

Actividad	Tareas	Responsable
Traslado de las sedes regionales a Centro de Singuilucan	Reunión de sedes y traslado de la región Pachuca-Mineral de la Reforma - Tulancingo	José David y Angel
Reunión en Centro de Singuilucan	Evento Protocolario de entrega de arboles	Rafael
Traslado a La Gloria	Guiar a la Carava hacia la comunidad de La Gloria	Mauricio Soto
Llegada a La Gloria	Bajar a las niñas, niños y adolescentes del transporte y reunirlos en un punto para prepararnos para el almuerzo.	Cada coordinadora y coordinador de sede.

Higiene de manos	Repartir alcohol gel para desinfectarse las manos antes de comer.	Angel, Lulú y 3 Coordinadores
Organización de la barra de comida para el almuerzo	Ubicar la comida que han traído para compartir en algún espacio, de forma que se pueda hacerse un autoservicio eficiente.	Rafael, José David y 6 Cachicuatatas y Cachicuatesz
Limpieza de espacio de almuerzo	Organizar la ubicación de las loncheras y recipientes de cada sede en un lugar específico y recoger la basura o desechos de comida.	Violeta y José David y una Cachicuata y Cachicuate de cada sede
Animación	<ul style="list-style-type: none"> ● La Masa ● Moler Café ● Café, café 	Angel Rafael José David
Rally	<ul style="list-style-type: none"> ● Juego de canoas para organizar equipos ● Indicaciones generales sobre el Rally ● Preparativos del Rally ● Recibir a los equipos en la entrada del Laberinto ● Recibir a los equipos en la salida del Laberinto 	Angel José David Viole y Lulú Lulú Rafael
Reforestación	Dar indicaciones sobre el procedimiento de siembra de arboles Vigilancia y apoyo	Rafael José David y 6 Cachicuatatas y Cachicuates
Animación	Se eligen a tres o más Cachicuatatas y Cachicuates para que den animación	Rafael
Agradecimiento	Palabras de agradecimiento	Rafael
Foto Grupal	Se toma la foto de grupo conmemorativa	Rafael, Lulú, Angel, Viole y José David
Organizar sedes para iniciar el regreso	Se indica formar canoas por sede y se les entregan sus loncheras, recipientes y herramientas	Rafael, Lulú, Angel, Viole y José David
Regreso a sedes	Se emprende la partida a cada sede	Rafael, Lulú, Angel, Viole y José David

Rally

Vamos a iniciar.

El equipo deberá completar las siguientes pruebas para que en la meta se les entreguen los árboles que plantarán; recuerden seguir las indicaciones que se les han dado sobre la forma más adecuada de hacerlo.

Prueba 1

- Formen una fila, tómense de la cintura y caminando de reversa recolecten 15 basuras que encuentren a su alrededor. No las pierdan, ya que en la meta las deberán entregar.

Prueba 2

- Con hojas secas, ramas muertas y piedras hagan 5 formas de animales y sáquenles una foto. Prueba 3
- Busquen el árbol que ustedes crean que es el más alto, amárrenle un listón a su alrededor.
- Pónganle un nombre e invéntenle una canción; abráncense a él y canten en voz muy alta la canción que le han creado. Y sáquense una foto abrazándolo.

Prueba 4:

- Encuentren una bandera con el logo del Cachiverano. Cuando la tengan en su poder canten en voz muy alta una canción que hayan aprendido.

Prueba 5:

- Vayan al “Laberinto”, deben atravesarlo como les indiquen... Llegaran a la meta. Si llevan con ustedes los siguientes objetos y responden a una sencilla pregunta; se les podrán entregar los árboles que plantaran.

- 1. 15 basuras
- 2. Foto de 5 figuras de animales hechas con hojas secas, ramas muertas y piedras.
- 3. Foto en la que aparecen abrazando al árbol que consideraron el más alto.
- 4. La bandera con el logo del Cachiverano.

Anexo 9, planeación de la visita al Congreso.

HORA	ACTIVIDAD/DESCRIPCIÓN	MATERIALES
8:45	Encuentro en punto de reunión o sede	Lista de asistencia y responsivas
9:00	Traslado al Congreso	Cancionero
9:00 9:30	Llegada al Congreso	Lista de asistencia
9:30 10:00	Encuentro de sedes participantes y actividades recreativas: La Cachicuata o Cachicuiate Coordinador de la actividad invita a niñas, niños y adolescentes a formar un círculo, se invita a que niñas, niños y adolescentes compartan juegos o canciones que han aprendido.	Cancionero
10:00 10:30	Ejercicio de Participación Infantil: Cada sede comparte los trabajos que presentaran ante el congreso, o se dará lectura las cartas que entregarán. Se reflexiona sobre el proceso que se dio para estructurar sus propuestas a través de compartir la experiencia que se vivió en cada sede, equipo, tribu, a nivel personal.	Cartulinas Cartas
10:30 11:30	Observación de sesión en la Cámara de Diputados: Las niñas, niños y adolescentes presenciaron una sesión de trabajo de los diputados; en algún espacio que les sea otorgado hacen entrega de las cartas y/o presentan las propuestas que han estructurado durante el curso.	Cartulinas Cartas
11:30 12:30	Almuerzo	Comida
12:30 13:30	Recorrido guiado al Congreso: Auxiliados por un guía se realiza un recorrido por las instalaciones del Congreso. Al finalizar se intercambian opiniones, preguntas, experiencia y emociones sobre todo el día de visita. Y se preparan para el retorno a sus sedes de origen.	Lista de asistencia
14:00	Llegada a sede de origen	

Anexo 10. Planeación de la Clausura

HORA	ACTIVIDAD/DESCRIPCIÓN	MATERIALES
8:45	Encuentro en punto de reunión o sede	Lista de asistencia y responsivas
9:00	Traslado al sitio del evento	Cancionero
9:00 9:30	Llegada al sitio del evento	Lista de asistencia
9:30 10:00	Bienvenida Quien coordina el evento da la bienvenida a las y los asistentes a la Clausura de actividades del Cachiverano 2013; explica que a partir de ese momento el control lo tendrán las niñas, niños y adolescentes que han preparado sus actividades y exposiciones.	Cancionero
10:00 10:30	Participación de niñas, niños y adolescentes Con anterioridad en cada sede se organiza la participación de niñas, niños y adolescentes en una actividad de animación y juego que se desarrollara en el evento con todas y todos los asistentes. Quien coordina el evento asigna los turnos para participar de cada sede en este momento; y después sede la responsabilidad de coordinador a las niñas, niños y adolescentes que tiene el turno para animar a quienes asisten.	Materiales varios
10:30 11:30	Convivio Niñas, niños y adolescentes invitan todas y todas a compartir los alimentos que han traído para el evento.	Comida
11:30 12:30	Exposición de propuestas y firma de compromiso: Niñas, niños y adolescentes presentan las propuestas que han construido a lo largo de todo este proceso; madres, padres, autoridades (sí es que se les han invitado), Coordinador regional y demás invitados e invitadas firman simbólicamente dichas propuestas comprometiendo se a apoyarlas y apoyarlos a impulsar sus propuestas y su voz.	Cartulinas
12:30 13:30	Foto y entrega de constancias: Quien coordina convoca a niñas, niños y adolescentes, Cachicuatras y Cachicuates para tomarse la foto conmemorativa del Cachiverano. La o el coordinador regional junto con las coordinadoras y los coordinadores de sede hacen entrega de Constancias a niñas, niños y adolescentes. A continuación se hace el cierre oficial de actividades.	Lista de asistencia y constancias
14:00	Llegada a sede de origen	

Anexo 11, Formato de evaluación para niños y niñas

EVALUACIÓN EVOLUTIVA

Nombre:		Edad:		
INDICADORES OBSERVABLES	S1	S2	S3	
1.- Asistió todos los días de la semana				
2.- Muestra interés por las actividades				
3.- Respeto las reglas del juego o actividad				
4.- Propone alternativas a las reglas planteadas para mejorar la actividad				
5.- Es capaz de negociar las reglas para mejorarlas y respetarlas				
6.- Respeto normas y acuerdos de convivencia, e invita a los demás a hacerlo mismo				
7.- Se integra con facilidad al grupo				
8.- Establece relaciones de amistad				
9.- Trabaja en equipo				
10.- Expresa sus ideas ,pensamiento y opiniones				
11.- Respeto el turno de las participaciones				
12.- Participa constantemente en las discusiones con sus opiniones,pensamientos e ideas				
13.- Muestra interés por escuchar a los demás				
14.- Promueve mecanismos de organización al trabajo cotidiano				
15.- Propone alternativas de solución ante los conflictos				
16.- Expresa sus sentimientos y emociones				
17.- Es proactivo durante el desarrollo de actividades				
18.- Cuida el material e invita a los demás a hacer lo mismo				
ESCALA				
1 Nunca	2 Escasamente	3 En ocasiones	4 Regularmente	5 Siempre
S1: Primera semana		S2: Segunda semana		S3: Tercera semana

Anexo 12. Formatos y planeaciones

FICHA DE REGISTRO CACHIVERANO

NOMBRE:	SEXO:	EDAD:
DIRECCIÓN:	TELÉFONO:	
NOMBRE DEL PADRE O TUTOR:	EDAD:	CEL:
NOMBRE DE LA MADRE O TUTORA:	EDAD:	CEL:
SEDE:	MODO DE PAGO:	¿ES LA PRIMERA VEZ QUE ASISTE A UN CACHIVERANO?
OBSERVACIONES Y CONSIDERACIONES:		

PLANEACION DIARIA DEL CACHIVERANO

SEDE:	SEMANA:	FECHA:	
HORA	ACTIVIDAD	PÁG. DE MANUAL	RESPONSABLE
TIEMPO DE ALMUERZO			
OBSERVACIONES Y ANOTACIONES:			

PLANEACIÓN GENERAL DEL CACHIVERANO

PRIMERA SEMANA						
SEDE:	PERIODO:					
HORARIO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	
9:00 a 9:30	Registro y bienvenida	Bienvenida y juego recreativo	Bienvenida y juego de presentación	Bienvenida y juego de integración	FIESTA DEL COLOR	
9:30 a 10:00	Juego de presentación	Juego de presentación	Actividad por tribus	Juego de presentación		
10:00 a 10:30	Juego de integración	Actividad con tribus	Actividad temática: Participación ciudadana	Actividad temática: Manejo de la información		
10:30 a 11:00	Actividad para formación de tribus	Actividad temática: Cultura de Paz 1	Actividad temática: Participación ciudadana	Actividad temática: Manejo de la información		
11:00 a 11:30	Actividad para formación de tribus	Actividad temática: Cultura de Paz 1	Juego recreativo	Rally		
11:30 a 12:00	TIEMPO DE ALMUERZO					
12:00 a 12:30	Actividad temática: Autoestima 1	Juego recreativo	Elaboración del huerto	Actividad temática: Cuidado del planeta		
12:30 a 13:00	Actividad temática: Autoestima 1	Actividad temática: Diversidad y Equidad de G.	Elaboración del huerto	Actividad temática: Cuidado del planeta		
13:00 a 13:30	Juego de recreativo	Actividad temática: Diversidad y Equidad de G.	Juego de integración	Juego de integración		
13:30 a 14:00	Aseo y despedida	Aseo y despedida	Aseo y despedida	Aseo y despedida		

FIESTA DEL COLOR

SEGUNDA SEMANA

SEGUNDA SEMANA						
SEDE:	PERIODO:					
HORARIO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	
9:00 a 9:30	Bienvenida	Bienvenida	Bienvenida	Bienvenida	REFORESTACIÓN	
9:30 a 10:00	Juego de integración	Juego recreativo	Rally	Juego de integración		
10:00 a 10:30	Actividad temática: Cultura de Paz	Actividad temática: Diversidad y equidad de g.	Actividad temática: Cuidado del planeta	Actividad temática: Autoestima		
10:30 a 11:00	Actividad temática: Cultura de Paz	Actividad temática: Diversidad y equidad de g.	Actividad temática: Cuidado del planeta	Actividad temática: Autoestima		
11:00 a 11:30	Juego recreativo	Rally	Juego recreativo	Juego recreativo		
11:30 a 12:00	TIEMPO DE ALMUERZO					
12:00 a 12:30	Actividad temática: Cuidado del planeta	Actividad temática: Participación ciudadana	Actividad temática: Cultura de Paz	Actividad temática: Manejo de la información		
12:30 a 13:00	Actividad temática: Cuidado del planeta	Actividad temática: Participación ciudadana	Actividad temática: Cultura de Paz	Actividad temática: Manejo de la información		
13:00 a 13:30	Cuidado del huerto	Juego recreativo	Juego de integración	Cuidado del huerto		
13:30 a 14:00	Aseo y despedida	Aseo y despedida	Aseo y despedida	Aseo y despedida		

REFORESTACIÓN

TERCERA SEMANA							
SEDE:			PERIODO:				
HORARIO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes		
9:00 a 9:30	Bienvenida	Bienvenida	Bienvenida	Transmisión de capsulas en radio local	AU	SUI	
9:30 a 10:00	Juego recreativo	Salida a Cabildos	Juego de integración	Actividad temática: Autoestima			
10:00 a 10:30	Actividad temática: Participación ciudadana		Actividad temática: Manejo de la información	Actividad temática: Autoestima			
10:30 a 11:00	Actividad temática: Participación ciudadana		Actividad temática: Manejo de la información	Transmisión de capsulas "Radio Locuras"			
11:00 a 11:30	Cuidado del huerto		Cuidado del huerto	Preparación de clausura			
11:30 a 12:00	TIEMPO DE ALMUERZO						
12:00 a 12:30	Actividad temática: Cultura de paz		Actividad temática: Diversidad y equidad de g.	Preparación de clausura			
12:30 a 13:00	Actividad temática: Cultura de paz		Actividad temática: Diversidad y equidad de g.	Preparación de clausura			
13:00 a 13:30	Juego de integración		Rally	Preparación de clausura			
13:30 a 14:00	Aseo y despedida	Aseo y despedida	Aseo y despedida	Aseo y despedida			