

María Morfín

# Participación infantil y juvenil

Una guía  
para su  
promoción



# **Participación infantil y juvenil**

## **Una guía para su promoción**

Primera edición en Pasamanos: 2012

Primera reimpresión: 2017

Producción: Secretaría de Cultura

Coordinación Nacional de Desarrollo Cultural Infantil-Alas y Raíces

© 2012, María Morfin

© Alejandro Magallanes, David Villegas y Francisco Ibarra, por el diseño de la colección

© David Villegas, por el diseño de la portada

© 2017 de la presente edición:

Secretaría de Cultura

Coordinación Nacional de Desarrollo Cultural Infantil-Alas y Raíces

Paseo de la Reforma 175, 5º piso,

Col. Cuauhtémoc, Del. Cuauhtémoc,

C.P. 06500, Ciudad de México.

[www.cultura.gob.mx](http://www.cultura.gob.mx)

[www.alasyraices.gob.mx](http://www.alasyraices.gob.mx)

Las características gráficas y tipográficas de esta edición son propiedad de la Coordinación Nacional de Desarrollo Cultural Infantil-Alas y Raíces de la Secretaría de Cultura.

Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento sin la previa autorización por escrito de la Secretaría de Cultura/Coordinación Nacional de Desarrollo Cultural Infantil-Alas y Raíces.

ISBN: 978-6075-16-070-2

Impreso y hecho en México

# Participación infantil y juvenil

## Una guía para su promoción

María Morfín



 alas y raíces



**Pasamanos** es una colección de guías para promotores culturales, padres de familia, maestros y todos aquellos interesados en trabajar con y para niños, en la que se reúne y sistematiza la experiencia de más de veinte años de trabajo del programa Alas y Raíces, así como los nuevos enfoques y lineamientos que definen su política cultural infantil: equidad, inclusión, multiculturalidad, participación, apego a los derechos de la infancia y creatividad y juego. Esta colección tiene el objetivo de brindar herramientas prácticas con las cuales se puedan emprender proyectos culturales para niñas y niños de manera profesional e informada.

Trabajar con niños requiere especialización. El trabajo con ellos a través de las disciplinas artísticas significa abrir la posibilidad de detonar procesos creativos y de expresión para que construyan su propia visión del mundo, en un camino que los lleve a una constante exploración y los conduzca al desarrollo de su autonomía. **Pasamanos** es una herramienta para que los promotores sepan cómo trabajar con los niños a partir de sus realidades e intereses. Para hacerlo, el promotor deberá, sobre todo, jugar: subirse al pasamanos. Por más grandes y más pequeños que sean adultos y niños, subidos en el pasamanos ambos tienen la misma altura. Mientras el niño va, el adulto viene... y viceversa.

# Introducción

La historia también es un juego  
y a todos los que participamos  
en ella nos corresponde imaginar  
futuros posibles.

MARÍA ZAMBRANO (1996)

En los años noventa del siglo xx se dio en México un auge importante en la promoción cultural infantil y en la búsqueda de caminos para ampliar el acceso de niñas y niños a los bienes culturales y experiencias artísticas. También se comenzó a propiciar la labor de reflexión y difusión de los derechos de la infancia mediante la Convención de los Derechos del Niño en 1989. Entonces estos dos ámbitos caminaban cada uno por su lado y aparentemente se ocupaban de problemas distintos. Al menos esa era la idea generalizada. A través de la experiencia de las últimas dos décadas hemos descubierto que estos esfuerzos están íntimamente relacionados, porque quienes promueven los derechos de la infancia y quienes hacen lo propio a través del arte y la cultura trabajan a partir de los mismos objetivos fundamentales: crear oportunidades de desarrollo pleno para niñas, niños y adolescentes.

Por eso hoy, a más de veinte años de distancia, es deseable y necesario compartir nuestras visiones y aprender unos de otros; es decir, debemos abrir espacios de discusión y reflexión colectiva que nos lleven a mejorar nuestra labor y construir nuevas formas de garantizar una vida digna para los niños, las niñas y los adolescentes.

El texto que aquí se presenta pretende contribuir a este proceso de información y diálogo, y lo hace por medio de diversas preguntas sobre qué es y qué implica el derecho a participar de la población infantil y adolescente, relacionando este tema espe-

cíficamente con la labor de promoción y desarrollo artístico y cultural que realizan promotores y artistas con esta población.

El trabajo cultural para y con niños, niñas y adolescentes pasa necesariamente por la exploración y producción de expresiones individuales y colectivas, así como por la aportación de diversas visiones del mundo. Las preguntas que guían la propuesta de este libro se encaminan a poner sobre la mesa una discusión necesaria respecto a nuestra concepción de la infancia y la adolescencia y el lugar que ocupa esta población en la creación cultural. ¿Qué tanto las y los promotores culturales estamos escuchando a niños, niñas y adolescentes con los que trabajamos? ¿Hasta dónde relacionamos nuestro quehacer con necesidades, problemas, expectativas y deseos de las infancias con las que realizamos nuestro trabajo? ¿Consideramos que los niños y niñas pueden ser productores culturales y contribuir a transformar su entorno? ¿O es sólo nuestra propia voz la que señala los caminos posibles?

El contenido de esta guía está dividido en tres grandes capítulos. En el primero se abordan los conceptos básicos que sustentan el derecho a participar de niñas, niños y adolescentes. En la segunda parte se revisan las maneras en que promotores, talleristas y facilitadores pueden incluir el enfoque de la participación en su trabajo. El tercer capítulo contiene actividades grupales para promover la expresión de las opiniones, el debate, la toma de decisiones y la organización de niñas, niños y adolescentes.

Por otro lado, a lo largo del texto aparecen recuadros que narran algunas experiencias reales de participación infantil y se incluyen con la intención de ejemplificar los diversos temas y dar a conocer el trabajo realizado por grupos de niñas, niños y adolescentes en diversas localidades del país y del mundo. Algunas se refieren a procesos largos y complejos, otras son anécdotas sencillas pero poderosas.

Es preciso comentar que, con el afán de ser incluyentes, en varias publicaciones se utiliza el femenino y el masculino al referirse a niños y niñas, o bien se utiliza la arroba para nombrar a ambos sexos. Sin embargo, para no complicar o hacer cansada la lectura, prefiero referirme a todos y todas: en ocasiones habla-

ré de niños, en otras de niñas y a veces también de adolescentes. El lector sabrá que en cualquier caso estaré considerando a todas las personas menores de 18 años, como lo define la Convención sobre los Derechos del Niño.

Las ideas contenidas en la guía derivan de la conjunción de experiencias y saberes acumulados de muchas personas: promotoras y promotores, talleristas, investigadores, académicos, colaboradores de organizaciones civiles y funcionarios públicos, a quienes agradezco el diálogo que hemos establecido durante varios años. Espero que lo reunido en esta obra aporte nuevas líneas de discusión y más oportunidades de compartir nuestras experiencias, ya que en este camino el aprendizaje es de todos.

# Conceptos teóricos

El enfoque de trabajo basado en la participación infantil y juvenil se sostiene en dos grandes conceptos. Por un lado, el de democracia y ciudadanía, que son la vía que las personas transitamos para organizarnos como sociedad. Por el otro, el derecho que tienen niñas, niños y adolescentes a expresar su opinión y a ser parte activa de la sociedad en la que viven.

A continuación explicaré cada uno de estos conceptos fundamentales.

## *1. Democracia y ciudadanía*

¿A qué nos referimos cuando en una conversación utilizamos la palabra *democracia*? Lo más común es que la relacionemos con ideas como: gobierno del pueblo, elecciones, credencial para votar y partidos políticos. Efectivamente, todos esos son elementos relacionados con la democracia. Sin embargo, podemos tener la sensación de que nada de eso que hemos pensado se relaciona con nosotros en forma directa; es decir, que esas imágenes no están ligadas a nuestra vida cotidiana. Parecería que aquello del gobierno del pueblo fuera algo que se quedara siempre como un discurso sin concretar y que los partidos políticos sólo se sirvieran a sí mismos.

Para trascender la contradicción entre la elección de representantes y la lejanía que de ellos sentimos los representados, necesitamos pensar en la democracia desde otro ángulo. Si ampliamos el concepto, podemos pensar en la democracia no sólo

como un sistema de gobierno, sino semejante a un orden social; es decir, como la manera en que una sociedad se organiza a sí misma.

La idea de la democracia fue una gran aportación de la cultura griega, cuyos pensadores modificaron la concepción que se tenía de que la organización social de las personas dependía de los dioses. La visión de la Grecia antigua se basa en la premisa de que esa organización no depende de los dioses, sino de los seres humanos. Esto significa que las personas decidimos cómo queremos que sea la sociedad en la que vivimos y que no hay un destino predeterminado por alguna fuerza natural o superior. La manera en que se organiza nuestra sociedad no procede de un poder externo, sino que es el resultado de las decisiones que las personas y los grupos han adoptado a lo largo de la historia. En pocas palabras, de nosotros depende cómo es nuestra sociedad.

La interpretación que se ha hecho de esta idea central en las diferentes culturas y los elementos agregados a lo largo de la historia, ha dado pie a múltiples formas y matices. En este sentido, podemos decir que no hay una sola democracia, sino que cada cultura ha construido la suya. Por ello es factible hablar de democracias, en plural, más que de *La democracia* como un modelo único y uniforme.

Sin embargo, dentro de esta diversidad existen características comunes que nos permiten definir a las sociedades como democráticas. Una de ellas es que las personas que viven en este orden social son las mismas que deciden cómo quieren que sea. Éste es el principio de autofundación y significa que las leyes y las normas son elaboradas y transformadas por las mismas personas que las van a cumplir, a vivir y a proteger. No es un rey, un dictador o un jerarca el que dice qué está permitido hacer y qué no, sino la sociedad en su conjunto. Y como ese orden social se construye desde los mismos individuos que lo integran, entonces esos individuos están posibilitados para cambiarlo. Es gracias a la acción de los ciudadanos que la sociedad es susceptible de ser modificada.

Pero, ¿cómo incidir, de qué manera yo como ciudadano puedo cambiar las cosas? La idea más difundida de participa-

ción ciudadana es ejercer nuestro derecho a elegir a nuestros representantes. Pero no es la única forma, e incluso podríamos pensar que no es la más efectiva. El cambio social se puede generar en varios niveles, desde los relacionados con las leyes y maneras de hacer del gobierno y las instituciones, hasta los concernientes a la vida cotidiana de pequeños grupos como la familia, la escuela, el vecindario, etcétera.

La sociedad se construye en lo cotidiano, todos los días, mediante nuestras relaciones con los demás, la manera de tomar decisiones, de dialogar con los otros, de expresar nuestras opiniones, de organizarnos en nuestros círculos cercanos. Por lo tanto, la democracia no es una meta lejana a la que llegaremos algún día, sino una manera de caminar, una forma de estar en el mundo: es una forma de vida. Como dice José Bernardo Toro Arango (1998), lo que nos hace ciudadanos no es ir a votar en las elecciones, sino ser capaces de modificar, junto con otros nuestro entorno en búsqueda del bien común.

Bajo este concepto adquiere pleno significado el uso de los lenguajes artísticos para dar forma a otras realidades surgidas a través del deseo, la esperanza, las preocupaciones o la necesidad profunda. El arte es una de las manifestaciones de nuestra capacidad de transformar nuestro entorno y es también una vía para expresar nuestros imaginarios individuales y colectivos de los mundos posibles que podríamos construir.

El Colectivo Mexicano de Apoyo a la Niñez (COMEXANI) organizó en 1999 en Tepoztlán, Morelos, un festival al que llamó *Sueña Tepoztlán*. Durante dos días se convocó a niños de la localidad a asistir a diversos talleres en los que, a través de diferentes lenguajes artísticos, expresarían sus ideas sobre cómo imaginaban que podría ser su pueblo. La pregunta guía en todos los talleres fue: ¿cómo quisieras que fuera tu pueblo? Los participantes crearon obras de títeres, murales, opiniones orales a través de la radio, cuentos y pinturas con propuestas concretas sobre sus imaginarios. Posteriormente las obras plásticas se expusieron en el Museo del Exconvento de Tepoztlán.

## *2. El derecho a participar*

Entender el orden social democrático como una organización creada a partir de las decisiones de las y los ciudadanos, nos lleva a preguntarnos cómo forman o no parte de esta construcción colectiva. ¿Deben esperar a ser mayores de edad para participar?

Si consideramos que la participación ciudadana sólo se ejerce a través del voto, entonces la respuesta es sí, deben esperar. Sin embargo, la ciudadanía consiste en el derecho que tienen los individuos a gozar de una vida digna y en su capacidad de transformar el entorno en búsqueda del bien común.

El 20 de noviembre de 1989 los países miembros de la ONU aprobaron y firmaron la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN). Fue la primera vez en la historia en que mundialmente se reconoció su derecho a participar en la sociedad. Aspectos diversos se definen en los artículos 12, 13, 14, 15, 17, 30 y 31 de la Convención, y se refieren al derecho a formarse un juicio propio, expresar su opinión, ser escuchados, buscar, recibir y difundir información e ideas; a la libertad de pensamiento y conciencia, de asociación y para celebrar reuniones, así como participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

El artículo 12 de la CDN plantea que los niños tienen derecho a expresar su opinión en todos los asuntos que les conciernen, según su grado de madurez. Pero, ¿cuáles son los asuntos que les conciernen? Para responder a esta pregunta no basta la opinión de los adultos, también es necesario que los niños nos digan qué les interesa y los afecta. Por ello, en principio, les conciernen todos los asuntos: por un lado, sus intereses pueden ser tan amplios como los nuestros, pero también cualquier decisión que se tome en el ámbito político, económico, social y cultural influirá en sus vidas presentes y futuras.

El derecho a participar marca un cambio fundamental en la forma en que la sociedad concibe a la infancia, porque deja de considerar a los niños como individuos inmaduros y carentes de capacidades, para reconocerlos como personas, sujetos en formación y con derechos, que es como en realidad somos

todos los humanos de todas las edades. Es decir, se reconoce que niñas, niños y adolescentes tienen ideas propias, son capaces de tener un papel activo frente a la realidad y pueden contribuir en su desarrollo individual y el de los grupos a los que pertenecen. Este reconocimiento constituye una nueva visión muy importante, ya que se obliga a los Estados y a la sociedad a tomar en cuenta y respetar su expresión. Por primera vez se reconoce que la voz de la niñez y la juventud debe ser tomada en cuenta por los adultos al tomar decisiones.

Para que niñas, niños y adolescentes participen es fundamental que conozcan no sólo sus derechos sino también que colaboren en su difusión, informando de los mismos a la infancia y la adolescencia en escuelas y a través de diversas instituciones públicas y organizaciones civiles. Sin embargo, ese trabajo de difusión se ve mermado en la práctica porque no se han creado condiciones propicias; tampoco se ha capacitado a los adultos para asegurar que niñas y niños ejerzan su ciudadanía en donde habitan comúnmente.

Por ejemplo, se ha creado una preocupación en los adultos —sobre todo de maestros y padres de familia—, respecto al uso que los niños hacen de su conocimiento sobre los derechos y a la manera en que apelan a ellos para “salirse con la suya”, es decir, para hacer lo que ellos quieran. La “amenaza” que muchos adultos conciben respecto a esto es que ven limitadas sus posibilidades en la utilización de métodos de control que implican maltrato, concepto que ha causado angustia generalizada relacionada en cuanto a indisciplina infantil y adolescente.

En su intento por recuperar el control, instituciones y adultos han insertado la idea de obligaciones, subrayando que los niños no sólo tienen derechos sino también obligaciones. En ese discurso hay una tendencia a hablar a los niños de sus derechos como si estuvieran supeditados a las obligaciones. Pero este enfoque contraviene principios básicos de los Derechos Humanos ya que no son negociables, pertenecen de manera absoluta a cada ser humano y por ello ninguna autoridad puede negociarlos; asimismo son indivisibles, interdependientes, complementarios y no jerarquizables; están relacionados entre sí y no podemos separarlos o decir

que unos son más importantes que otros. Es decir, un niño no adquiere el derecho de jugar por haber hecho la tarea, o el derecho de expresarse sólo cuando ha sacado buenas calificaciones, tiene esos derechos por el simple hecho de ser persona, y esos derechos son tan importantes como todos los demás.

La única obligación que tenemos todos es respetar los derechos de las otras personas. Así como un adulto no puede violar los derechos de un niño, los niños tampoco pueden violar los de los adultos. Si en algún lugar de la Convención de los Derechos del Niño aparece la idea de obligación es solamente para referirse a la que los estados y los adultos tenemos para garantizar a los niños el pleno ejercicio de sus derechos. En resumen, la obligación no es de quien ejerce su derecho, sino del resto de la sociedad para que existan las condiciones que garanticen su ejercicio.

Para que como sociedad entendamos esta interrelación, es necesario pasar del aprendizaje discursivo de los derechos al de su práctica concreta y cotidiana; pasar de la palabra a la acción. No basta con sabernos de memoria nuestros derechos, es preciso construir condiciones propicias para practicarlos y, por lo tanto, que los adultos estemos capacitados para asegurar que los niños ejerzan su ciudadanía en sus entornos. Esto implica que conozcan y experimenten nuevos modelos de relación basados en el diálogo, la escucha y el respeto, tanto a la diversidad de opiniones como a las formas de conocer, explorar e interpretar el mundo. Que las personas adultas, más allá de hablarles sobre sus obligaciones, compartan con ellos los espacios de socialización, que juntas vivan su ciudadanía a través del ejercicio de la responsabilidad social, misma que implicará en la práctica el respeto y reconocimiento de los derechos de los demás. De esta manera, la búsqueda y construcción de mundos posibles no sólo es responsabilidad de los niños, sino una acción conjunta entre ellos, adultos, educadores, instituciones, gobiernos, etcétera.

En un barrio de escasos recursos del este de Londres, en 1993 la Unidad de Desarrollo del Cuidado de la Comunidad de

Stepney (Stepney Community Nursing Development Unit) realizó una consulta a niños de 4 y 5 años de edad. Los investigadores les pidieron que elaboraran un mural sobre cómo era el entorno en el que vivían y que incluyeran ideas de cómo les gustaría que fuera. Algo que llamó la atención de los adultos fue que los niños rechazaban el que se crearan áreas de juegos con pasto. Los niños explicaron que el pasto era peligroso para ellos porque no les permitía ver los vidrios rotos de las botellas que dejaban quienes toman alcohol en las noches, ni las agujas de quienes se inyectan drogas, ni los excrementos de los perros. Para ellos el cemento era mejor porque les permitiría localizar todos esos peligros para poder evitarlos.

### ***3. La voz y visión de la infancia: mundos posibles***

Aun cuando estemos de acuerdo en que la participación ciudadana es fundamental para construir la sociedad que queremos, es posible que los conceptos y visiones anteriores provoquen dudas acerca de la conveniencia de que los niños expresen sus opiniones sobre cuestiones públicas, se involucren en la toma de decisiones y participen en acciones que incidan en el orden social. ¿Por qué como sociedad querríamos promover su participación? ¿Con ello no les estaremos robando su *inocencia infantil*? ¿Significa esto que los adultos dejemos de lado nuestra responsabilidad de protegerlos y orientarlos?

La postura de que es necesario crear espacios y oportunidades específicas para los niños en las que se aseguren condiciones que faciliten su participación, propone varios elementos positivos relacionados con el aprendizaje, el ejercicio de un derecho y la inclusión de la diversidad de visiones. Indudablemente, la expresión artística es un eje fundamental para la puesta en marcha de todos estos elementos.

## **Formar ciudadanos**

La convivencia democrática, es decir que coexistan en una comunidad individuos y grupos cuyos intereses tienen diferencias y similitudes, sólo es posible si esos individuos desarrollan ciertas habilidades. Las personas no nacemos sabiendo vivir en democracia, necesitamos aprender a hacerlo. Este aprendizaje se realiza con la práctica: a participar se aprende participando.

Por ello la formación de ciudadanos no debe esperar a que las personas cumplan una determinada edad en que la sociedad las considera con suficiente madurez. Es posible y necesario que los niños practiquen actitudes y habilidades como el diálogo, la toma de decisiones, el respeto a las diferencias, la autocrítica, la creatividad, y aprendan conceptos como derechos humanos, democracia y legalidad, entre otros.

Según este enfoque, la participación infantil y juvenil, como toda participación ciudadana, es mucho más que expresar una opinión en una acción de tipo electoral o consultivo. Es un proceso de vida, en el que las situaciones cotidianas se vuelven oportunidades de aprendizaje, en el que es necesario que los adultos estemos dispuestos a abrir posibilidades para que los niños tengan esta práctica.

Toro Arango (1992) nos proporciona una lista de aprendizajes básicos para la convivencia social a los que tendríamos que estar atentos en nuestra labor como educadores. Como veremos, no es un modelo unidireccional, sino la invitación a un aprendizaje colectivo que requiere de los adultos no sólo observar los procesos de los niños y adolescentes, sino también acompañarlos en los procesos y ejercicios democráticos en la práctica:

<b>Tipo de aprendizaje</b>	<b>Fundamento democrático</b>	<b>Ejemplo</b>
1. Aprender a no agredir a los otros.	Fundamento de todo modelo de convivencia social.	Practicar el diálogo para discutir las diferencias y solucionar conflictos sin agredir.
2. Aprender a comunicarse.	Base de la autoafirmación personal y grupal.	Explorar diversas formas de expresión: oral, corporal, gráfica, etcétera.
3. Aprender a interactuar.	Base de los modelos de relación social.	Jugar siguiendo reglas o bien creando las propias.
4. Aprender a decidir en grupo.	Base de la política y de la economía.	Trabajar en equipo para tomar decisiones sobre algún tema común.
5. Aprender a cuidarse.	Base de los modelos de salud y seguridad social.	Conocer con qué tipo de ayuda podemos contar en caso de estar en problemas o peligro.
6. Aprender a cuidar el entorno.	Fundamento de la supervivencia.	Identificar los elementos que conforman nuestro entorno inmediato.
7. Aprender a valorar el saber social.	Base de la evolución social y cultural.	Participar en fiestas comunitarias y eventos culturales.

Si revisamos los procesos y actividades que desarrollamos con los niños bajo la lente de estos aprendizajes básicos, podremos entonces tener una idea más clara de qué tanto nuestro trabajo de promoción artística y cultural contribuye a la formación de personas capaces de construir una convivencia social democrática.

En 2010, un grupo de niños que participaron en las actividades de La Jugarreta en el Barrio de San José de Tepoztlán, Morelos, mencionaron que estaban interesados en saber a qué jugaban

las personas en su infancia. Con apoyo de los promotores se organizaron para llevar a cabo una investigación haciendo entrevistas a los adultos del barrio. Por medio de las conversaciones lograron reunir información sobre los juegos que practicaban adultos de diversas edades. Hicieron una carpeta con dibujos e instrucciones de los juegos que más les llamaron la atención y los añadieron a su acervo para practicarlos durante sus sesiones semanales. Actualmente las nuevas generaciones del barrio tienen una gama más amplia de posibilidades de juego y los adultos están dispuestos a compartir sus saberes al respecto.

### **Ejercer el derecho a participar**

Los Estados que firmaron y ratificaron la CND tienen el compromiso de adaptar sus leyes internas para garantizar que la población infantil y juvenil pueda ejercer su derecho a participar. Por lo tanto, como sociedad es nuestra tarea trabajar en ello.

Es fundamental entender que si los niños tienen derecho a expresar su opinión, ello conlleva la obligación paralela de los adultos de escucharlos. Pero no sólo se trata de oírlos, sino de estar dispuestos a comprender su forma de ver el mundo y considerar un punto de vista distinto al nuestro. Esto incluye estar atentos a su expresión verbal, pero también a todas las otras manifestaciones de sus necesidades, deseos, intereses y preocupaciones.

Escuchar su voz y tenerlos en cuenta al tomar decisiones supone plantear nuevas formas de relación entre niños y adultos, en las que seamos capaces de reducir las desigualdades en cuanto al ejercicio del poder social, que hasta ahora ha sido exclusivo de los adultos. Se trata de establecer relaciones democráticas en las que todos los sujetos –niñas, niños, adolescentes y adultos– tengan garantizado su derecho a participar en las decisiones que afectan sus vidas y las de sus comunidades.

Esto no implica que la opinión de los niños sea ahora más valiosa que la de los adultos, ni que los adultos dejarán de hacerse cargo del bienestar de los niños. Significa que es necesario trabajar en educarnos en la escucha y el respeto de las voces in-

fantiles, promover procesos de consulta, tomar en cuenta de manera seria sus iniciativas.

Pero también es muy importante considerar que el ejercicio del derecho a participar está íntimamente ligado con el acceso a la información. Esto es, que el proceso de formarse una opinión, expresarla y lograr que se tome en cuenta implica que los niños tengan la posibilidad de obtener la información que necesiten o les interese, de conocer la opinión de otros, de explorar diversas formas de expresión y de saber cuáles son los canales de comunicación que podrían utilizar. Las actividades artísticas y culturales tienen mucho que aportar en este sentido, ya que abren múltiples caminos de investigación, conocimiento y formas de expresión. Por ello, el trabajo de promotores y talleristas se relaciona también con garantizar que niños, niñas y adolescentes tengan estas oportunidades de participación. Así, el derecho a participar implica la disposición social no sólo de escuchar las expresiones infantiles y juveniles, sino proporcionar y propiciar la búsqueda de información, herramientas y canales necesarios para que generen sus propias opiniones y argumentos, y que éstos sean tomados en cuenta.

En los años 2006 y 2007, la Secretaría de Desarrollo Social del estado de Michoacán llevó a cabo un programa llamado Espacios de Participación Infantil (EPIS). Los promotores que trabajaban con niños de Mata de Plátano, una de las comunidades atendidas por el programa, invitaron a dos estudiantes de cine a realizar un proyecto con ellos. En pocas sesiones los niños aprendieron a utilizar las cámaras de video, los micrófonos y los elementos de iluminación. Se formaron equipos y cada uno decidió qué era lo que deseaba grabar sobre su comunidad, pensando en qué aspectos de la localidad les gustaría que otras personas conocieran. Algunos entrevistaron personas que hablaron sobre su trabajo, la historia del lugar o de sus gustos personales. Otros mostraron sitios concretos como la escuela, el campo y las casas que les llamaban la atención.

Los estudiantes de cine editaron el material y lo mostraron al grupo. Los niños opinaron sobre el resultado y dieron sugerencias

de escenas a agregar, eliminar o modificar. El producto final es un documental en el que se muestra un *collage* de escenas de la comunidad vista a través de los ojos de los niños.

### **Incluir la visión de la infancia**

La manera en que los niños ven el mundo es diferente a la de los adultos. No es mejor ni peor, sólo diferente. Incorporar esta visión a las decisiones y la forma en que la sociedad se organiza es abrir las posibilidades de encontrar caminos inexplorados que mejoren las condiciones de vida de todos.

En 2011, Conaculta niños-Alas y Raíces llevó a cabo, en la Biblioteca Vasconcelos, el Taller de filosofía para niños que estuvo a cargo de Oscar Brenifier. En él se trabajó con el método de la “práctica filosófica”<sup>1</sup> que consiste en que niñas y niños vivan un espacio para sus cuestionamientos, respondiendo directamente a sus preguntas entre ellos mismos. Este es un ejercicio de pensamiento crítico, donde se muestra la capacidad de los niños de cuestionar, explorar, escuchar al otro, responder y desarrollar así su autonomía, reduciendo la tendencia del adulto de creer que es él y nadie más quien cuenta con la autoridad para dar respuestas.

La capacidad de juego, de imaginación y de creación que tienen los niños son aportaciones a nuestra visión adulta del mundo y pueden ayudarnos a ver la realidad desde otro ángulo. Asimismo, la curiosidad, la disposición a explorar, la generación de nuevos conocimientos e ideas, su lógica que parte de la experiencia directa, el vaivén que va de lo posible a lo imposible y viceversa. Todo ello abre el horizonte de lo que podemos llegar a ser como sociedad.

<sup>1</sup> Los libros *La felicidad según Ana* y *El amor según Ana* de Oscar Brenifier, coeditado por Alas y Raíces y Santillana, son material de apoyo en el tema.

La relación entre niños y adultos es complementaria, porque ven lo que nosotros no vemos y son capaces de lanzar hipótesis que no obedecen a nuestra lógica, lo que es muy conveniente en términos de buscar opciones creativas para la construcción de las sociedades que queremos.

Hasta ahora hemos sido los adultos quienes decidimos cómo queremos que sean las sociedades en que vivimos y lo que debemos hacer para abordar los desafíos de la humanidad. Pero recordemos que hubo una época en que las decisiones que incidían en el orden de las sociedades estaban reservadas para los hombres, por lo que en el mundo estaba ausente la aportación e inteligencia de las mujeres, que constituyen la mitad de la población. Puesto que 35% de la población mexicana es menor de 18 años,<sup>2</sup> si continuamos pensando que sólo nosotros los adultos tenemos esa capacidad de decisión —a pesar de los grandes problemas en que nos hemos metido como humanidad— nos seguiremos perdiendo de las inimaginables posibilidades que nos ofrece la tercera parte de las personas que habitan nuestro país. Una tercera parte, además, con una visión distinta de la realidad, que nos abre múltiples opciones con su forma de percibir el entorno.

El programa Espacios de Participación Infantil que llevó a cabo el gobierno del estado de Michoacán durante 2006 y 2007, promovió la formación de grupos de niños y adolescentes en diversas localidades para que desarrollaran sus propios proyectos comunitarios. El grupo de la comunidad El Paso de Hidalgo eligió como tema el cuidado del medio ambiente por lo que los participantes iniciaron una investigación documental y de campo. En el proceso aprendieron que las pilas usadas que no se desechan de manera adecuada contaminan el agua y la tierra. Como la idea les preocupó mucho decidieron hacer algo al respecto. El proyecto consistió en elaborar cajitas con materiales reutilizables y colocarlas en diversos lugares como

<sup>2</sup> INEGI, *Censo de población y vivienda*, 2010.

papelerías, escuelas y oficinas públicas, de manera que las personas pudieran depositar ahí sus pilas usadas.

Si bien consiguieron reunir algunas pilas, los logros aumentaron significativamente cuando se les ocurrieron dos originales ideas. La primera fue pedir permiso al párroco de la iglesia para poner una cajita junto al santo patrono dentro del recinto. San Antonio custodiaba la caja y cuando los niños iban a vaciar su contenido no sólo encontraban pilas sino también monedas. La segunda idea fue gestionar con los organizadores del concurso de la reina de la primavera para que las candidatas no vendieran boletos para ganar el concurso, como era la costumbre, sino que recolectaran pilas usadas y se decidiera el resultado según la cantidad que cada una había logrado reunir. El apoyo de la Secretaría de Desarrollo Social del estado consistió en financiar la elaboración de contenedores más grandes y transportar grandes cantidades de pilas a centros de acopio especializados.

### **En breve**

En resumen, la participación infantil no significa que los adultos renunciemos a nuestra responsabilidad de proteger a los niños y de proveerles de lo necesario para su desarrollo, sino de que nos convirtamos en aliados para buscar esas nuevas opciones.

Estamos entonces en un camino con dos vías. Por un lado se trata de ejercer el derecho a participar y por el otro desarrollar las capacidades personales y colectivas. Es decir, ejercer y ejercitar. Aprender a ser ciudadano siéndolo. Todo ello para que, juntos, construyamos esos mundos posibles que aseguren la dignidad de todos.

Asegurar que los niños ejerzan su derecho a la participación y fortalezcan sus capacidades ciudadanas es una tarea que nos involucra a todos: ciudadanos grandes y pequeños, instituciones públicas, privadas y civiles, sectores educativos, empresariales, de desarrollo social, de seguridad y justicia, etcétera. Cada uno aportando lo que está a su alcance para constituir lo que no únicamente debería ser un programa de gobierno, ni una asignatura escolar, sino un movimiento social generalizado.

# Para promover la participación infantil y juvenil

**P**romover la participación de los niños implica, como antes dijimos, un cambio de visión y de la manera de relacionarnos unos con otros. Quienes trabajamos directamente con ellos o en instituciones y programas que los atienden necesitamos incluir factores que nos ayudarán a redireccionar nuestra intención y modificar nuestra manera de hacer las cosas para asegurar que ejerzan su derecho a participar.

## ***1. Considerar la participación como un proceso***

En 2011, Conaculta niños-Alas y Raíces creó un premio del mismo nombre en su *Fiesta interminable*, con la intención de establecer un eje transversal de participación, modelo de sus ferias y festivales. En él, los niños eligen entre toda la oferta cultural —teatro, cine, talleres, exposiciones, danza, etcétera— su espectáculo o actividad favorita. Este premio, es decir, la decisión de los niños, incide directamente en el programa pues, a partir de él, el ganador es programado dentro de la oferta de Alas y Raíces a nivel nacional. Esta es una forma de propiciar la toma de decisiones de niñas y niños y de dar cuenta de que sus puntos de vista forman parte de la configuración del programa destinado a ellos. Con este ejercicio de ciudadanía, se visibiliza su voz en los recursos etiquetados para ellos.

La condición más importante para que la participación sea genuina es que estas oportunidades sean consideradas como un proceso y no como acciones únicas. Esto quiere decir que no debemos hacer actividades en que los niños expresen su opinión sin asegurarnos de que su punto de vista será tomado en cuenta y tendrá un impacto. Las estrategias que desarrollemos tendrían que incluir la posibilidad de que los niños puedan dar un seguimiento al desarrollo de la situación e incluso puedan llevar a la práctica sus ideas.

Consultarlos acerca de un problema o decisión sin una respuesta de nuestra parte, inmediata o posterior, es usar su inteligencia sin que ellos sean verdaderamente partícipes del proceso. Hay que tener cuidado y evitar mandarles el mensaje de que participar no tiene sentido porque cuando lo hacen no pasa nada.

Es posible crear procesos para el aprendizaje ciudadano siempre y cuando se establezca una relación con la realidad y el entorno de los niños y la experiencia no se limite a ejercicio escolar o aislado. Diseñar tareas de participación como si fueran experimentos de laboratorio es más bien una simulación. No vale la pena hacer como si fuéramos ciudadanos, lo verdaderamente significativo es tener el poder real de incidir en nuestro entorno, cualquiera que éste sea. Aquí es importante hacer un señalamiento a revisar bajo esta lupa todos esos ejercicios de pretender o jugar a ser diputados, representantes ante la ONU o presidentes municipales por un día.

Para asegurar que la participación de niños y niñas sea genuina es importante que los participantes:<sup>3</sup>

- a) Estén informados sobre el sentido y las condiciones de su participación. Aquí se incluye claridad sobre para qué se realiza la actividad, opciones reales de lo que puede o no puede pasar, qué decisiones serán compartidas con ellos y qué no.

<sup>3</sup> Para consultar otros parámetros que ayudan a asegurar la participación genuina de niños y niñas, ver las propuestas de Roger Hart y Gerison Lansdown, cuyas referencias se encuentran en la sección de bibliografía.

- b) Tengan la posibilidad de decidir si desean o no participar.  
La verdadera participación es voluntaria. Nadie puede obligar o manipular a otra persona para que participe.
- c) En la medida de lo posible, se involucren desde las primeras etapas del proceso. Considerar en qué medida es posible que se tome en cuenta la opinión de los niños desde el diseño mismo del programa o actividad, y no sólo en la etapa de la ejecución.
- d) Elijan cómo participar, de acuerdo con sus capacidades e intereses. Esto significa respetar las formas de participación de los niños y su decisión respecto a cómo desean involucrarse en el proyecto.
- e) Puedan dar un seguimiento al impacto de su participación. Ofrecer información sobre quiénes conocerán los resultados, qué respuestas pueden esperar, si es necesario hacer gestiones posteriores y otros aspectos de este tipo.

Bajo estas consideraciones, los procesos de participación pueden desarrollarse por medio de foros, consultas, movilizaciones, proyectos, talleres y otras actividades. Cada una de estas modalidades tiene sus características y posibilidades que hay que considerar dependiendo de los objetivos, recursos, población y alcances que se tengan o deseen. Pero lo fundamental es siempre crear las condiciones para que la participación de los niños sea genuina y se les considere como interlocutores reales.

La organización Hacia una Cultura Democrática, A.C. llevó a cabo en una escuela primaria pública de Tlalpan, en la Ciudad de México, una consulta infantil en la que se les preguntó a los alumnos qué les preocupaba más sobre su familia, su escuela y su comunidad. Surgieron tres temas de interés fundamentales entre los niños y las niñas: la violencia en la familia, la basura en la escuela y los perros callejeros de la colonia. A partir de estos resultados se invitó a niños, maestros y padres

de familia a realizar diversos proyectos para abordar esas problemáticas. Entonces se llevaron a cabo talleres de buen trato y relaciones pacíficas para maestros y padres de familia, una campaña de separación de basura y recolección de desechos para su venta, una investigación sobre el número de perros en la colonia y una campaña para el cuidado y la esterilización de perros. Los niños bautizaron la campaña de recolección de basura como “Escuela limpia, gatito limpio”, y a la campaña del cuidado de mascotas como “No más líos de perros”. Asimismo, la escuela decidió elaborar un boletín para informar a los padres de familia sobre las actividades.

Esta experiencia sucedió en el ciclo escolar 2004-2005 y otro de los logros importantes fue que la dirección de la escuela tomó la decisión de consultar a los y las alumnas para definir el tema del proyecto escolar de ese año.

## ***2. Partir de las necesidades de niños, niñas y adolescentes***

Si recordamos cuando éramos niños o si observamos a los que están a nuestro alrededor, podremos apreciar cómo constantemente buscan involucrarse en lo que les interesa, les importa y afecta. Cuando algo llama su atención, por cualquier motivo, se acercan, preguntan, se expresan al respecto, provocan a quienes los rodean y actúan. Descubrir el mundo y actuar en él es el impulso constante de sus vidas.

La constante necesidad de expresar ideas, emociones y deseos hace que los niños tengan una presencia sumamente notoria y vívida. No obstante, en la mayoría de los espacios en que se encuentran, por lo general son actores poco reconocidos y con frecuencia reprimidos. Durante la infancia se observa una gran capacidad de relación social: los niños buscan el apoyo de padres, hermanos, abuelos, compañeros, profesores y otros adultos o iguales para lograr lo que se proponen; se sumergen en redes de relación muy complejas que se organizan no sólo

alrededor de sus propios intereses, sino de muchos otros. (Corona y Morfín, 2001:39)

La tendencia de los adultos es controlar y acallar el impulso infantil, bajo la necesidad de poner orden y enseñarles a obedecer y seguir instrucciones. Sin demeritar la importancia que tienen el orden y la disciplina en el desarrollo de las personas, es preciso señalar que nuestra necesidad de control no nos permite vislumbrar la riqueza que la visión infantil nos ofrece. Esto se acentúa con los adolescentes, quienes intensifican su pasión y cuestionamientos en diversos sentidos y su necesidad de hacer las cosas a su manera. Por lo general los adultos ponemos el acento en el control y desperdiciamos la exploración que las inquietudes juveniles nos ofrecen.

Podemos tener múltiples ideas de cómo sería adecuado que los niños participaran en sus grupos sociales, pero aquí la cuestión es cómo hacerlo sin que nuestra visión impere, cómo podemos dialogar con ellos promoviendo su expresión y respetando sus opiniones. La respuesta básica es centrarnos en sus propios intereses, darles prioridad por encima de los nuestros. Los temas a abordar, las oportunidades de analizar las situaciones, de expresar su opinión y de buscar acuerdos surgirán de sus propios intereses, no de los nuestros.

Para lograr esto necesitamos cambiar algunas de nuestras actitudes. Algunas recomendaciones que nos ayudarán son:

### **Observar**

Elegir un momento para observar lo que hacen los niños. Resistir la tentación de intervenir. Sólo observar. Pueden ser 10 minutos o media hora, todo depende del tiempo disponible.

### **Escuchar**

La mejor manera de escuchar es guardando silencio. Resistir la tentación de hablar, de adelantarnos a las respuestas y dar explicaciones. Dejar que dialoguen entre sí sin dar nuestra opinión, a menos que nos la pidan.

### **Intervenir lo menos posible**

Cuando haya una tarea que realizar debemos intervenir poco. Dejar que los niños resuelvan todo lo que puedan. Resistir la tentación de ayudarlos. Tener paciencia por el tiempo que puedan tardarse en terminar la tarea, siempre y cuando sigan interesados en ella.

### **Preguntar más**

Hacer preguntas para comprender mejor el punto de vista de los niños, para invitarlos a dialogar, reflexionar y tomar decisiones, para imaginar posibilidades. Preguntarnos constantemente si estamos escuchando y respetando sus opiniones.

### **Dar menos instrucciones**

No adelantarnos a dar instrucciones, o bien sustituir con preguntas las explicaciones que creamos necesarias dar al grupo, de manera que sean ellos los que exploren las posibilidades y lleguen a sus propias hipótesis e ideas. Perder el miedo al error.

### **Tener presencia, pero no llevar la voz cantante**

Esperar a dar nuestras opiniones o ayuda cuando nos lo soliciten. Acompañar más y dirigir menos. Cuidar que los participantes no corran peligro, que estén seguros, pero dejar que exploren.

### **En resumen, adoptar una actitud modesta y humilde**

Recordar que no lo sabemos todo y que podemos aprender juntos. Usar nuestras propias dudas para construir el camino colectivo.

De hecho, saber hacer preguntas es una de las habilidades centrales para promover la participación genuina, el diálogo y la construcción de argumentos. Utilizar la pregunta como método puede establecer la base de nuestro actuar como promotores. La pregunta no sirve sólo para que nosotros averigüemos qué piensan los niños, sino también para facilitarles a ellos la exploración, la reflexión y la generación de ideas.

Preguntar es abrir la posibilidad del diálogo respetuoso, se trata de escuchar las opiniones y de entender la mirada de la persona que las emite, no dar por hecho que las palabras significan lo mismo para todos. Significa establecer un espacio de confianza y seguridad que permita expresar lo que pensamos sin miedo. Preguntar no es hacer un interrogatorio que ponga a cualquier persona, en especial a los niños, en un lugar incómodo donde se sientan expuestos o cuestionados, sino abrir un camino de exploración conjunta.

Hay diferentes formas de preguntar y cada tipo de pregunta nos llevará a caminos distintos. He aquí una lista propuesta por Martin Delfos (2001) que puede ser útil para ser conscientes de cómo estamos preguntando y si estamos facilitando o no que los niños expresen lo que sienten y piensan. Como se podrá observar hay preguntas que ayudan más que otras a generar un diálogo.

Tipo	Características	Ejemplo
Preguntas abiertas	Tienen un sinnúmero de respuestas. Pueden proporcionar mucha información. Sobre todo con niños se recomienda comenzar con “Cuéntame cómo, qué pasó, qué piensas, etcétera”.	¿Cuéntame cómo les gustaría que fuera su pueblo?
Preguntas cerradas	Con un número limitado de respuestas, dan menos información y pueden causar malentendidos. Incluyen respuestas únicas como nombre, edad u otros datos. Son útiles para iniciar una conversación.	¿Les gustaría que en su pueblo hubiera un parque?
Re-preguntas	Convierten una afirmación en una pregunta para seguir investigando o aclarar las cosas. Ayudan a obtener una adecuada visión de lo que realmente piensa el niño. Se puede repreguntar sobre algo general o por algún detalle.	Me dicen que es importante tener un parque, pero quisiera saber qué quieren decir con eso de “importante”.

Preguntas sugestivas	Sugieren una respuesta correcta o lo que se desea que se conteste. Por lo general se recomienda evitarlas. Pueden tener un efecto de apoyo a lo que la niña dice, dando la sensación de que es comprendida.	¿Verdad que es mejor que en el parque haya pasto?
Preguntas múltiples	Varias preguntas en una sola. Es difícil interpretar la respuesta pues no se sabe a cuál de las preguntas se refiere. Se recomienda convertirlas en varias preguntas simples.	¿Es cierto que en el parque hay borrachos que dejan botellas tiradas, el pasto está lleno de excrementos de los perros callejeros y los grandes no dejan jugar a los pequeños?
Repetir preguntas	Preguntar lo mismo pero con términos diferentes. Se usan cuando parece que los niños no han escuchado la pregunta. Se sugiere reformular la pregunta, no volverla a hacer exactamente igual.	¿Qué es lo que no les gusta de su pueblo? ¿Qué es lo que les gustaría que cambiara en su pueblo?
Aclarar preguntas	Explicar la pregunta para que se entienda lo que se quiere averiguar. Se usan cuando a las niñas no les queda claro lo que se quiere saber. Se sugiere utilizar un vocabulario cercano a la experiencia de las personas.	¿Cómo les gustaría que fuera su pueblo? Lo que me gustaría saber es si tienen ideas de cómo podría mejorar su vida en el pueblo.
Preguntar resumiendo	Resumir la respuesta o la conversación completa, en forma de pregunta. Ayudan a: <ul style="list-style-type: none"> <li>· Mostrar a los niños que se les está poniendo atención.</li> <li>· Comprobar si se han entendido las respuestas.</li> <li>· Dirigir la atención hacia puntos importantes.</li> <li>· Dar orden a relatos confusos.</li> </ul> Se pueden usar en diversos momentos de la conversación. Es importante ser breve.	¿Entonces lo que ustedes han dicho hoy es que quisieran que todos puedan jugar en la cancha con libertad y sintiéndose seguros? ¿Es así o hay algo que se me escapa?

Si bien tener todas estas posibilidades a la mano es de mucha utilidad, es importante mantener en todo momento una actitud humilde durante la conversación. Esto quiere decir estar conscientes de que como adultos no tenemos todas las respuestas, que los niños tienen sus propios saberes, distintos a los nuestros. Asimismo, tener mucho cuidado de no hacer preguntas sugestivas que muestren nuestro punto de vista. Muchas veces los niños responden lo que creen que los adultos esperan como respuesta. Para obtener respuestas auténticas es necesario primero establecer un clima de confianza y respeto, que se entienda que no hay respuesta correctas e incorrectas, buenas y malas, sino que la opinión de cada quien es importante y respetada.

La actitud de quien pregunta y quien responde también se muestra con el lenguaje corporal, incluyendo la postura y el tono de voz. Observarnos a nosotros mismos y a los niños es también un elemento fundamental en todo diálogo.

En todo este proceso será la práctica lo que permitirá al facilitador o tallerista ir adquiriendo mayor habilidad. Con esta conciencia de cómo estamos dialogando con ellos, nuestra capacidad de convocatoria para nuestros talleres y reuniones se convierte entonces en una oportunidad para abrir espacios en los que niños y niñas propagan nuevos caminos, y no para imponer nuestra visión del mundo.

En el año 2006, en el pueblo de Santo Domingo Ocotitlán, Morelos, se formó un grupo de niños que se reunían una vez por semana para jugar y hacer actividades colectivas. En un momento dado, las promotoras de La Jugarreta sugirieron al grupo que buscaran un nombre que los identificara. Las y los participantes discutieron las ideas que surgieron e hicieron una lista de las propuestas.

A las facilitadoras les agradaban nombres como “Águilas de la Montaña” o “La Jugarreta de Ocotitlán”, pero no dieron su opinión. Después de comentar las diferentes opciones, organizaron una votación y resultó ganador el nombre de “Los Infernales”. Esta decisión preocupó a las facilitadoras por la posible

reacción de los adultos de la comunidad, dado que es un pueblo en donde la iglesia tiene un papel muy importante. Sin embargo, no cuestionaron la elección del grupo y se dieron cuenta de que el nombre era original y poderoso. Los niños pintaron una manta con el nuevo nombre en la que también incluyeron dibujos de árboles, cascadas y flores.

### ***3. Trabajar con un enfoque integral, incluyendo a otros actores***

Los adultos estamos acostumbrados a tener el poder sobre los niños, tomar decisiones que impactarán sus vidas, indicarles cómo comportarse, corregir lo que dicen según nuestras ideas de lo que es correcto e incorrecto. Si bien es importante que los niños aprendan a convivir y respetar a otros, limitar su expresión y no considerar sus puntos de vista tiene consecuencias negativas tanto en el desarrollo de sus capacidades sociales y su participación como en las aportaciones que pueden ofrecer a los grupos con los que se relacionan. Asegurar que su derecho a participar significa en el fondo promover un cambio cultural, un cambio en la manera en que nos relacionamos.

Debido a que la sociedad que hemos creado los adultos no está preparada para escuchar y tomar en cuenta la voz de la infancia, hace falta realizar una labor de sensibilización al respecto. Para promover la participación de la población infantil y adolescente es necesario incluir a otros actores sociales, de manera que trabajemos en un proceso integral. Esto incluye nuestra formación como promotores, la sensibilización de los adultos que rodean a los niños y la transformación del quehacer de las instituciones públicas y privadas.

En este sentido el trabajo de los promotores culturales y comunitarios, de los educadores en general, es fundamental ya que están colocados en un lugar privilegiado para apoyar a los niños, mostrar públicamente lo que son capaces de lograr y aportar a su grupo social. Es decir que los educadores pueden adoptar el papel de mediadores y facilitadores para la escucha social a las voces de

la infancia. No solamente se trata de abrir espacios de expresión infantil, sino también de vincular esas expresiones con el entorno social, de manera que la comunidad en su conjunto tenga acceso y conocimiento de lo que los niños piensan y proponen.

Asimismo, la labor de facilitación implica el acercamiento y sensibilización de los adultos acerca de la necesidad, las ventajas y las formas de tomar en cuenta de manera seria sus opiniones. Hay diversas formas de abonar en este proceso. Algunas tienen que ver con la difusión de las voces y proyectos de los niños, otras con el trabajo directo con los adultos y otras más con la incidencia en políticas públicas y organizacionales que integre la visión infantil y juvenil a la toma de decisiones.

En 2012, Alas y Raíces lanzó junto con la Secretaría de Salud, por medio de su Voluntariado Nacional, la convocatoria “Que los niños metan su cuchara”,<sup>4</sup> a través de la cual se invitó a familiares, maestros y cualquier adulto a que hicieran equipo con por lo menos una niña o un niño para enviar recetas recomendadas por los niños, con las cuales conformar una propuesta de alimentación saludable para contribuir el abatimiento del sobrepeso y la obesidad infantil, del que México ocupa el primer lugar a nivel mundial. En total, se recibieron más de mil recetas de todo el país y, después de una selección hecha tanto por especialistas en nutrición como por un grupo de niñas y niños, se publicó un recetario de niños para niños bajo el mismo nombre del concurso. La premisa fue considerar la participación de los niños como actores sociales dentro de la familia, crear saberes conjuntos desde la gran riqueza cultural gastronómica de México, siempre considerando la voz y gustos de los niños, pues la construcción de mejores hábitos alimenticios en los niños, es impensable de manera aislada: los padres inciden en los hábitos y modelos de los niños, son quienes los alimentan, y sin la participación de los mismos en la toma de decisiones, el discurso es insuficiente.

<sup>4</sup> El libro *Que los niños metan su cuchara*, editado por Alas y Raíces, es material de apoyo en el tema.

Para difundir la visión e ideas de niños y niñas se puede llevar a cabo diversas acciones:

- Informar a padres de familia, maestros, funcionarios, profesionales y la comunidad en general sobre los proyectos de los niños.
- Realizar exposiciones y encuentros para dar a conocer a la comunidad las ideas de los niños.
- Elaborar junto con los niños diversos productos que difundan su punto de vista: libros, revistas, folletos, cómics, videos, obras de teatro, etcétera.
- Difundir por diferentes medios las opiniones y proyectos infantiles y juveniles: prensa, radio, televisión, redes sociales, etcétera.

El trabajo directo con los adultos puede incluir:

- Ofrecer talleres de sensibilización sobre la participación infantil a padres de familia, maestros, otros educadores y personal de instituciones públicas.
- Realizar campañas sobre los derechos de la infancia y específicamente el derecho a participar.
- Elaborar textos y materiales en los que se explique el derecho infantil y juvenil a participar y se proporcionen ideas sobre cómo escuchar e involucrar a los niños en los procesos de toma de decisiones en la familia, la escuela y la comunidad.

Es posible trabajar para incidir en políticas públicas y organizacionales, realizando acciones como:

- Promover y gestionar ante grupos de tomadores de decisiones en instancias públicas, civiles y privadas para que consulten a los niños y consideren sus opiniones en el desarrollo de planes, proyectos y programas.
- Realizar consultas a los niños para conocer su opinión respecto a decisiones que se tomen en la escuela o en la comunidad. Estas consultas pueden ser desarrolladas a través de diferentes formas de expresión oral, escrita, gráfica o artística.

Todas estas acciones pueden abordarse de múltiples formas y desde el ámbito específico de trabajo de los promotores y los mismos niños y adolescentes. La expresión artística ofrece una amplia gama de posibilidades a explorar y es también una vía idónea para elaborar propuestas creativas que comuniquen las voces infantiles y juveniles. Una vez más, es nuestra responsabilidad como educadores y promotores abrir caminos para visibilizar esas voces, ya sea en nuestro entorno inmediato o en ámbitos más amplios, según nuestras posibilidades.

En 2011 las y los alumnos de la escuela primaria Teixtomani, en Tepoztlán, Morelos, estaban preocupados porque en la barda exterior aparecían constantemente grafitis y rayones. La maestra de arte decidió entonces dedicar una sesión para hablar sobre el tema y los niños discutieron lo que podían hacer al respecto. La propuesta aceptada por todos fue realizar un mural en la barda, por lo que la facilitadora organizó un diálogo con la directora de la escuela para que los alumnos pudieran plantear su idea. Tras la autorización de la directora, los niños trabajaron para decidir el tema y diseñar su mural, utilizando sus propias siluetas para crear una composición de cuerpos en diferentes posturas. Hasta ahora, el mural de los niños ha sido respetado por los grafiteros.

#### ***4. Respetar los diferentes ritmos y formas de participar***

En la búsqueda de la equidad, es importante permanecer atentos a los estilos y ritmos de participación de cada niño. Esto nos permitirá dar oportunidad de expresión a todas las voces y a las diferentes maneras de relacionarse con su entorno.

Hay múltiples maneras de participar y es necesario que en principio respetemos las preferidas y las posibilidades de cada quien. Habrá quienes se sientan más cómodos hablando, otros escribiendo, dibujando o moviéndose. También puede ser que

unos prefieran discutir diferentes opciones para un proyecto y otros se inclinen por recibir instrucciones de lo que se hará. Estas preferencias y estilos de participación estarán relacionados con factores individuales, como por ejemplo el grado de desarrollo de las capacidades de las y los participantes, así como de elementos externos, como el ambiente que se establezca en el entorno o las oportunidades que se ofrezcan, por ejemplo.

Respetar los ritmos y formas de participar no significa que los adultos no podamos proponer actividades para que los niños exploren formas de expresión en las que se sienten limitados. Se trata de estar conscientes de las diferencias individuales y de cómo estas diferencias nos proponen un amplio abanico de formas de participación.

En este sentido, escuchar a los niños es también tomar en cuenta sus silencios, los posibles boicots al trabajo y las limitaciones de cada uno, porque todo esto también refleja lo que los participantes sienten y piensan ante una situación.

Por otro lado, las diferencias de edad, género, situación socioeconómica y capacidades físicas e intelectuales son factores de frecuente discriminación social que deben considerarse para revertirlos en nuestros espacios de acción. La pregunta general al respecto es: ¿cómo ampliar las posibilidades de participación que se encuentren en situaciones de *desventaja* social como éstas? Algunas de las situaciones a las que nos podemos enfrentar son:

- En grupos con participantes de un rango de edad amplio los de mayor edad suelen tener más posibilidades que los pequeños de expresar y hacer valer su opinión.
- En muchas de nuestras comunidades las niñas tienen más dificultades para asistir a actividades grupales dentro y fuera de la escuela, dada la carga de trabajo doméstico que se les impone.
- Los niños de escasos recursos económicos tienen menos oportunidades de participar en programas extraescolares, porque no están cerca de donde viven o por la dificultad familiar de apoyarlos en ello.

- Niños y niñas con alguna discapacidad física o intelectual se enfrentan además a las limitaciones que les impone el entorno para tener los mismos beneficios que los demás.

Un taller o actividad verdaderamente incluyente no trata a todos igual sino que considera las diferencias de cada uno para dar a todos oportunidades reales de participación. Este respeto a las diferencias no sólo debe estar presente entre el promotor y los niños, sino entre los mismos participantes por lo que el aprendizaje de la celebración de la diversidad tendría que estar presente en todo momento.

Cuando los niños participan ponen en práctica habilidades y conocimientos. Es posible trabajar con grupos cuyos integrantes tengan edades diversas y en donde cada uno ofrece lo que está a su alcance. Los pequeños conocen a personas a quienes pueden pedir apoyos variados; otros más grandes pueden compartir saberes y habilidades; unos más son capaces de representar al resto y hacer labores de gestión, etcétera. Surgen posibilidades que no estaban en el plan inicial.

En el año 2007, uno de los proyectos del grupo La Jugarreta, en Santo Domingo Ocotitlán, fue arreglar la cancha comunitaria, ya que el cemento y los aros de basquetbol estaban muy maltratados y la pintura de las líneas que marcan las áreas ya no se veían. En el proyecto participaban juntos niños desde los 6 años de edad hasta jóvenes de 25, incluyendo a varios adolescentes de 15 y 16 años. Durante al proceso de trabajo y al discutir los planes y las necesidades del proyecto los miembros del grupo ofrecieron lo que estaba a su alcance. Chucho, de 6 años, dijo conocer a un señor que podría donar cemento y además pediría a su tío que tocara música cuando se hiciera la fiesta de inauguración de la nueva cancha; Diego, de 10, enseñó a todos cómo hacer papalotes; los mayores de 14 años representaron a los demás en un programa para financiar emprendimientos juveniles, el cual apoyó el proyecto con diez mil pesos; Érika, que tenía 25 años y asistía a las sesiones con

su hijo de 7, ayudaba cuando había que circular información durante la semana. Ninguno de esos apoyos y recursos estaban considerados en el plan inicial.

### ***5. Integrar las capacidades creativas y lúdicas de los niños***

Las formas adultas de participación no son necesariamente propias y adecuadas para la infancia. Por ejemplo, no podemos esperar que a todos los niños les será fácil y atractivo hablar en público o participar en un extenso debate. Hay que tener cuidado de no imponer a los niños nuestros modelos adultos de participación, sino abrir los espacios para que ellos encuentren sus propias maneras.

Más cercanos a las formas infantiles son los caminos del juego y del arte, actividades a las que los niños se entregan sin más. Ambos caminos comparten características y cualidades que posibilitan la práctica de la participación.

*La instalación táctil*, un proyecto generado por Alas y Raíces en conjunto con el artista visual y plástico Marcos Castro tuvo lugar en la Fiesta interminable de 2011. En él niñas y niños generaron —de manera colectiva— una instalación hecha con estambres e hilos. Estos materiales fueron proyectados en el espacio por los participantes, quienes formaron dibujos tridimensionales que después fueron transitados por el público. El resultado fue, una instalación lúdica, de construcción colectiva, expandida y transitable, que existió como un organismo vivo y en constante transformación, en la cual deambulaban libremente los niños, como metáfora de la creación de un espacio mediante el juego y el arte.

El juego y el arte proporcionan momentos o espacios en que las reglas de lo cotidiano quedan temporalmente suspendidas para entrar en un terreno de reto, riesgo e incertidumbre. Es

entonces cuando aquello que es posible aparece como tal gracias a que es imaginado.

Cuando abrimos estas opciones estamos trabajando no sólo en el ámbito de lo individual, sino de lo social también ya que ofrecemos a los participantes posibilidades de entablar relaciones, tomar decisiones, compartir habilidades, conocimientos y deseos, dialogar, crear reglas, negociar, solucionar conflictos, crear. Se trata de “un ejercicio de construcción de sentidos en un juego continuo que permite la coexistencia de la realidad y la utopía, de las experiencias y los sueños, de las desilusiones y las esperanzas.” (Corona, Quinteros y Morfín, 2005:132)

Es importante preguntarnos qué tan lúdico es el espacio que compartimos con los niños, independientemente del tema y objetivos planteados. Esto no necesariamente quiere decir que procuremos agregar juegos o actividades artísticas a nuestros programas, sino más bien calibrar el tono de las sesiones y de nuestra relación con ellos. ¿Qué posibilidades encontramos de experimentar, de preguntar, de equivocarnos? ¿Qué tan flexibles son los parámetros establecidos? ¿Qué tanto reímos o nos emocionamos con lo que sucede?

Reflexionar frecuentemente a partir de estas preguntas es un ejercicio muy útil para acercarnos a las formas propias de participación y nos previene de repetir modelos adultos de participación social que pueden no tener sentido para ellos.

Sin embargo, es preciso considerar que nuestro papel es proporcionar también herramientas que contribuyan a ordenar el proceso y el aprendizaje, por lo que no hay que perder de vista elementos como la clarificación de metas y planes, el registro de avance de los proyectos y la socialización de acuerdos y logros. Estas actividades son compatibles con las capacidades creativas y lúdicas de los niños, la cuestión es encontrar las formas de llevarlas a cabo.

Como parte del proyecto del arreglo de la cancha de Santo Domingo Ocotitlán, en 2007, se consiguió financiamiento utilizado en parte para comprar balones de futbol, básquetbol, volibol,

raquetas de bádmin-ton, cuerdas para saltar y otros elementos para jugar. Como el grupo no tenía un lugar para guardar sus cosas, las promotoras las llevaban y traían en cada sesión. Con el tiempo los niños opinaron que no les gustaba tener acceso a los juegos sólo una vez por semana, por lo que surgió la idea de crear un sistema de custodia de cada objeto. Así, se nombraron guardianes de balones, raquetas y demás, y los miembros del grupo se turnaban la responsabilidad de llevarse a su casa un juego durante la semana con el compromiso de prestarlo a quien quisiera usarlo.

Posteriormente, las promotoras decidieron agregar al acervo algunos juegos de mesa. El aumento del número de juegos provocó discusiones sobre los turnos para elegir lo que cada uno se llevaría a su casa. Tras reflexionar sobre las posibles soluciones, las promotoras propusieron un sistema de turnos en el que los niños hacían fila para elegir. Esto se substituyó después por una fila simbólica en la que cada niño estaba representado por una pinza de ropa y cada semana quien había sido primero en la fila pasaba su pinza al último lugar.

El siguiente problema a resolver fue cómo recuperar los juegos que los niños no devolvían, se maltrataban o quedaban incompletos por la pérdida de piezas. La propuesta de los niños fue que se pagara una multa de un peso. También se organizaron brigadas de recuperación de juegos que visitaban las casas de quienes no los habían devuelto para pedir que los regresaran. También se dedicaron sesiones a reparar juegos y fabricar piezas faltantes. Sin embargo, después de un tiempo las promotoras demostraron gráficamente al grupo que el acervo se había reducido mucho, por lo que se produjo una gran preocupación entre todos los miembros y se discutieron opciones. Para ellos fue evidente que el dinero recaudado por las multas no era suficiente para reponer las pérdidas. Por ello la nueva regla fue que si alguien perdía un juego o una pieza debía reponerlos de alguna forma, comprándolo o elaborándolo artesanalmente.

Así es como esta ludoteca comunitaria ha ido tomando forma, con el ensayo y error de reglas y métodos que se revisan con el fin de lograr una organización que funcione en beneficio de todos

## ***6. Tomar conciencia de los problemas, riesgos y tentaciones***

Abrir caminos para la participación infantil y juvenil es en el fondo un trabajo que trastoca las relaciones entre niños, jóvenes y adultos. En ese sentido, no sólo debemos observar el empoderamiento de ellos, sino también nuestra propia transformación.

Después de varias experiencias de formación y asesoría hemos detectado que al parecer los promotores pasan por diversas fases de transformación personal. De hecho, nosotras mismas hemos pasado por esas fases y por eso somos capaces de reconocerlas cuando se dan en otros.

Entre los promotores, la tendencia inicial es pensar que los niños participan cuando realizan cualquier actividad, como pintar, ir a un paseo o hacer un bailable escolar. Solemos usar el concepto en forma coloquial, como hacemos de manera cotidiana. Al principio no tenemos claridad sobre la idea de participación ciudadana que concibe a los niños como sujetos sociales y pone el énfasis en hacer posible que manifiesten sus intereses e incidan en sus propias vidas y las de los demás.

Sin embargo, poco a poco descubrimos qué significa la participación genuina. Este descubrimiento comienza con un momento de sorpresa, cuando dejamos que se desarrollen las iniciativas infantiles y nos damos cuenta de lo que los niños proponen y son capaces de llevar a cabo. Es ahí cuando surge de lleno la disposición de entender mejor las posibilidades de la infancia y de cómo hacer para que sus opiniones sean escuchadas.

Aun en esta fase hace falta desaprender las maneras de relacionarnos con ellos, la forma en que ejercemos el poder y el temor por perder el control de la situación. Es muy común que a pesar de entender el significado de la participación y estamos en la mejor disposición para promoverla, de manera consciente o inconsciente seguimos tomando las decisiones fundamentales. Compartir el poder, dejar de controlar, es un proceso largo, no se logra de un día para otro.

Hay cuatro características fundamentales que todo promotor de la participación infantil y juvenil debería desarrollar:

- La constancia, es decir, estar dispuestos a acompañar a los niños con la frecuencia necesaria. Una de las claves es crear la confianza en ellos de que estamos presentes, tanto o más que la televisión o el dealer que ofrece drogas, por ejemplo.
- La humildad, para reconocer que no sabemos, que también estamos aprendiendo. Estar conscientes de que somos acompañantes que compartimos algunos saberes y adquirimos muchos otros en el proceso.
- La flexibilidad, para tomar caminos alternativos y adaptarse al cambio. El compromiso que adquirimos es con las personas con quienes estamos trabajando, no con un plan preestablecido que hay que cumplir a como dé lugar.
- La audacia suficiente para atreverse a probar nuevas formas, frecuentemente inesperadas. Gozar con la sorpresa, caminar al lado de la imaginación.

La promoción de la participación es un camino de incertidumbre. Los niños rebasan nuestro afán de crear divisiones arbitrarias como son la formación de grupos por rangos de edad, los planes rígidos y los límites territoriales: restringir las actividades dentro de un salón. Son capaces de hacer alianzas con personas de todas las edades, incluyendo autoridades de gobierno. Pero siempre corremos el riesgo de tomar decisiones por ellos, a cambio de disminuir nuestra ansiedad por no tener el control.

Por otro lado, a participar se aprende participando y por ello hay que asegurar ciertas condiciones de éxito en las experiencias que les ofrezcamos. Esto quiere decir que busquemos que su participación obtenga una respuesta, que produzca una consecuencia. Es nuestra responsabilidad responder seriamente a sus propuestas, demandas y expresiones en general. Esto es fundamental para fortalecer la confianza, la autoestima y las capacidades de expresión de niños y adolescentes, de manera que puedan hacer oír su voz entre los adultos. Sin embargo, es preciso no caer en la tentación de resolverles los problemas para que sientan que lograron algo. Los logros pueden ser múltiples, aun cuando no se haya llegado a la meta deseada.

En conclusión, trabajar con ellos para promover su participación es un proceso de transformación que incluye a toda la sociedad en su conjunto, comenzando con la disposición de nosotros, los promotores, de convertirnos en sus verdaderos aliados en esta búsqueda conjunta de mundos posibles que nos benefician a todos.

En el año 2006, un grupo de niños de la localidad de La Manza, en Michoacán, miembros del programa de Espacios de Participación Infantil (EPIS), decidieron que su proyecto consistiría en encontrar opciones para disminuir la basura de calles y barrancas. Durante el proceso, la promotora les propuso una actividad complementaria que consistía en escribir y recibir cartas de niños de otras comunidades que también desarrollaban proyectos como parte del mismo programa. Al escribir en los sobres las direcciones de los otros niños, los miembros del grupo se dieron cuenta de que no podían poner su propia dirección en el remitente porque las calles de su pueblo no tenían nombres y no estaban seguros de que les llegaran las respuestas si sólo ponían la referencia “domicilio conocido”. Fue entonces cuando decidieron dejar a un lado la idea del medio ambiente y cambiar completamente su proyecto. Surgió en ellos la idea de poner nombre a sus calles y se dedicaron a hacer un croquis, elegir los nombres que propondrían, diseñar las placas que se colocarían y, con la ayuda de los adultos, investigar el lineamiento que marca el Ayuntamiento para el nombramiento de calles, así como a registrarlos oficialmente. La Secretaría de Desarrollo Social del estado los apoyó con la impresión de las placas y se hizo un acto especial para su colocación.

Ahora en La Manza se pueden ver los nombres de las calles y los habitantes tienen direcciones para indicar con exactitud dónde viven.

# Actividades

A continuación presento una serie de actividades que pueden ser realizadas con grupos de niños o adolescentes durante cualquier taller, proceso o proyecto artístico o cultural. Todas ellas buscan fomentar la experiencia y la reflexión grupal en torno a aspectos relativos a la convivencia democrática, es decir a la manera de organizarse, tomar decisiones y en general de establecer relaciones unos con otros.

Estas actividades no son recetas que deban seguirse al pie de la letra, sino ideas modificables según las necesidades y condiciones de trabajo del grupo. Es por ello que sólo en algunos casos sugiero el momento en el que es mejor llevar a cabo la actividad, pero por lo general será decisión de quien esté coordinando al grupo cuáles ejercicios pueden resultar útiles y cuándo proponerlos a las y los participantes. En este sentido, los materiales y tiempos son también optativos y pueden modificarse de acuerdo a los recursos y características del grupo.

Las actividades sugeridas tampoco están sujetas a un tema específico, sino que todas se pueden adaptar a infinidad de áreas de trabajo, por lo que el promotor tiene la libertad de imaginar y explorar las posibilidades según la disciplina artística o tema cultural que se esté abordando con el grupo. Al final de cada una se dan algunas ideas relacionadas con la expresión artística y cultural, sólo a modo de ejemplo.

Asimismo, la intención es que estas ideas provoquen la creación de nuevas actividades a partir de la experiencia en el acompañamiento de procesos participativos. Como hemos dicho, las

personas que estamos interesadas en que la voz de la infancia se escuche nos encontramos en un camino de construcción colectiva de metodologías y formas de trabajo.

Finalmente, lo realmente importante es tener claro para qué se hace la actividad y, como en toda intención educativa, priorizar el proceso de los niños sobre el resultado en términos de la *calidad* del objeto o expresión obtenida. Es mucho más importante lo que les pasa internamente a los niños mientras realizan la actividad, que el trabajo o producto que obtendrán.

Las actividades están ordenadas en tres bloques, según sus objetivos centrales y el momento dentro del proceso en el que se podrían realizar. Sin embargo este orden no es estricto ni excluyente:

#### **a) Organización interna del grupo**

Bloque dedicado a que los participantes experimenten y reflexionen sobre sus propias formas de organización y el ambiente de trabajo que desean crear.

#### **b) Conocimiento del entorno y el tema de interés**

Actividades para explorar cómo es y qué pasa en el entorno inmediato de las y los participantes y las personas y sus relaciones sociales, así como para compartir en grupo las situaciones específicas que interesan a cada uno.

#### **c) Creación y producción de ideas y proyectos**

Ejercicios para generar propuestas de acción y tomar decisiones sobre los proyectos que se planteen a partir de los intereses del grupo.

### ***A) Organización interna***

#### **1) Juegos cooperativos**

Los juegos cooperativos, a diferencia de los de competencia, tienen como objetivo principal el que los participantes logren una meta común por medio de la colaboración. La idea es poner

a los jugadores en situaciones en las que pueden elegir entre competir o colaborar y que posteriormente puedan observar las actitudes que adoptan en cada situación.

Describo a continuación algunos juegos de este tipo, pero se pueden crear otros, ya sea modificando las reglas de juegos ya existentes o ideando nuevos.

### **El río**

Objetivo: Explorar estrategias de colaboración ante un problema colectivo.

Duración: 30 minutos

Material:

- Hojas de papel tamaño carta, de preferencia de reuso
- Masking tape o cuerda
- Un espacio amplio, de un mínimo de 15 metros de largo. Un salón, patio, jardín o pasillo ancho serán adecuados.

Desarrollo:

Previamente al juego prepara el escenario marcando con el masking tape o la cuerda una línea de salida y una línea de llegada. La longitud del recorrido dependerá del número de miembros por equipo. Por ejemplo, si el equipo es de 8 niños y niñas, da 8 ó 9 pasos para definir hasta donde será la meta. Si el equipo es de 10, entonces el recorrido será de 10 a 11 pasos.

Forma equipos de 5 a 10 niños y niñas, dependiendo del número de miembros del grupo. Pide a los participantes que le pongan nombre a su equipo.

Explica a todos que se imaginen que son los exploradores, con su mochila al hombro, y que han caminado durante muchos días a través de selvas, montañas, zonas heladas y desiertos. Diles que después de su larga travesía, se encuentran ahora ante un gran río, muy ancho, que deberán cruzar. El río es muy peligroso y en sus aguas hay pirañas y todo tipo de animales voraces. Debido a esto y a que la corriente es muy fuerte, los exploradores no pueden cruzarlo a nado. Tampoco cuentan con

lanchas o balsas. Lo único que tienen son unas rocas sobre las cuales podrán pisar.

Al llegar a este punto, reparte una hoja de papel a cada participante. Las hojas son las rocas y podrán colocarlas para hacer un camino por el cual cruzar.

Menciona claramente que la meta es que crucen hasta la otra orilla del río, sin pisar “el agua”, pero que lo importante es que todos lo hagan ya que, si alguno se queda en la primera orilla entonces todos perderán el juego.

Deja que pase un tiempo (de uno o dos minutos) para que los equipos se pongan de acuerdo en cuál será la estrategia que usarán para lograr la meta. Pide a los equipos que se coloquen frente a la línea de salida –que representa la orilla del río– y cuando estén todos listos da la señal de salida.

En cierto punto del recorrido, los jugadores se darán cuenta de que las hojas no alcanzan para hacer un camino de orilla a orilla y que por lo tanto deben hacer algo para reutilizar las hojas o multiplicarlas.

No hay reglas respecto a la estrategia. Los equipos pueden hacer cualquier cosa, siempre y cuando usen las hojas para pisarlas.

Pueden romperlas en varios pedazos, arrugarlas, pasarlas de mano en mano, compartirlas con los otros equipos, etc.

Sin embargo tú no darás ninguna de estas ideas, sino que dejarás que cada equipo experimente diversas estrategias.

Anima a los jugadores mientras intentan cruzar y comenta lo que está pasando para darle emoción al juego.

Cuando todos hayan logrado pasar pregunta a los niños quién ganó. Por lo general los jugadores mencionan al equipo que llegó primero. Entonces pregunta por qué creen eso y revisa con ellos cuál era la meta. Menciona entonces que en realidad los ganadores fueron todos los equipos ya que ningún jugador se quedó en la primera orilla.

Conduce una reflexión grupal sobre cómo tendemos a competir y acerca de que muchas veces ponemos reglas de más, es decir que inventamos reglas que nunca nos fueron mencionadas. Pueden reflexionar también sobre las diferentes estrategias

que utilizaron los equipos, señalando que es posible solucionar de distintas maneras un mismo problema.

Comentarios:

La clave para decidir la longitud del recorrido está en que el camino que los equipos formen con las hojas no alcance a llegar a la otra orilla, de manera que los jugadores tengan que pensar en cómo resolver el problema. Si los participantes son niños, mide la distancia a recorrer con un número igual o un poco mayor de pasos que miembros de cada equipo, dado que tus pasos son más largos que los de los niños. Sin embargo, si los participantes son jóvenes o adultos, darás más pasos para asegurar que el juego representará un verdadero reto.

Si bien, al indicar el objetivo del juego, te estás refiriendo a que TODOS los participantes deberán cruzar y a que si un miembro de cualquier equipo no logra hacerlo perderán TODOS los jugadores —no solamente su equipo— es importante no aclarar esto del todo, de manera que dejes a la libre interpretación cuál es la meta a cumplir y cuáles son las reglas.

Debido a que estamos acostumbrados a que cuando hay equipos competimos unos con otros, generalmente los jugadores piensan que perderá el equipo que deje a uno de sus miembros en la primera orilla. Piensan también que el equipo que llegue primero ganará, a pesar de que nunca se plantea esa meta competitiva.

Si los jugadores hacen preguntas sobre lo que se vale y lo que no, límitate a repetir cuál es la meta y a decir que lo único que no se puede es pisar “el agua” ni dejar a un compañero sin cruzar.

La mejor solución al problema es que todos los equipos junten sus hojas, ya que de esta manera tendrán las suficientes para hacer un camino largo. Sin embargo es muy poco frecuente que esto se les ocurra. En raras ocasiones, cuando un equipo ya llegó y se da cuenta de que los otros están en problemas, se les ocurre prestar sus hojas.

Enfoque de arte y cultura:

Puedes explorar también la generación de otros escenarios, his-

torias y personajes que planteen retos similares. Es decir que la actividad puede dar pie a crear diversas situaciones, a armar personajes e historias.

### **Las sillas cooperativas**

**Objetivo:** Experimentar la diferencia entre las actitudes que adoptamos cuando estamos en situaciones de competencia y en situaciones de colaboración.

**Duración:** 30 minutos

**Material:**

- Sillas
- Reproductor de música con bocinas

**Desarrollo:**

El juego comienza con las reglas tradicionales de las sillas musicales. Esto es, se colocan sillas en dos líneas paralelas, respaldo con respaldo, de manera que el asiento quede hacia afuera. El número de sillas será de una menos al número de jugadores.

Una vez que estén acomodadas las sillas, indica a los niños que mientras se escuche la música todos darán vueltas alrededor de las filas de sillas y que deberán sentarse en cuanto dejen de escuchar la música. Quien quede sin silla pierde.

Dirige una primera ronda y al final pregunta al grupo qué va a pasar con la persona que se quedó sin silla. Las propuestas pueden ser diversas, pero al final la invitarás a aplaudir contigo mientras los demás vuelven a jugar.

Quita otra silla y vuelve a poner la música para jugar. Cada vez que haya un perdedor pregunta lo mismo al grupo e invita a la persona a unirse al aplauso animador.

Cuando haya tres o cuatro perdedores propón al grupo cambiar una regla con el argumento de que ya hay muchos que no están jugando y se están aburriendo. La nueva regla será que se seguirán quitando sillas, pero que ahora no se trata de ganar

una silla sino de lograr que todos los miembros del grupo queden sentados. Invita a los que no están jugando a incorporarse de nuevo al grupo.

Jueguen las rondas que el grupo y tú vayan decidiendo. El reto será cada vez más difícil debido a que el número de jugadores se mantiene pero la cantidad de sillas se va reduciendo.

Al final del juego pregunta a los participantes cuáles fueron las diferencias entre los dos juegos. Pregunta qué comportamientos y palabras cambiaron. Generalmente las frases cambian de “quítate, yo gané, esta es mi silla” a “aquí hay lugar, vente para acá, siéntate aquí”. Las actitudes de jaloneos y empujones se modifican a invitaciones y a hacerse un espacio unos a otros.

Comentarios:

Una vez que se hayan cambiado las reglas, si el grupo es numeroso puedes quitar dos sillas a la vez para acelerar la dificultad del juego y no hacerlo muy largo.

En la reflexión puedes hacer énfasis en que los retos no siempre tienen que ser el ganar a los otros, sino también el lograr metas difíciles entre todos.

Enfoque de arte y cultura:

Pide a los niños que recuerden otros juegos grupales tradicionales, que escojan uno e intenten modificar las reglas para que el objetivo sea colaborar y no competir.

### **El lápiz en la botella**

Objetivo: Lograr la coordinación de los miembros de un grupo para alcanzar una meta común.

Duración: 30 minutos

Material:

- Un lápiz o pluma
- Una botella de plástico de boca angosta
- Estambre o hilo de cáñamo

### Desarrollo:

Antes del juego pon un poco de agua o arena en la botella sólo para darle peso y que no se caiga fácilmente.

Pide a los niños que formen un círculo amplio. Coloca la botella en el suelo, al centro del círculo. Ve pasando el estambre o hilo a cada participante para que al final se forme un círculo que sostengan entre todos. Amarra los extremos del estambre para cerrar la circunferencia.

Después amarra varios hilos que crucen de un lado a otro de la circunferencia, como si fueran rayos de una rueda de bicicleta. Dependiendo del número de jugadores, se formarán diversos rayos. Pueden ser de 3 a 6 líneas de extremo a extremo. No es necesario que cada participante tenga un rayo frente a él.

Con otro trozo de hilo ata los rayos en el punto en donde se cruzan, al centro, y desde ese punto amarra un hilo corto a cuyo otro extremo sujetarás el lápiz o pluma. La idea es que el lápiz quede colgando hacia abajo, en el centro del círculo.

Indica a los jugadores que el objetivo es que metan el lápiz en la botella moviendo entre todos la circunferencia de hilo, pero que no se vale jalar los rayos, sólo el hilo que forma el círculo.

Cuando lo hayan logrado, reflexiona con ellos sobre cómo hicieron para meter el lápiz en la botella y cuáles fueron las dificultades a las que se enfrentaron.

### Comentarios:

Para formar los rayos y colgar el lápiz puedes pedir ayuda a algunos participantes, mientras los otros sostienen el círculo de hilo, de manera que entre varios sea más rápida la preparación del juego. El tiempo que se tarden los jugadores en lograr la meta puede variar mucho de grupo en grupo. Si un grupo tarda mucho, intenta sugerir nombrar a alguien que dirija a los demás para que los movimientos sean más coordinados.

### Enfoque de arte y cultura:

Decoren la botella, el lápiz y el estambre para que el juego adquiriera coloridos y movimientos interesantes.

## **Cachar la pelota**

Objetivo: Tomar decisiones para establecer y mejorar una estrategia colectiva para superar metas comunes.

Duración: 20 minutos

Material: Una pelota chica de tenis o similar.

Desarrollo:

Pide a los participantes que se coloquen en círculo. Explica que el objetivo del juego es lanzarse la pelota unos a otros procurando que no caiga al suelo. Entre todos irán contando las veces que se logre cachar la pelota para ver hasta qué número llegan antes de que se caiga.

A lo largo del juego promueve que haya actitudes positivas hacia los demás. Por ejemplo, cuando alguien deja caer la pelota, tú aplaude y anima al grupo, en lugar de descalificar a esa persona por su error. Así mismo, poco a poco ve haciendo preguntas y pidiendo propuestas sobre qué podrían hacer para ayudarse unos a otros. Algunas ideas pueden ser que el que lanza lo haga suavemente, asegurarse que el otro nos esté viendo antes de lanzarle la pelota, acercarse unos a otros para hacer un círculo más pequeño, etc. El grupo puede ponerse metas más ambiciosas conforme va adquiriendo mayor habilidad.

Al final platicuen sobre qué fue lo que ayudó y qué no fue útil para lograr la meta. Haz énfasis en que el éxito de cachar la pelota no sólo depende del que intenta cacharla, sino también de quien la lanza.

Comentarios:

En caso de que no cuenten con una pelota, pueden hacer una con papel arrugado y cinta adhesiva. El juego puede complicarse si se usan dos pelotas a la vez. En este caso, los jugadores tendrán que pensar en estrategias para dar orden a la forma de lanzar la pelota.

Enfoque de arte y cultura:

Inventen formas diversas de hacer pelotas, con diversos materiales como globos, tela, papel, calcetines, etcétera.

### **Los días de la semana**

Objetivo: Experimentar la importancia de la comunicación para la toma de decisiones y el logro de metas colectivas.

Duración: 1 hora

Material:

- Tarjetas con las letras necesarias para formar los nombres de los días de la semana (L – U – N – E – S – M – A – R – T – E – S, etc.) Cada tarjeta contendrá una sola letra.
- Sobres
- Papelitos para escribir recados
- Plumas o lápices

Desarrollo:

Prepara el juego revolviendo todas las letras que contienen los siete días de la semana y dividiéndolas en partes iguales en cuatro sobres.

Pide al grupo que se divida en cuatro equipos. Indica que cada equipo se siente alrededor de una mesa en extremos distintos del salón.

Pide a los jugadores que le pongan nombre a su equipo y que lo den a conocer a todo el grupo. Explica que a cada equipo le entregarás un sobre con letras y que el objetivo es que con las letras formen todos los días de la semana. Menciona que las reglas del juego son que los equipos no pueden comunicarse unos con otros de manera oral, sino sólo en forma escrita. Para ello les entregarás papelitos en los que podrán escribir mensajes a los otros equipos. Tú harás el papel del cartero, llevando papelitos de un equipo a otro.

Entrega a cada equipo un sobre, papelitos y plumas o lápices. Indica que no pueden abrir los sobres hasta que tú lo digas.

Una vez que todos tengan su material completo, da la señal para comenzar y sacar las letras de los sobres.

Durante el juego deberás estar al pendiente para atender los llamados de los jugadores para enviar recados y llevar los papeletos a los equipos que te indiquen.

Poco a poco, los jugadores se enfrentarán a varios problemas e irán descubriendo mejores maneras de comunicarse y negociar con los otros equipos. Por ejemplo, descubrirán que es importante poner remitente a los recados, que pueden intercambiar letras con otros equipos y, al final, que la única manera de resolver el problema es que todos den sus letras a un sólo equipo.

Cuando haya pasado un tiempo, si lo consideras pertinente, podrás hacer algunas preguntas o comentarios que den pistas a los jugadores. Puedes decir por ejemplo: *yo no sé quién les envía el recado, yo sólo soy el cartero; si no tiene remitente no puedo ayudar;* o más adelante: *¿qué pasaría si prueban una estrategia diferente?*

Si el grupo tarda mucho en avanzar, menciona que si para ese entonces no les ha funcionado la estrategia que han probado, es necesario que la cambien radicalmente o de otra manera no lograrán el objetivo.

Al final, una vez que hayan logrado la meta, todos reflexionen sobre lo que pasó y cuáles fueron las dificultades de comunicación y de interpretación de la meta y de las reglas. Los comentarios pueden también girar alrededor de nuestra dificultad para dar lo que tenemos si no obtenemos algo a cambio de manera inmediata.

#### Comentarios:

Cuando indicas a los jugadores que deberán formar los días de la semana con las letras que están en los sobres, en realidad te estás refiriendo a que las formen con TODAS las letras de TODOS los sobres, ya que están repartidas en los equipos y esa la única manera de hacerlo. Sin embargo es muy importante que no aclares esto, ya que el grupo deberá descubrirlo por sí solo.

Si los jugadores hacen preguntas sobre lo que se vale y lo que no, límitate a repetir cuál es la meta y cuáles son las reglas.

Es importante que los equipos estén separados para que no puedan ver ni oír fácilmente lo que está pasando en los otros.

En caso de que el grupo se esté tardando mucho en darse cuenta de la solución, puedes decidir si les das más pistas o no. Lo importante es que no des pistas a un sólo equipo, sino a todos, y dejar que los jugadores experimenten diversas ideas antes de darles otras nuevas.

Enfoque de arte y cultura:

El juego no puede repetirse con las mismas reglas porque los participantes ya sabrán que la solución está en reunir todas las letras. Sin embargo, puede dar pie a crear dinámicas en las que los equipos deban construir frases, títulos de historias o secuencias de imágenes reuniendo los elementos con los que cuentan.

### **Acuerdos para la convivencia**

Objetivo: Que el grupo defina sus propias reglas internas.

Duración: 30 minutos

Material:

- Hojas de rotafolio
- Plumones
- Cinta adhesiva

Desarrollo:

Platica con los niños sobre las actividades que van a hacer juntos y cuánto tiempo durará el taller o el proceso por el que se han reunido. Comenta que sería importante pensar en cómo podrían trabajar mejor y convivir para que todos estén bien y a gusto. Agrega que en las clases o en los talleres casi siempre son los adultos los que ponen las reglas, pero que en esta ocasión serán todos los participantes los que propondrán ideas y se pondrán de acuerdo sobre qué se va a valer y qué no se va a valer cuando estén reunidos. Para hacer más claro para qué sirven las reglas puedes tomar como ejemplo algún juego o deporte y hablar sobre qué pasaría si no existieran esas reglas.

Pide a los niños que expresen sus ideas sobre lo que se va a valer y lo que no. Estas ideas pueden ser, por ejemplo, no pegar a otros, ser puntuales, levantar la mano para pedir la palabra, etc. Ve anotando todas las ideas en una hoja de rotafolio. Es importante que no descartes ninguna. Tú también puedes proponer algunas ideas que no hayan mencionado los participantes, pero sólo al final cuando ya no haya propuestas de los participantes.

Cuando algún niño proponga algo poco definido, haz algunas preguntas para que trate de aclarar a qué se refiere. Por ejemplo, si alguien dice: *respetar a los demás*, sería importante preguntar qué quiere decir eso, de manera que se precise la idea. Puedes preguntar, por ejemplo: *¿qué hace alguien que respeta a los demás?* O bien pedir que dé un ejemplo de cómo es eso de respetar.

Una vez que se hayan agotado las ideas, entre todos revisen cada una e identifiquen aquellas que se parezcan, como por ejemplo: *ser puntuales* y *llegar a tiempo a la sesión*. Así, quedará una lista con las ideas que son distintas. También pueden agrupar aquellas que se refieran a conceptos más generales. Por ejemplo, *no pegar* y *llamar a las personas por su nombre* tienen que ver con el respeto. En este caso no las elimines, sólo ponlas como parte del respeto.

Después de analizar la lista, eliminar las repetidas y agrupar las que están relacionadas, pregunta a los niños si están de acuerdo con todas o si hay alguien que no esté de acuerdo con alguna. Pide a quien no esté de acuerdo con alguna que explique por qué. Aprovecha este momento para dar tu opinión también y aclarar algunas posturas que no contribuyan a crear un ambiente de confianza y respeto. Un ejemplo de esto es cuando los niños proponen ideas como *obedecer al maestro* o *poner atención a lo que dice el maestro*. En estos casos, tu comentario será preguntar si ellos tendrían que obedecer todo lo que el maestro les pida sin importar de lo que se trate, o bien si sólo hay que poner atención cuando habla el maestro o también cuando lo hagan los compañeros.

Otras propuestas que es necesario comentar con los niños son aquellas que no pueden ser reglas, sino que más bien son sugerencias, ya que las personas pueden optar por no realizarlas. En esta categoría entran ideas como: *que todos participen*, *que seamos amigos* o *que estemos de buen humor*. Ninguna de ellas puede ser una regla porque cada uno tiene la libertad de decidir hacerlo o no, independientemente de que el proceso o “el juego” continúe por buen curso. Es tu tarea promover que los niños y niñas participen, puedan entablar relaciones de amistad o se sientan bien, pero nada de eso puede ser una obligación para ninguno de los participantes.

Pregunta a los demás si están de acuerdo en eliminar o modificar cada una de las reglas que se cuestionaron y, en su caso, discutan si podrían redactarse de otra manera. Haz las modificaciones acordadas y al terminar revisen de nuevo la lista. Pide voluntarios para pasar en limpio la versión final agregando el título de *Acuerdos para la convivencia*.

Comenta con el grupo que los acuerdos para la convivencia se dejarán a la vista de todos todo el tiempo para que puedan consultarlos en caso de que no los recuerden. Pega la hoja de rotafolio con los acuerdos en un lugar visible.

#### Comentarios:

Es importante que realicen esta actividad hacia el principio de cualquier proceso grupal, aunque no necesariamente sea la primera.

Tu actitud será siempre de escucha, por lo que es fundamental que no descalifiques ninguna de las ideas que los niños propongan.

Una reflexión complementaria —que pueden hacer en otra sesión si es que el tiempo no alcanza o el grupo está cansado de la actividad— es acerca de que las reglas o acuerdos pueden cambiar, que no son inamovibles. Las reglas sirven para dar un orden al grupo, pero a veces con el tiempo nos damos cuenta de que nos gustaría un orden diferente. Por eso, si en algún momento del proceso alguien piensa que una regla o acuerdo no funciona puede proponer al grupo que se cambie. Entonces tu papel es dar un tiempo para que el grupo discuta y tome decisiones sobre la nueva propuesta.

Enfoque de arte y cultura:

La dinámica para discutir los acuerdos puede usarse para cualquier otro propósito relacionado con la invención de reglas de juegos creativos, es decir pensar en qué se vale y qué no hacer durante un determinado juego. También se pueden imaginar mundos en los que las reglas sean diferentes, preguntándose por ejemplo qué pasaría si en una comunidad estuviera prohibido usar la palabra *no* o bien si estuviera permitido usar las pertenencias de cualquier persona en cualquier momento.

### **Agenda personal**

Objetivo: Acordar y registrar las actividades grupales.

Duración: 1 hora

Material:

- Hojas de papel tamaño carta
- Pliegos de papel corrugado de colores
- Tijeras
- Pegamento
- Engrapadora o perforadora
- Estambre
- Plumones delgados, lápices de colores, crayones

Desarrollo:

Platica brevemente con los niños sobre algunas de las actividades que propones realizar durante las sesiones en las que trabajarán juntos. Comenta que van a elaborar un cuaderno personal para que puedan anotar lo que pasará cada día, así como otras cosas que a ellos les parezcan importantes, como los nombres y teléfonos de sus amigos, o ideas, pensamientos y dibujos diversos.

Explícales que para hacer su agenda tomen un mínimo de cuatro hojas y las doblen a la mitad todas juntas, de manera que formen un cuaderno tamaño media carta. Diles que para hacer la pasta de la agenda corten un rectángulo de cartón corrugado, un poco más grande que una hoja tamaño carta, y también lo doblen por la mitad.

Para unir las hojas y la pasta pueden engraparlas o hacer hoyitos en el margen interior del cuaderno y después amarrar un pedazo de estambre a través de ellos.

Proporciona materiales diversos para que cada niño decore la portada de su agenda como quiera. Pueden hacer un *collage* con recortes de cartón corrugado, hacer ventanitas que se abran para ver el interior o simplemente dibujar con plumones. También puedes proponerles que recorten todo el cuaderno para crear la silueta de una figura, como un pez, una casita, un auto, etcétera.

Una vez que los participantes tengan su agenda da un tiempo para que anoten en ella las actividades que realizarán durante esa sesión y/o las siguientes, dependiendo del tiempo que haya disponible.

Al final, pide a los niños que lleven su agenda a todas las sesiones, porque así podrán consultar las actividades del día y anotar lo que deseen.

#### Comentarios:

Esta actividad es muy útil para que el grupo tenga una memoria del proceso. Puedes comenzar cada sesión con la revisión de lo que pasó en la sesión anterior y el registro de lo que harán en la presente.

Otros registros que los niños pueden hacer en su agenda son: listas de división de tareas y responsables, listas de necesidades para realizar algún proyecto, ideas a considerar en un momento posterior, etcétera.

Se trata entonces de contar con una herramienta de registro que puede ser usada según las necesidades e imaginación de cada participante o grupo.

#### Enfoque de arte y cultura:

El proceso para elaborar la agenda puede ser tan simple o complicado como se desee y los materiales y las técnicas a utilizar tan variados como la imaginación y los recursos lo permitan. Incluso se podría hacer papel reciclado artesanal.

## ***B) Conocimiento del entorno e intereses de los niños***<sup>1</sup>

### **Grupos de discusión**

Objetivo: Expresar, compartir y reflexionar en grupo ideas, inquietudes, preocupaciones, necesidades y deseos sobre cualquier tema de interés para los niños.

Duración: 1 hora y 30 minutos

Material:

- Hojas de rotafolio
- Plumones gruesos
- Cinta adhesiva

Desarrollo:

Esta es una actividad en la que los miembros del grupo exploran y expresan lo que piensan y sienten sobre lo que pasa en su entorno. Esta exploración puede ser útil en múltiples propósitos, desde dar a conocer las ideas infantiles a otros miembros de la comunidad, hasta ser un disparador de todo un programa de trabajo elaborado con los propios niños. La decisión del sentido que se le dará está en el grupo mismo.

Pide a los participantes que se sienten en círculo, de manera que todos puedan verse mutuamente. Comenta que quisieras platicar un poco con ellos acerca de lo que les gusta y lo que no les gusta del lugar en donde viven. Puedes hacer la pregunta de diferentes maneras: centrándote en que hablen sobre lo que no les gusta, o bien en lo que les gustaría cambiar o en cómo deseearían que fueran las cosas. Si no hay un propósito más específico, puedes dejar abierta la opción a que cada participante hable sobre situaciones referentes a la casa, la colonia, la escuela o cualquier entorno que le interese.

Los niños toman turnos para dar su opinión. Ve anotando las ideas principales en una hoja de rotafolio. Todas las ideas son

<sup>1</sup> El libro *Cómo ser un explorador del mundo* de Keri Smith, coeditado por Alas y Raíces y el FCE, es un material de apoyo en el tema.

válidas y es importante que los niños sientan que están en un ambiente de confianza para expresar lo que ellos quieran.

Haz algunas preguntas a los niños para que expliquen con un poco más de detalle de lo que quieren decir. Por ejemplo, si alguien dice que no le gusta la basura podrías preguntarle acerca de dónde está la basura, qué tipo de basura es, etc.

Da el tiempo necesario para que todos expresen sus ideas. En caso de que haya algunos que no hayan dicho nada, puedes preguntarles directamente para animarlos a hablar.

Después de un rato de conversación, ayuda al grupo a ordenar las ideas que quedaron anotadas. Pregunta cómo es que podrían ordenar las ideas y da algunas sugerencias. Por ejemplo, se pueden juntar las que hablen sobre temas similares (medio ambiente, seguridad, salud, educación, etc.), o bien las que se refieran a los mismos espacios, como la escuela, la colonia, la casa, etc. Lo importante es que el criterio de clasificación sea adecuado para los participantes y para los propósitos del proceso. Tú puedes tener previamente la idea de cómo hacerlo o bien discutirla y tomar la decisión con los propios niños. Esto depende del contexto en el que se desarrolle el ejercicio y los propósitos del proceso que estás llevando a cabo con ellos.

Una vez que se han agrupado las ideas, el grupo puede discutir sobre qué hacer con esa información. Esto depende del proceso que en el que estén involucrados en el grupo y las ideas pueden llevar a los participantes por múltiples caminos. Por ejemplo, si se trata de un taller de expresión artística, las situaciones que describieron pueden provocar obras artísticas individuales o colectivas. Así mismo, el grupo puede decidir elaborar un proyecto sobre alguna de las situaciones planteadas o bien buscar formas para compartir sus hallazgos con otras personas de la escuela o la comunidad. De cualquier manera, es recomendable que esta discusión se lleve a cabo en otra sesión de manera que los niños tengan la atención fresca y no estén cansados.

Comentarios:

En este ejercicio los niños deben sentir que hay confianza y libertad de expresar su opinión, cualquiera que ésta sea. Es muy

importante que no hagas juicios sobre ninguna de las opiniones. Puedes hacer preguntas para profundizar un poco sobre lo que los participantes dicen, pero nunca emitir un juicio al respecto. Todas las opiniones son válidas y en principio no hay que desechar ninguna.

Según tu experiencia y la edad de los niños, variará el tiempo destinado a este ejercicio y la forma de organizarlo. Por ejemplo, con los más pequeños habrá que dividirlo en tres sesiones, una para la expresión de sus preferencias y preocupaciones, otra para la clasificación de las ideas y una más para el uso de la información.

**Enfoque de arte y cultura:**

El grupo de discusión es en realidad una técnica, por lo que se puede utilizar para que niñas y niños expresen sus opiniones sobre cualquier tema y compartan sus intereses e ideas acerca de lo que les gustaría trabajar durante el taller independientemente del área artística que se esté trabajando.

**Identificación de actores**

Para entender un problema o situación social es importante que identifiquemos a las personas que están relacionadas con dicha situación. Las actividades que proponemos a continuación ayudan a las y los niños a distinguir a los actores que intervienen en un problema, ya sea porque sus acciones lo provocan o porque sufren sus consecuencias. Así mismo, estas actividades también abren las posibilidades de que descubran cómo es que los diversos actores se relacionan unos con otros.

## **Siluetas**

**Objetivo:** Reconocer y expresar las características de uno mismo y de los compañeros.

**Duración:** 1 hora

**Material:**

- Papel craft
- Tijeras

- Plumones gruesos de colores
- Pliegos de papel de diversos colores (puede ser china, crepé o lustre)
- Pegamento
- Cinta adhesiva

#### Desarrollo:

Organiza a los participantes en parejas. Proporciona a cada pareja un pliego grande de papel craft, un poco más largo que la altura de los niños. Pide a los participantes que coloquen los pliegos de papel sobre el piso, como si fueran tapetes. Indícales que uno de los miembros de la pareja se acostará sobre el papel, adoptando la postura que quiera. El otro niño trazará con un plumón la silueta del que está acostado en el papel.

Explica que después ambos decorarán la silueta como lo deseen, tratando de mostrar características de los dos miembros del equipo. Pueden dibujar con los plumones y pegar trozos de papel de colores para dar forma y color al retrato. Si lo desean, una vez decorada, los niños pueden recortar la silueta por el contorno.

Cuando los autorretratos estén listos, pide a las parejas que en tarjetas o papelitos escriban características de ellos mismos que son difíciles de representar gráficamente y las peguen en las partes del cuerpo que ellos consideren adecuadas. Por ejemplo, podrían escribir *cariñosa* y colocar el letrero en el lugar del corazón, o bien *deportista* y pegar la tarjeta en las piernas.

Al final, pide que cada pareja pegue su autorretrato en alguna de las paredes disponibles del salón o el espacio en el que estén trabajando. Da un tiempo al grupo para que todos recorran la exposición y observen lo que hicieron los demás.

Conduce una reflexión grupal acerca de las similitudes y diferencias que encontraron entre unos y otros, así como otras observaciones que les parezcan importantes tanto a los niños y niñas como a ti mismo.

#### Comentarios:

Puedes sustituir el papel craft con pliegos de papel periódico unidos con cinta adhesiva para hacer una “sábana” grande.

Si hay tiempo y material suficiente, cada niño y niña puede elaborar su autorretrato individual. En este caso, las parejas se forman sólo para ayudarse a trazar la silueta y cada quien decora la suya.

Puedes usar esta actividad para abordar, debatir y reflexionar sobre muchos temas, dependiendo de los temas que estén trabajando, por ejemplo: ¿cómo son nuestros papás u otros adultos? ¿Qué personas viven en el barrio? ¿Cuáles pensamos que son las diferencias entre hombres y mujeres (físicas, de personalidad, de capacidades)?

Enfoque de arte y cultura:

Esta actividad es útil especialmente cuando se está trabajando en la construcción de historias, personajes y situaciones, como por ejemplo en talleres de teatro y de creación literaria, ya que los personajes pueden ser reales o imaginarios. Así mismo, se puede experimentar con diversos materiales y técnicas para elaborar las siluetas.

### **Historias colectivas**

Objetivo: Descubrir o imaginar las relaciones que establecen o pudieran tener diversos personajes, reales o ficticios.

Duración: 1 hora

Material:

- Tarjetas tamaño media carta u hojas cortadas a la mitad
- Plumones delgados
- Cinta adhesiva

Desarrollo:

Define con el grupo alguna situación real que suceda en su entorno y en la que quieran trabajar. Platiquen sobre ella, narrando qué es lo que pasa en la situación, qué es lo que ellos han observado. Mientras se da la conversación, escribe en una hoja de rotafolio una lista con las personas o personajes que los niños vayan mencionando, como por ejemplo papá, maestra, policía, etc.

Propón a los niños y niñas que cada uno elija uno de los personajes en la lista y lo dibuje en una tarjeta. Es importante que indiques a los participantes que el dibujo debe ser lo suficientemente grande como para que los demás lo vean cuando lo muestren al grupo.

Después de dar el tiempo suficiente para que terminen los dibujos, pide que alguien pase al frente a explicar a quién dibujó. Los niños y niñas podrán presentar a sus personajes como quien presenta a una persona, diciendo, por ejemplo: *éste es Paco y es policía, maneja una patrulla todas las noches para vigilar las calles*. Puedes hacer algunas preguntas para ampliar la información: *¿en dónde vive?* O *¿qué le gusta hacer en sus tiempos libres?* Los niños y niñas podrán inventar las respuestas en ese momento, de manera espontánea. Los otros participantes también pueden hacer preguntas para saber más sobre el personaje. Al terminar de presentar a su personaje, pide al niño o niña que pegue la tarjeta en el lugar de la pared que quiera.

El siguiente participante hace lo mismo, pero a la hora de hacer las preguntas, tú agregarás: *¿y esta persona conoce a la anterior?* Esta pregunta pretende que los participantes establezcan las relaciones entre los diferentes personajes, es decir si se conocen o no, cómo se llevan, si se apoyan, se llevan bien o mal, etc. Al finalizar su intervención, el participante pega la tarjeta en donde quiera, cerca o lejos, arriba o debajo de la tarjeta anterior.

Así, poco a poco, uno a uno, irán presentando a los personajes, se irán conociendo las relaciones entre unos y otros y se irán pegando en la pared. El resultado final será un mapa detallado de la situación que se haya elegido que puede dar pie tanto a reflexiones posteriores, proyectos o creaciones colectivas como cuentos, obras plásticas, representaciones teatrales, etc.

#### Comentarios:

Esta actividad puede ligarse a otras planteadas en esta guía. Por ejemplo, si el grupo ya elaboró el mapa de la comunidad, entonces los niños y niñas pueden usarlo de escenario y colocar a los personajes en él, eligiendo la zona en la que desean ubicar a cada uno. En el caso de que se haya llevado a cabo el grupo de

discusión, la situación puede elegirse entre las que surgieron en dicho ejercicio.

En algunas ocasiones los niños y niñas pueden escoger animales, objetos o ideas como personajes. Esto es válido siempre y cuando se logre establecer la relación del resto de los personajes con aquellos que no son personas.

Si quieres hacer más gráfica la idea de las relaciones entre las personas, puedes agregar líneas o flechas que los unan a aquellos con los que tienen que ver.

**Enfoque de arte y cultura:**

Al igual que la anterior, esta actividad puede derivar en la invención de historias en talleres de teatro, creación literaria o cualquier otro en el que se desee contar algo. En la medida que los personajes que hayan elaborado los participantes y las preguntas que hagas apunten a lo real o lo fantástico la historia tomará diferentes caminos.

**Recolección de información y datos**

La información que podamos tener para analizar una situación nos abre caminos para la creación de ideas sobre cómo influir positivamente para cambiar las cosas, así como para la toma de decisiones para la realización de acciones concretas. A continuación mostramos algunas actividades útiles para que los niños y niñas obtengan datos sobre su entorno y las situaciones específicas que les interesen.

Éstas son sólo ejemplos y habrá que buscar o crear otras ideas que sean útiles a los propósitos concretos del grupo con el que estemos trabajando. Lo central es que en cualquier actividad de recolección de datos que realicemos, dejemos que los propios niños sean quienes realicen las tareas y tomen las decisiones sobre lo que les es más importante.

### **Mapas y maquetas**

Objetivo: Identificar y reflexionar sobre los elementos que conforman el entorno inmediato de los participantes.

Duración: 2 horas como mínimo (pueden ser más y es posible realizar la actividad en varias sesiones)

Material:

- Pliegos grandes de papel craft, bond o revolución
- Lápices
- Plumones
- Tijeras
- Cuerda o estambre
- Pegamento blanco o lápiz adhesivo
- Cinta adhesiva
- Cartoncillo de diversos colores

Desarrollo:

Propón a los niños hacer un mapa del lugar en donde viven, su barrio o su pueblo. Para ello puede ser útil salir a hacer un recorrido por las calles cercanas e ir observando qué hay en cada cuadra.

Extiende los pliegos de papel craft y únelos con la cinta adhesiva para formar el área en la que se hará el mapa. La cantidad de pliegos dependerá de qué tan grande quieran que resulte el mapa.

Para no dibujar desde el principio sobre el papel y luego borrar para hacer correcciones, indica a los participantes que usen estambre y pedazos de cartoncillo para trazar calles y edificios. Es decir rectángulos, cuadrados, círculos o las formas que decidan para representar los edificios y colocarlos poco a poco para crear el mapa. También podrán usar el estambre para señalar calles, ríos u otros elementos. La ventaja de hacerlo así es que pueden mover las figuras las veces que lo deseen mientras se ponen de acuerdo en donde debe quedar cada uno.

Ayuda a los niños a ir decidiendo el tamaño y la forma de las figuras, y en dónde colocarlas, haciéndoles preguntas como *¿qué hay junto a la escuela?* O *¿qué forma tiene el kiosco?* Permite que, mientras trabajan, los participantes den su opinión y discutan sobre estas cuestiones entre ellos.

Una vez que el grupo considere que los elementos están en el sitio adecuado indícales que pueden fijarlos con pegamento para que ya no se les muevan. Luego pregunta qué otras cosas

podrían representar en el mapa, además de calles y edificios. Proporcionales colores para que dibujen personas, animales, coches, elementos urbanos y los decorados y detalles que deseen.

El mapa sirve para muchas cosas. En él se pueden señalar las casas de los niños, los lugares que les gustan y los que no, los sitios seguros y los que significan algún riesgo, etc.

**Comentarios:**

Puedes sustituir algunos de los materiales propuestos por otros que les sean más fáciles de conseguir. El mapa puede hacerse también en tercera dimensión, a la manera de una maqueta.

La herramienta del mapa sirve para analizar lo que pasa en cualquier otro espacio, no sólo el barrio o el pueblo. Pueden hacer mapas de la escuela, la casa o cualquier otro espacio que les sea común.

Si el grupo es muy numeroso puede funcionar el dividirlos en dos o tres subgrupos para que cada uno elabore su propio mapa y luego compararlos para ver cómo cada uno representó los espacios.

**Enfoque de arte y cultura:**

Los mapas y maquetas pueden representar espacios reales o imaginarios, dependiendo de lo que tú preguntes a los participantes. Así mismo, se estimula la exploración plástica si se propone el uso de técnicas y materiales diversos.

## **Consultas**

**Objetivo:** Obtener información sobre la opinión de las personas acerca de un tema o situación específica.

**Duración:** 8 horas, divididas en varias sesiones

**Material:**

- Hojas blancas
- Lápices o plumas
- Una caja grande

- Plumones
- Hojas de rotafolio

Desarrollo:

Dado que esta actividad requiere de un tiempo de preparación, es necesario dividirla en varias sesiones. Cómo se hará esto depende del tiempo disponible del grupo y de las edades de los participantes.

Decide con el grupo cuál es, el tema, situación o problema específico en el que van a trabajar. Discutan y definan a qué personas quieren pedir su opinión sobre la situación. Pueden ser adultos en general, otros niños y niñas, padres de familia, la comunidad educativa, los vecinos, etc.

Explica a los participantes que para pensar en las preguntas deben saber que hay preguntas cerradas y preguntas abiertas. Las cerradas son aquellas que se formulan de tal manera que sólo puede elegirse entre un número determinado de respuestas, como por ejemplo: sí y no, mucho, poco o nada, etc. Las preguntas abiertas permiten a la persona responder libremente sin restricciones. Pueden combinarse preguntas cerradas y abiertas, sin embargo es más fácil procesar la información si las preguntas son cerradas.

Pide a los niños que propongan las preguntas que se incluirían en los cuestionarios. Dividan las preguntas en cerradas y abiertas. Si hay muchas preguntas abiertas piensen si hay alguna manera de transformarlas en cerradas. Por ejemplo, la pregunta *¿qué te gusta hacer en tu tiempo libre?* Puede dejarse abierta o bien con una serie de opciones entre las que el encuestado debe elegir, como *jugar, escuchar música, leer, ver la televisión, dibujar, jugar videojuegos*. En este caso la pregunta tendría que redactarse de la siguiente manera: *¿Cuál de las siguientes actividades te gusta más hacer en tu tiempo libre?*

De entre todas las preguntas propuestas elijan aquellas que mejor se adecúen a la investigación que quieran realizar. Para esto consideren la información que cada pregunta les va a proporcionar así como que el cuestionario no debe ser muy largo. A veces es mejor incluir tres o cuatro preguntas bien planteadas

y no muchas que, además de cansar a quien las responde, será más difícil procesar y manejar los datos obtenidos.

Plantea al grupo que la consulta puede realizarse de dos maneras. Una es dejar que las personas respondan por sí mismas el cuestionario y luego depositar su boleta en una urna. La otra forma es que cada niño haga las preguntas a una o varias personas y registre sus respuestas de cada quien en cuestionarios distintos. Para tomar la decisión sobre cuál es la mejor forma de hacerlo, es importante que consideren la edad de los encuestados. Por ejemplo, si se trata de personas que no saben leer y escribir es mejor hacerles las preguntas oralmente. Otro factor a tomar en cuenta es el tema, ya que puede haber quienes no se animen a dar su opinión abiertamente: en ese caso, es preferible dejar que respondan el cuestionario por sí mismos y de forma anónima. Por último, cuando se pone una urna, el tiempo que se tiene para invitar a las personas a responder es limitado pues es difícil dejarla en un lugar por mucho tiempo. En cambio, si preguntas de manera oral, cada encuestador tiene la posibilidad de buscar en un periodo de tiempo más largo a personas que quieran responder.

Incluyan en el cuestionario espacios para registrar el sexo y la edad de la persona que responde. No es necesario que se le pida el nombre ya que este dato no es útil y, por otro lado, en general las personas responden con más confianza cuando se hace en forma anónima.

Una vez que tengan el cuestionario definitivo, hagan una prueba contestándolo ustedes mismos, de manera que puedan detectar posibles ambigüedades o errores.

Cuando consideren que está listo el cuestionario, hagan las copias necesarias dependiendo del número de personas que deseen consultar. Pónganse de acuerdo en cómo van a organizar la consulta, es decir qué día y en qué lugar se va a hacer o bien cuántos cuestionarios se llevará cada quien para hacer las encuestas y cuándo hay que entregarlas ya respondidas.

Independientemente de cómo se haga la consulta, es importante que siempre se explique a las personas que no hay respuestas correctas o incorrectas, sino respuestas libres sobre lo que

piensan. Es decir, no es un examen sino una consulta sobre su opinión.

Explica a los niños que ahora van a vaciar los datos en un formato para poder contar las respuestas. Reúnan todas las boletas respondidas y organícenlas por sexo. Puedes dividir al grupo en dos equipos e indicar a cada uno que se responsabilizará de vaciar los datos de un tipo de población específico, unos los de los hombres y otros los de las mujeres.

Cada equipo toma los cuestionarios que les corresponden, según las categorías definidas y va trasladando las respuestas a un formato, que puede ser como el que se muestra a continuación.

<b>Mujeres</b>		<b>No. de cuestionarios: 11</b>	
<b>Pregunta</b>	<b>Opciones</b>	<b>Respuestas</b>	<b>Total</b>
I. ¿Cuál de las siguientes actividades te gusta más hacer en tu tiempo libre?	Jugar	111	3
	Escuchar música	1	1
	Leer		0
	Ver la televisión	1111	4
	Dibujar	1	1
	Jugar videojuegos	11	2

Indica a los niños que por cada respuesta irán poniendo un palito en la casilla que corresponda. Al final, sumarán el número de palitos por cada opción de respuestas.

En un papel grande, ten preparado otro formato en el que vaciarán los totales. Éste puede ser de la siguiente manera.

<b>Pregunta</b>	<b>Opciones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Hombres</b>	<b>Total</b>
I. ¿Cuál de las siguientes actividades te gusta más hacer en tu tiempo libre?	Jugar	3	4	7
	Escuchar música	1	0	1
	Leer	0	1	1
	Ver la televisión	4	3	7
	Dibujar	1	0	1
	Jugar videojuegos	2	3	5

Si los niños ya entienden lo que es un porcentaje, pueden calcular este resultado en cada una de las respuestas. Esto sirve sobre todo cuando el número de cuestionarios respondidos por hombres y mujeres no es igual. También es posible elaborar gráficas que muestren más claramente las tendencias en las opiniones de las personas.

Si se hicieron preguntas abiertas, recopilen todas en una sola lista y traten de agruparlas por semejanzas, de manera que observen los tipos de respuestas que se obtuvieron.

Una vez organizados los resultados, pide a los niños que digan lo que observan en ellos. Puedes auxiliarlos con preguntas como *¿cuál es la actividad que más gusta a todos?*, *¿qué es lo que menos les gusta hacer a las mujeres?*, *¿a quiénes les gusta más jugar videojuegos?*, etc.

La reflexión final debe relacionar los resultados con la situación que se plantearon al inicio de la investigación. Es decir que el grupo pueda contextualizar los resultados y sacar algunas conclusiones sobre lo que ahora saben sobre esa situación o problema. Las conclusiones pueden incluir nuevas preguntas como por ejemplo *¿por qué a casi nadie le gusta leer?*

El último paso de una consulta es la presentación de los resultados a otras personas de la comunidad, de preferencia incluyendo a las personas que respondieron los cuestionarios. Esto permite que las personas conozcan más sobre la situación y puedan también sacar sus propias conclusiones. Decide con los niños la manera en la que compartirán los resultados con los demás. Puede hacerse un periódico mural, un boletín o una presentación a manera de conferencia, entre otros.

#### Comentarios:

Las actividades para la preparación de la consulta pueden combinarse con otras dentro de una misma sesión, de manera que se avance en el trabajo pero que no sea lo único que los niños hagan, ya que puede ser cansado y se corre el riesgo de que pierdan interés.

La organización de los resultados puede hacerse más o menos compleja, dependiendo de la edad de los niños. Por ejemplo,

la división de los datos también puede hacerse por grupos de edad además de por sexo. Un equipo puede ocuparse de los hombres de 6 a 12 años, otro de las mujeres de esa misma edad, otro de las mujeres de 13 a 18 años, etc.

Las consultas también pueden ser diseñadas por adultos que deseen conocer la opinión de los niños acerca de algún tema. En este caso, el proceso que se sigue es el mismo, pero los niños sólo participan en responder el cuestionario. Sin embargo, es muy importante que se les proporcione información suficiente para que entiendan de qué se trata la consulta o encuesta, para qué se hace y que se va a hacer con la información que se recabe. Así mismo, el momento final de compartir los resultados con los niños y con la comunidad en general es fundamental para dar al proceso un sentido significativo para todos los participantes.

**Enfoque de arte y cultura:**

Los temas y preguntas de la consulta dependen del interés del grupo, por lo que se puede explorar cualquier tema relacionado con la expresión artística y cultural, como gustos, prácticas, costumbres y tradiciones por ejemplo. Incluso los educadores pueden diseñar una consulta para preguntar la opinión o preferencias de los niños y niñas sobre algún tema o situación específica de manera que los adultos puedan tomar decisiones sobre la oferta o programa de un centro cultural o educativo, por ejemplo.

## **Matrices**

**Objetivo:** obtener información útil para los participantes sobre sus propias percepciones acerca de los lugares y personas con las que se relacionan.

**Duración:** 1 hora

**Material:**

- Papel craft

- Plumones gruesos de diversos colores
- Etiquetas pequeñas
- Masking tape

Desarrollo:

Explica a las niñas y niños que para saber más sobre lo que piensan sobre los lugares que frecuentan y cómo se sienten en ellos pueden hacer el ejercicio que les vas a proponer.

Coloca en la pared un pedazo grande de papel craft y traza una matriz como se muestra a continuación, poniendo en las columnas distintos espacios y en los renglones preguntas diversas como las del ejemplo:

<b>Pregunta / Lugar ¿En dónde...</b>	<b>Casa</b>	<b>Escuela</b>	<b>Calle</b>
...me río más?			
...me da más miedo?			
...me regañan más?			
...me siento más protegido/a?			

Deja algunas columnas y renglones vacíos y explica al grupo que todos nos iremos preguntando cómo nos sentimos en los diferentes lugares. Pregunta qué otros lugares de los que frecuentan quisieran agregar. Escribe en las columnas tres o cuatro lugares que propongan ellos.

Las preguntas y los lugares que incluyo son un ejemplo. Puedes pensar en otras, dependiendo de lo que les gustaría explorar. También pide a los participantes que propongan otras preguntas que estén estructuradas de la misma manera y agrégalas a la matriz.

Indica que todos van pasar al frente a responder a la primera pregunta. Explica que elijan el lugar en donde suceda lo que indica la pregunta y pongan un punto de color en el cuadro correspondiente. Pueden dibujar el punto con un plumón o colocar una etiqueta pequeña, dependiendo del material con el que cuenten.

Una vez que todos hayan respondido la primera pregunta, pide que hagan lo mismo con la segunda y así hasta el final.

Cuando la matriz esté totalmente respondida, pide a los participantes que contabilicen los puntos de cada cuadro y escriban el número en grande ahí mismo. Puedes repartir las preguntas para que se dividan la tarea o bien dejar que pasen uno a uno a contar diferentes cuadros.

Explica que ahora se trata de observar lo que pasó y pide a los niños que expresen sus opiniones sobre lo que observan en los resultados. Conforme conversan pueden ir marcando con círculos los recuadros más significativos, por ejemplo los lugares que obtuvieron más respuestas y también los que obtuvieron menos. Haz preguntas que ayuden a los niños y niñas a reflexionar sobre sus respuestas. Por ejemplo: *Casi todos respondieron que el lugar en donde más los regañan es en la escuela. ¿Qué pasa en la escuela? ¿Quién los regaña? ¿Por qué?*

El análisis puede quedarse ahí, como una investigación general sobre cómo se sienten los participantes en los lugares que frecuentan, o bien puede continuar si el grupo decide trabajar sobre alguna de las situaciones descubiertas en el ejercicio. En este caso, los caminos a seguir son diversos y tendrían que estar relacionados con los objetivos del taller y del proceso que ha seguido el grupo. Comentarios:

Puedes tener preparada de antemano la matriz y después en la sesión, ya con los niños, escribir las preguntas y los lugares. Llevar ya todo escrito no es muy recomendable porque a los participantes les costará más trabajo entender de qué se trata. Es más fácil comprender si lo hacen juntos.

Las preguntas pueden cambiar si es que están interesados en explorar otros temas. También es factible poner otros espacios en las columnas. Es decir, la matriz es un instrumento de consulta útil para preguntarse sobre las conductas de las personas, las actividades preferidas, las relaciones con otras personas, etc. La clave está en cómo relacionamos las preguntas de los renglones con las categorías puestas en las columnas.

Lo que no es conveniente es poner demasiadas preguntas o lugares, ya que entonces las respuestas se dispersarán mucho y la actividad será larga y cansada.

El orden para que los participantes respondan a las preguntas depende del número de personas que conforman el grupo. Si son pocos, puede hacerse uno por uno, pero si son muchos esto sería muy tardado por lo que es mejor dejar que pasen todos al mismo tiempo y cada quien encuentre la forma de poner su punto.

Si quieres hacer un análisis por género puedes dar plumones o etiquetas de un color a los hombres y de otro color a las mujeres. Así, a la hora de contar los puntos se podrá distinguir entre unos y otros.

Así mismo, a la hora de señalar los recuadros significativos puedes usar plumones de colores para indicar en qué sentido nos importan. Para los recuadros que expresen situaciones negativas o perjudiciales para los participantes puedes usar el color rojo y para aquellos que les parezcan que es benéfico lo que sucede, el verde. Por ejemplo, si la mayoría puso que la calle es el lugar en donde les da más miedo pueden encerrar ese recuadro en rojo para indicar que eso no es benéfico.

Enfoque de arte y cultura:

Las combinaciones entre los contenidos de los renglones y columnas son múltiples y pueden explorar ideas reales o imaginarias. Por ejemplo, si en las columnas se ponen diferentes personajes y en los renglones atribuciones o capacidades que pudieran tener, se obtendrán muchas opciones por lo que es posible explorar caminos para contar una historia o elaborar plásticamente los que más gusten.

### ***C) Creación y producción de ideas y proyectos***

#### **Creación de propuestas**

Objetivo: Generar propuestas de trabajo a partir de un tema, problema o interés de los participantes.

Duración: 1 hora

### Material:

- Hojas de rotafolio
- Plumones
- Cinta adhesiva
- Tijeras

### Desarrollo:

Plantea al grupo el tema en el que van a trabajar, que puede haber sido definido por ellos mismos a partir de alguna de las actividades que he descrito aquí mismo o bien algo que tú hayas decidido proponer. El planteamiento que hagas de la situación específica tiene que estar expresado en forma de un problema o una necesidad concreta y puede referirse a cuestiones sobre la comunidad, vivencias escolares, proyectos del grupo e incluso el programa de actividades del taller, entre otras.

Si es un tema que ya han abordado, permite que los participantes recuerden de qué se trata y opinen sobre él. Después de conversar un poco al respecto pregunta a los niños qué es lo que se les ocurre para resolver el problema, realizar el proyecto o modificar la situación. Haz preguntas directas, tales como: ¿y qué podemos hacer?, ¿qué ideas se les ocurren para cambiar lo que pasa?, ¿qué les gustaría hacer?, etc. La intención es que los niños perciban que tienen un reto frente a ellos y que pueden dar ideas.

Escribe en una hoja de rotafolio las ideas que los niños y niñas vayan dando. No cuestiones ninguna idea, por imposible o extraña que te parezca. Después de que se hayan agotado las propuestas, indica a los participantes que es necesario ordenarlas para ver cuál o cuáles elegir. Separen las ideas recortando la o las hojas de rotafolio. Pide a los niños que tomen una o dos ideas, dependiendo del número de ideas y participantes. Indícales que peguen en un lado de la pared aquellas que pueden hacer los niños y en otro lado las que tendrían que realizar otras personas como los papás, los maestros, las autoridades, etc. Si lo desean pueden dividir en subcategorías las referidas a otras personas.

Céntrense primero en las que pueden hacer los mismos niños y vean si hay algunas parecidas que puedan agrupar en una misma. Luego pregunta a los niños qué piensan de cada una, pensando sobre todo en cuál les gustaría probar primero. Pueden elegir una y desechar las demás o bien elegir varias y ordenarlas para elaborar un programa de trabajo. La decisión se puede tomar por votación o bien dividirse las tareas para trabajar en varias a la vez.

#### Comentarios:

Como en otras actividades en las que se pide a los niños que den sus ideas, es fundamental que en principio todas se consideren válidas. Ni tú ni otros niños deben cuestionar ninguna de las que surjan.

La clasificación de las ideas puede hacerse también con otras categorías según sea de mayor utilidad para el objetivo, como por ejemplo las que se refieren a diversos ámbitos como la comunidad, la escuela o la familia, o bien por temas si es que se trata de actividades a realizar dentro del programa del taller.

Es importante que controles tu impulso de influir al grupo para que elija la propuesta que a ti más te convenza, ya que se trata de que sean los niños los que exploren las opciones y expresen libremente sus preferencias. Aún así, si hay restricciones concretas debido a las características del programa del taller, del espacio o a la necesidad de establecer condiciones de seguridad para todos, debes plantearlas con claridad para que los niños y niñas tomen sus decisiones de manera informada. Por ejemplo, si la idea que prefieren es que las sesiones del taller sean todos los días, es necesario que les informes cuál es tu disponibilidad real de tiempo para acompañarlos, de manera que no necesariamente desechen la idea, pero que piensen en qué tendrían que hacer para lograrla o si es necesario modificarla de alguna manera.

#### Enfoque de arte y cultura:

Como este es un ejercicio de imaginación es de utilidad en cualquier momento en el que el grupo necesite generar ideas, ya sea sobre los productos que desean crear, mensajes que quieran ex-

presar o las formas de resolver problemas para lograr sus metas como por ejemplo conseguir materiales y apoyos.

### **Distribución de tareas**

Objetivo: Establecer las tareas que deben hacerse para realizar una actividad o proyecto, así como dar a elegir a los participantes en qué desean colaborar.

Duración: 30 minutos

Material:

- Hojas de rotafolio
- Plumones
- Cinta adhesiva

Desarrollo:

Hay diversos caminos para que un grupo se organice en la distribución de tareas entre sus miembros. Pero siempre el primer paso es hacer una lista de dichas tareas. Cuando el grupo tenga claro qué es lo que desea o necesita realizar pregunta entonces: *¿qué necesitamos para lograr esto?* Deja que las niñas y niños den todas sus ideas. Pueden hablar sobre conseguir materiales, realizar acciones concretas, solicitar la aprobación de otras personas, llegar a acuerdos, etcétera. Tú o alguno de los participantes puede ir escribiendo la lista en una hoja de rotafolio. Si el grupo agotó sus ideas, puedes hacer preguntas para para motivar a que surjan tareas que no han pensado los participantes.

Una vez que el grupo decida que la lista es la adecuada, plantea que es necesaria la ayuda de todos para ir resolviendo cada uno de esos puntos. Revisen juntos uno por uno mientras preguntas quién o quiénes quieren ayudar a realizarlo. Ve anotando el nombre de cada voluntario junto la tarea específica, o bien deja que cada quien anote su nombre. Si hay niños o niñas que no se hayan apuntado para ninguna actividad, pregúntales directamente si hay algo en lo que quisieran colaborar o si quieren ayudar a alguien en especial. En caso de que haya quienes no quieran ayudar en nada, respeta su decisión y coméntales

que pueden incorporarse a cualquier tarea en el momento que ellos lo decidan.

Entre todos acuerden cuándo deberá estar terminada cada tarea. Es importante que observen cuáles de ellas no pueden realizarse antes de hacer otras. Por ejemplo, no podemos pintar la barda sin antes haber conseguido la pintura y las brochas.

En la siguiente sesión revisen qué tareas se lograron y cuáles no para pensar entre todos cómo resolver lo que esté pendiente y ayudar a quienes tengan dificultades.

#### Comentarios:

Es importante que aclares a los participantes que el hecho de que se apunten para conseguir objetos o servicios no implica que deberán aportar dinero, sino ver qué alternativas hay para conseguirlos. Esta tarea se puede desglosar en pequeñas acciones como averiguar cuánto cuesta dicho material o servicio, investigar quiénes en la comunidad los venden, generar ideas de cómo conseguir recursos para adquirirlos o quiénes podrían donarlos, etcétera.

En general, debes tener cuidado de que los niños no sientan que tienen que poner dinero para realizar las tareas o lograr un proyecto, sino que lo que aportarán será tiempo, trabajo e ideas. En este mismo sentido debes evitar la tendencia de las personas a solicitar recursos a través de las autoridades, como el presidente municipal. Es peligroso pensar que un problema se solucionará si se “pide” al gobierno que aporte los recursos porque en cuanto el gobierno acepte o rechace el proyecto, el proceso de niños y niñas se acabó y el aprendizaje tendrá que ver únicamente con la disposición o capacidad del gobierno de aportar para un proyecto y no sobre las propias capacidades de niños y niñas.

Otra manera para que los niños y niñas expresen cuáles son sus preferencias es distribuir letreros con cada una de las tareas en diversos puntos del espacio y pedir a los participantes que se coloquen junto a la actividad en la que desean colaborar. Esto puede funcionar bien con los más pequeños.

Así mismo es importante respetar a quienes, aún cuando les haya hecho varias sugerencias, no desean colaborar ya que la

participación debe ser totalmente voluntaria. La opción de incorporarse más adelante debe quedar abierta.

Enfoque de arte y cultura:

Esta actividad ayuda mucho para la realización de creaciones colectivas, incluyendo obras plásticas, escénicas y musicales entre otras. Puede realizarse cuando se organice la producción de exposiciones, presentaciones escénicas, musicales o literarias; es decir, cuando haya que distribuir tareas y responsabilidades.

### **Toma de decisiones por votación**

Objetivo: Elegir de manera colectiva entre varias opciones.

Duración: 30 minutos

Material:

- Hojas de rotafolio
- Plumones
- Cinta adhesiva
- Papelitos
- Plumas o lápices
- Una caja de zapatos

Desarrollo:

Comenta con los niños acerca de la decisión que necesitan tomar, que puede referirse al tema de un proyecto, la selección de personas para realizar tareas concretas, la forma de organización del grupo o cualquier otro aspecto importante en el proceso de los participantes. Asegúrate de que todos entiendan de qué se trata y cuáles son las condiciones para tomar la decisión. Por ejemplo, si se trata de elegir a un representante del grupo será necesario hablar sobre cuáles serán las responsabilidades de esa persona, antes de que se propongan candidatos y de que se vote por ellos.

Escribe en una hoja de rotafolio, o pide a algún niño que lo haga, la lista de opciones a elegir, es decir nombres de candidatos, actividades a realizar, propuestas de temas a trabajar, etc.

Explica que para tomar la decisión cada persona va a emitir un voto, según su preferencia, escribiendo en un papelito la op-

ción que más le guste y luego metiendo el papelito doblado en la urna, que es la caja de zapatos. Pregunta a los participantes si saben cuáles son las reglas de la votación. Escucha sus ideas y escribe en otra hoja de rotafolio las que coincidan con las siguientes:

- Sólo se puede votar una vez
- El voto es libre
- El voto es secreto
- Gana la opción que tenga el mayor número de votos

Menciona y escribe aquellas reglas que no hayan sido expresadas por los niños.

Asegúrate de que cada regla quede clara. Por ejemplo, votar libremente quiere decir que nadie puede ofrecer nada a otra persona, o amenazarla, para que vote por una opción determinada. Incluso pueden no votar.

Entrega un papelito a cada participante e indícales que escriban en él la opción que prefieran. Pídeles que doblen su papelito para que no se vea lo que escribieron y que lo pongan en la urna.

Una vez que todos hayan colocado su voto en la urna, explica que ahora van a contar los votos. Pide tres voluntarios para realizar este procedimiento. Uno de ellos sacará los papelitos a la vista de todos. Otro irá tomando papelitos, uno por uno, los desdoblará y leerá en voz alta lo escrito, para luego mostrarlo a todo el grupo y pasárselo al tercer voluntario, quien se encargará de ir formando un montoncito por cada opción. Al finalizar la clasificación de los votos, el primer voluntario toma un montón y cuenta en voz alta los votos. El segundo voluntario escribe el resultado junto a la opción escrita en la lista del rotafolio. Terminado el conteo, numeran las opciones poniendo el número uno a la que haya obtenido la mayor cantidad de votos. En caso de empate se hace todo el procedimiento de nuevo, es decir una segunda vuelta, con las opciones que hayan quedado empatadas.

Anuncia al grupo cuál fue la opción que ganó y que esa será la actividad, proyecto, idea o persona elegida. Pero antes de terminar explica a los niños que sería importante considerar a las personas que votaron por las otras opciones. Para hacer esto

pregunta a los participantes que votaron por las otras opciones qué piensan sobre el resultado. Pregunta a todos si tienen alguna idea de cómo se pueden integrar otras opciones a la ganadora, sobre todo si alguna de ellas ganó un segundo o tercer lugar con muchos votos. Escucha las ideas de los niños y ayúdales a decidir si hay alguna forma concreta de hacer esto.

Escribe las conclusiones en una hoja de rotafolio e indica a los niños que será su plan de trabajo específico para esa actividad, proyecto, programa o representación grupal.

#### Comentarios:

Mediante la votación el grupo expresa y lleva a cabo sus preferencias. Sin embargo, deja del lado las opciones perdedoras, independientemente del número de votos que hayan obtenido. Es por eso que el paso final de escuchar y considerar la opinión de quienes no votaron por la opción ganadora es muy importante. Es la oportunidad para integrar los diversos puntos de vista en una sola propuesta. A veces es posible lograrlo y a veces no.

Especialmente cuando el primer y segundo lugares obtuvieron un número similar de votos, el grupo queda dividido en dos. Es por eso importante considerar a los “perdedores”, ya que son casi la mitad del grupo. En estos casos, el grupo puede decidir realizar las dos opciones que obtuvieron los primeros lugares y entonces será necesario organizarse para ello.

Existe también otra forma de llegar a acuerdos sin que se tenga que recurrir a la votación. Esta forma es a través del consenso, es decir, las partes toman decisiones en conjunto una vez que argumentaron sus puntos de vista y cedieron algunos aspectos de su postura para buscar el bien común. En este proceso es importante dejar espacio a la argumentación y negociación. Una vez más, tu papel es el de hacer preguntas que faciliten la reflexión y la generación de ideas. Estas preguntas son del tipo: *¿Qué pasaría si...? ¿Estarían dispuestos a...? ¿Cómo podemos hacer para que todos...?*

#### Enfoque de arte y cultura:

Al igual que en la creación de propuestas y la distribución de

tareas, en los procesos creativos aparecen diversos momentos en los que el grupo necesita tomar decisiones o elegir entre diversas opciones. Esto sucede no sólo en la parte organizativa, sino también en cuanto a los contenidos de la obra artística colectiva. Sin abusar de este método, se puede usar cuando no se tenga un consenso claro acerca de lo que se hará.

### **Revisión de avances, logros y alternativas**

Objetivo: Revisar el proceso del grupo y valorar los logros que se han obtenido.

Duración: 30 minutos

Material:

- Hojas de rotafolio
- Plumones
- Cinta adhesiva
- Tarjetas tamaño media carta (también pueden ser hojas tamaño carta cortadas a la mitad)

Desarrollo:

Explica a los participantes que de vez en cuando es necesario hacer un alto en el camino de un proyecto para que podamos ver lo que hemos logrado, los obstáculos enfrentados, las ayudas alcanzadas y lo que falta por hacer. Después de esto se pueden revisar aspectos diferentes del proyecto.

Sobre las tareas

A manera de recordatorio, pregunta a los niños y niñas cuál es la meta que se propusieron al inicio del proyecto. Pregunta después qué es lo que el grupo ha logrado hasta ese momento. Anota en una hoja de rotafolio lo que los participantes vayan diciendo.

Después pregunta qué es lo que no se ha podido hacer aún y anótenlo en otra hoja de rotafolio. Entre todos comenten cuáles son las razones por las que no se han podido lograr algunas de las tareas.

Si lo consideran útil, pueden poner a la vista las listas de tareas que han hecho con anterioridad, de manera que sea más fácil recordar lo que se ha planeado.

Sobre el proceso

Reparte tarjetas y plumones a los participantes. Coloca un letrero en la pared que diga LO QUE NOS HA SALIDO BIEN. Pide a todos que recuerden las cosas que han hecho con el grupo durante las sesiones y que piensen en algo que haya salido bien. Después, explica que cada persona escribirá en una tarjeta eso que pensó que ha salido bien durante el trabajo que han realizado juntos. Si alguien tiene varias ideas puede escribirlas todas, usando una tarjeta por idea. Pide que cada quien pegue su o sus tarjetas debajo del letrero.

Posteriormente pega otro letrero que diga LO QUE PODEMOS MEJORAR y hagan el mismo procedimiento escribiendo en las tarjetas aquello que crean que no ha salido bien y que se puede mejorar, y pegándolas debajo del letrero.

Entre todos, organicen cada grupo de tarjetas reuniendo las que son similares o contienen ideas parecidas. Comenten en el grupo lo que hay que mantener porque ha salido bien y qué se puede hacer para mejorar lo que no ha resultado como querían.

Comentarios:

Estas actividades pueden llevarse a cabo cada determinado tiempo, según lo decida el grupo o tú consideres que les puede ayudar a tomar nuevas decisiones.

Como en el resto de las actividades, puedes hacer preguntas para ayudar a los niños y niñas a recordar y dar sus opiniones.

Enfoque de arte y cultura:

La revisión de logros, obstáculos y opciones de mejorar puede aplicarse también a los productos y creaciones artísticas individuales y colectivas. No se trata de calificar, sino de identificar los elementos que se podrían modificar para obtener mejores resul-

tados. Por ejemplo preguntarse cuándo resulta mejor el uso de una u otra técnica plástica, cómo se podría contar una historia más claramente, cómo hacer para tener más poder de convocatoria para una presentación o exposición, etc.

# Bibliografía

- A.A.V.V. (2012), *Que los niños metan su cuchara*, Conaculta, México.
- Alfageme, Érika, Raquel Cantos y Marta Martínez (2003), *De la participación al protagonismo infantil: propuestas para la acción*, Plataforma de Organizaciones de Infancia, Madrid.
- Brenifier, Oscar (2011), *La felicidad según Ana*, Conaculta / Santillana, México.
- Brenifier, Oscar (2011), *La verdad según Ana*, Conaculta / Santillana, México.
- Convención sobre los Derechos del Niño*, Aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989.
- Corona, Yolanda y María Morfín (2001), *Diálogo de saberes sobre participación infantil*, Colectivo Mexicano de Apoyo a la Niñez, UNICEF, Universidad Autónoma Metropolitana y Ayuda en Acción, México.
- Corona, Yolanda, Graciela Quinteros y María Morfín (2005), “El juego de la existencia. ¿Cómo participamos?” y “El juego como un círculo mágico”, en: *Antología del diplomado Derechos de la Infancia. Infancia en Riesgo*, Universidad Autónoma Metropolitana y Universidad de Valencia, México.
- Delfos, Martine F. (2001), *¿Me escuchas? Cómo conversar con niños de cuatro a doce años*, Bernard van Leer Foundation, Amsterdam.
- Hart, Roger (2001), *La participación de los niños en el desarrollo sostenible*, UNICEF, P.A.U. Education, Barcelona.
- Lansdown, Gerison (2001), *Promoting children's participation in democratic decision-making*, UNICEF, Innocenti Insight, Italy.
- Linares, Ma. Eugenia y Haydeé Vélez (2009), *Para escucharte mejor*, Hacia una Cultura Democrática, A.C., México.

- Morfín, María y Haydeé Vélez (2009), *Entrometermos en lo que sí nos importa*, Hacia una Cultura Democrática, A.C., México.
- Pérez, Jaime Jesús (1994), “El niño como sujeto social de derechos: Una visión del niño para leer la Convención”, en: *Niño y adolescente: enfoques y contexto*, Rāda Barnen.
- Toro Arango, José Bernardo (1998), Conferencia dictada en el Foro de Educación Cívica y Cultura Política Democrática, Instituto Federal Electoral, manuscrito.
- Toro Arango, José Bernardo (1992), *7 aprendizajes básicos para la educación en la convivencia social. Educando para hacer posibles la vida y la felicidad*, Fundación Social, Bogotá.
- Zambrano, María (1996), *Persona y democracia*, Biblioteca de Ensayo. Siruela, Madrid.

## En la web

La Jugarreta Espacios de Participación, A.C.  
[www.lajugarreta.org.mx](http://www.lajugarreta.org.mx)

Hacia una Cultura Democrática, A.C.  
[www.acude.org.mx](http://www.acude.org.mx)

Programa Infancia de la Universidad Autónoma Metropolitana  
<http://www.uam.mx/cdi/inicio.html>

Red por los Derechos de la Infancia  
<http://www.derechosinfancia.org.mx/>

Revista en línea: Children, Youth and Environments  
[http://www.colorado.edu/journals/cye/17\\_2/index.htm](http://www.colorado.edu/journals/cye/17_2/index.htm)

Página de Conaculta niños-Alas y Raíces  
<http://www.a.gob.mx>

# Experiencias infantiles y juveniles incluidas como ejemplos

Institución: Colectivo Mexicano de Apoyo a la Niñez  
Proyecto: Promoción de la participación infantil  
Localidad: Tepoztlán, Morelos

Institución: Hacia una Cultura Democrática, A.C.  
Programa: Una comunidad que aprende y participa  
Localidad: Colonia Tepeximilpa, Tlalpan, Ciudad de México.

Institución: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes  
Programa: Alas y Raíces.  
Localidades: Ciudad de México

Institución: La Jugarreta Espacios de Participación, A.C.  
Programa: Niños y niñas inciden en su comunidad  
Localidades: Pueblo de Santo Domingo Ocotitlán y Barrio de San José, Tepoztlán, Morelos

Institución: Secretaría de Desarrollo Social del Estado de Michoacán  
Programa: Espacios de Participación Infantil (ESPIS)  
Localidades: Mata de Plátano, El Paso de Hidalgo y La Manza, Michoacán

Institución: Escuela Teixtomani  
Programa: Taller de arte  
Localidad: Tepoztlán, Morelos

Institución: Stepney Community Nursing Development Unit  
Programa: Research and Development Programme  
Localidad: Londres, Inglaterra

# Índice

INTRODUCCIÓN	5
CONCEPTOS TEÓRICOS	8
1. Democracia y ciudadanía	8
2. El derecho a participar	11
3. La voz y visión de la infancia: mundos posibles	14
Formar ciudadanos	15
Ejercer el derecho a participar	17
Incluir la visión de la infancia	19
En breve	21
PARA PROMOVER LA PARTICIPACIÓN INFANTIL Y JUVENIL	22
1. Considerar la participación como un proceso	22
2. Partir de las necesidades de niños, niñas y adolescentes	25
3. Trabajar con un enfoque integral, incluyendo a otros actores	31
4. Respetar los diferentes ritmos y formas de participar	34
5. Integrar las capacidades creativas y lúdicas de los niños	36
6. Tomar conciencia de los problemas, riesgos y tentaciones	39
ACTIVIDADES	43
Bibliografía	86
En la web	87
Experiencias infantiles y juveniles incluidas como ejemplos	88

# Biblioteca Alas y Raíces

## Colección Pasamanos

*Todos significa todos. Inclusión de niños  
con discapacidad en actividades de arte y cultura*  
Alicia Molina

*Poesía con niños. Guía para propiciar el encuentro  
de los niños con la poesía*  
Mercedes Calvo

*Comunidades lectoras. Guía para propiciar  
la lectura en su entorno*  
Brenda Bellorín y Carmen Martínez

*Giros y reveses.  
Representaciones sociales de la infancia*  
Banco del libro

*Manual del buen promotor.  
Una guía para promover la lectura y la escritura*  
Felipe Garrido

*Participación infantil y juvenil*  
*Una guía para su promoción*

se terminó de imprimir en el mes de noviembre de 2017  
en los talleres de Comercializadora Druck, S. de R. L. de C. V.,  
Isabel la Católica No. 326, local A, colonia Obrera,  
Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06800,  
Ciudad de México, con un tiraje  
de mil ejemplares.

¿Cuántas veces hemos preguntado a niñas y niños su opinión sobre aquellas cosas que tienen que ver con su vida? No sólo sobre sus gustos y preferencias, también sobre sus formas de ver y concebir el mundo con la intención de que su voz sea considerada. En su programa de cultura y arte, la Secretaría de Cultura a través de la Coordinación Nacional de Desarrollo Cultural Infantil-Alas y Raíces, contempla un eje de participación en el que se les mira como miembros activos de la sociedad, no sólo como espectadores-receptores. Esta guía teórico-práctica escrita por María Morfín pretende acercar los lineamientos que permitirán la integración en activo de niñas, niños y adolescentes en los proyectos dedicados a ellos. Como afirma la autora: “A participar se aprende participando”.



**María Morfín** es fundadora de La Jugarreta, Espacios de Participación A.C. y de Altramuz, Consultoría en Democracia, Educación y Cultura. Se especializa en el desarrollo de proyectos relativos a los derechos de niñas, niños y adolescentes con el fin de abrir espacios para su participación en la sociedad. De esta labor y la realizada con educadores y promotores a quienes ha capacitado, se desprenden algunos trabajos como *Diálogo de saberes sobre participación infantil*, publicado en 2001 por la Universidad Autónoma Metropolitana, UNICEF y el Colectivo Mexicano de Apoyo a la Niñez.

