

PROCESO DE FORMACIÓN
**DESARROLLO DE HABILIDADES
PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA PAZ**

Cartilla N°. 2



PROGRAMA POR LA PAZ
Compañía de Jesús



PROCESO DE FORMACIÓN

**DESARROLLO DE HABILIDADES
PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA PAZ**

CARTILLA N° 2



PROGRAMA POR LA PAZ
Compañía de Jesús



DESARROLLO DE HABILIDADES PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA PAZ

CARTILLA N°. 2



Publicación de:
PROGRAMA POR LA PAZ / Compañía de Jesús
Calle 35 N° 21 - 19 / PBX: 338-3790
e-mail: propazsj@unete.com

Director General: Horacio Arango S.J.

Director Ejecutivo: Luis Fernando Múnera S.J.

Autores:

Primera Edición: Asesores año 2000 / Rocío Castañeda Cisneros, Angela Peña Luque, Diana Benítez Paucar, Andrés Bastidas Beltrán y Gonzalo Cocomá Arciniegas.

Segunda Edición: Asesores año 2003 / Rocío Castañeda Cisneros, Carlos Fernández Niño, Andrés Acosta Villalobos y Carolina Tejada Bermudez (Editora del proyecto)

Agadecemos la colaboracion en el año 2001 de:
Lorena Nieto y Juan Carlos Colmenares

Diseño y Diagramación:
Juan Pablo Salamanca Rosas.
IMAGO / Diseño y Comunicación Visual
imagologo@yahoo.com

Ilustraciones portada e interior:
Amalfi Cerpa

Impresión cartillas: Editorial Kimpres
Impresión carpetas: Litocajas
Bogotá/ Colombia - Mayo de 2003

NOTA SEGUNDA EDICIÓN

En esta segunda edición recogemos la experiencia de los últimos dos años de trabajo con esta propuesta pedagógica. Para quienes conocen la primera edición encontrarán una serie de cambios y ajustes, que responden a los aprendizajes y busquedas que hemos hecho como equipo a lo largo de este camino.

La publicación de estas cartillas se realizó gracias al apoyo de: **fundación santa maría**

Se autoriza el uso y reproduccion de estas cartillas citando la fuente y los autores.



- 6.** En plenario se reconstruyen los pasos realizados en el juego a través de cada una de las Pruebas para llegar a establecer la Ruta para la participación y la concertación en los espacios comunitarios. Es importante señalar las dificultades, los logros y cómo se relaciona esto con experiencias que han podido tener en su cotidianidad.



Ejercicio Las experiencias con la comunidad

Objetivo: Recuperar las experiencias que han tenido los participantes con sus comunidades en el desarrollo de espacios colectivos para participar y concertar.

Recursos: Pliegos de papel periódico, marcadores de colores y cinta de enmascarar.



Metodología:

- 1.** Se conforman grupos de cinco o seis personas y se les propone que conversen sobre las siguientes preguntas. ¿Cuáles han sido las experiencias en que cada un@ se ha sentido haciendo parte de un grupo o una organización?, ¿Cómo se conformó?, ¿Qué los unió?, ¿Cómo fue la experiencia de participar?, ¿Qué facilita y qué dificulta el participar?, ¿Es suficiente participar para que un grupo logre sus objetivos?, ¿Existen diferentes formas de participar?, ¿Cuáles?, ¿Cuándo lograron concertar?, ¿Qué facilita / dificulta la concertación?. Pueden tomar como referencia el camino desarrollado en el juego de los piratas.
- 2.** Después de conversar y responder a las preguntas, en cada grupo se elige una experiencia –la que consideren más ilustrativa– y la dibujan a modo de historieta en un pliego de papel periódico.
- 3.** Se realiza una exposición con todas las historietas y se da un tiempo para que todos/as la puedan leer.
- 4.** Para terminar se realiza un plenario en el que se recogen las principales conclusiones de los grupos en torno a las preguntas propuestas.

Tomar decisiones en lo colectivo

Todos los días estamos enfrentados a tomar decisiones, desde las cosas más sencillas, hasta aquellas que pueden cambiar el rumbo de nuestras vidas. Los espacios de RELACIÓN CON LO COLECTIVO como los grupos o las organizaciones, son lugares privilegiados para la toma de decisiones: ¿cómo actuamos?, ¿cuál alternativa es la más acertada?, ¿cómo motivamos a otros/as a unirse?, ¿qué tipo de organización queremos?, etc.

Es probable que no hayamos pensado sobre la forma como tomamos decisiones, sin embargo, nos lamentamos de lo decidido, de lo ocurrido después de las decisiones o nos preguntamos porqué muchos no asumieron aquello que finalmente se definió.

¿Cómo tomar mejores decisiones? Estamos seguros/as que no existe una fórmula mágica y que el proceso de conformación del grupo, la manera como se ha construido la confianza, el sentimiento de pertenencia, lo que define la identidad y todos los elementos que hemos mencionado entran en juego; pero podemos compartir una propuesta con algunos pasos que pueden ayudar a que la toma de decisiones se haga de manera más conciente y, esperamos, con mejores resultados para nuestras vidas.

1. Conocer la situación: se trata de conocer el mayor número de elementos o factores que están presentes en esa situación (personas, antecedentes, etc.). En muchas ocasiones puede ser de ayuda recurrir a otros/as, escuchar la experiencia que ya han tenido otras personas al respecto, teniendo claro que esto no define de ante mano la decisión.
2. Definir la meta: para ello es importante fijarnos un objetivo, qué queremos lograr, a dónde queremos llegar. Debemos tener cuidado por que a veces algunas personas del grupo dicen lo que "debe ser" la meta o por que ellos/as la tienen clara piensan que para el resto del grupo es igual; en este momento debemos asegurarnos que existe acuerdo en el objetivo, que para todos/as es importante su logro.
3. Plantear las alternativas y sus posibles consecuencias: como ya sabemos cómo es la situación y a dónde queremos llegar, podemos identificar algunos posibles caminos o alternativas para hacerlo. Cada camino trae unas consecuencias (positivas y negativas), es necesario establecer las consecuencias en cada uno.

4. Elegir una alternativa y ponerla en práctica: después de realizar la valoración del punto anterior y teniendo en cuenta la meta que se quiere alcanzar, escogemos la alternativa que nos parece más adecuada y la ponemos en práctica.
5. Evaluar la práctica o la decisión tomada: en este momento evaluamos qué pasó, cómo nos fue con la decisión que tomamos. Este punto es fundamental, podemos aprender mucho de nuestras experiencias y fortalecer el grupo para el futuro.



Ejercicio Salvemos el pueblo: toma de decisiones

Objetivo: A partir de una experiencia lúdica establecer algunos pasos a seguir en la toma de decisiones en el mundo de las relaciones con lo colectivo.

Recursos: 4 fichas de parqués, 1 dado, mapa con el dibujo de la aldea y quías para grupos (ver ANEXO 2).



Metodología:

1. Se organizan 3 grupos y se presenta la siguiente situación: Cada uno de los grupos hace parte de la población de un pequeño pueblo rodeado por un bosque y monte, de pronto se inicia allí un incendio forestal, deben tratar de salir y llegar a la ciudad más cercana donde se encuentran las posibilidades de ayuda. Deben llegar en 4 turnos, no pueden demorar más porque sería demasiado tarde para salvar el pueblo.
2. Existe un mapa que ilustra a los grupos su recorrido y 3 lados por donde pueden salir del pueblo. Cada grupo lanza el dado, quien saca mayor puntuación elige primero por donde salir, después elige el segundo en puntuación y finalmente queda una salida para el tercer grupo.
3. En cada turno, el/la facilitador/a presenta dos posibles caminos o situaciones para seguir el camino, el grupo debe elegir cuál escoge, en el siguiente turno les dice lo que ocurrió de acuerdo a su decisión y presenta otras dos alternativas. Cada grupo va teniendo un turno a la vez. En el anexo encontrarán las situaciones de guía. A continuación presentaremos un breve ejemplo para ilustrar la dinámica del juego:
 - Grupo 1, el/la facilitador/a les dice (de acuerdo al mapa) pueden salir por el RIO ó por la CARRETERA, ¿cuál eligen?. Por ejemplo el grupo dice que por la carretera, se ubica su ficha en esta y deben esperar al siguiente turno. Cuando les toca nuevamente su turno, después de que cada grupo a tenido el suyo, el/la facilitador/a les dice "que empiezan a caminar por la CARRETERA y a pocos metros encuentran un árbol que cayó y cerró el paso, tienen dos opciones DEVOLVERSE al río o QUITARLO (estas opciones están en el cuadro de opciones ANEXO 2), ¿cuál eligen?... Y así continúa el juego.

4. Se debe dar el tiempo suficiente para que los grupos cumplan con sus 4 turnos y se evalúa cuál llegó a tiempo para pedir ayuda.
5. En plenario se discute en torno a los sentimientos que despertó el juego, ¿cómo tomaron decisiones?, ¿qué facilitó y qué dificultó la toma de decisiones en grupo?, en nuestra experiencia ¿Cómo es la toma de decisiones en grupo?, ¿Cómo podemos mejorarla?, ¿Esto afecta los procesos de participación y concertación?, ¿Cómo?. Para terminar se pueden presentar los pasos que mencionamos.

Amigas y Amigos:

Aquí termina este segundo paso de nuestro camino.

Nos alegra mucho poder entregar este material que ha sido fruto del trabajo que hemos realizado junto a muchas personas que han participado en el proyecto de formación en HABILIDADES PARA LA CONSTRUCCION DE LA PAZ desde el año 2000.

Recuerden que esta segunda cartilla es una invitación para seguir haciendo presente el sueño que nos convoca de ver a colombianos y colombianas construyendo la paz cada día.

Como siempre, quedamos a la espera de sus comentarios.

**Comité de Intervención Social
PROGRAMA POR LA PAZ**

Bibliografía:

ACODESI. Asociación de Colegios Jesuitas de Colombia (1999). *La formación integral y sus dimensiones*. Documento de trabajo - circulación restringida. Colección Propuesta Educativa No. 1. Santafé de Bogotá D.C., diciembre de 1999.

CERVELLIN, Sante y URIBE Fanny (2000). *Desplazados. Aproximación psicosocial y abordaje terapéutico*. Santafé de Bogotá, Secretariado Nacional de Pastoral Social.

GOLEMAN, Daniel (1995) *La inteligencia emocional*. Javier Vergara Editor. Buenos Aires - Argentina.

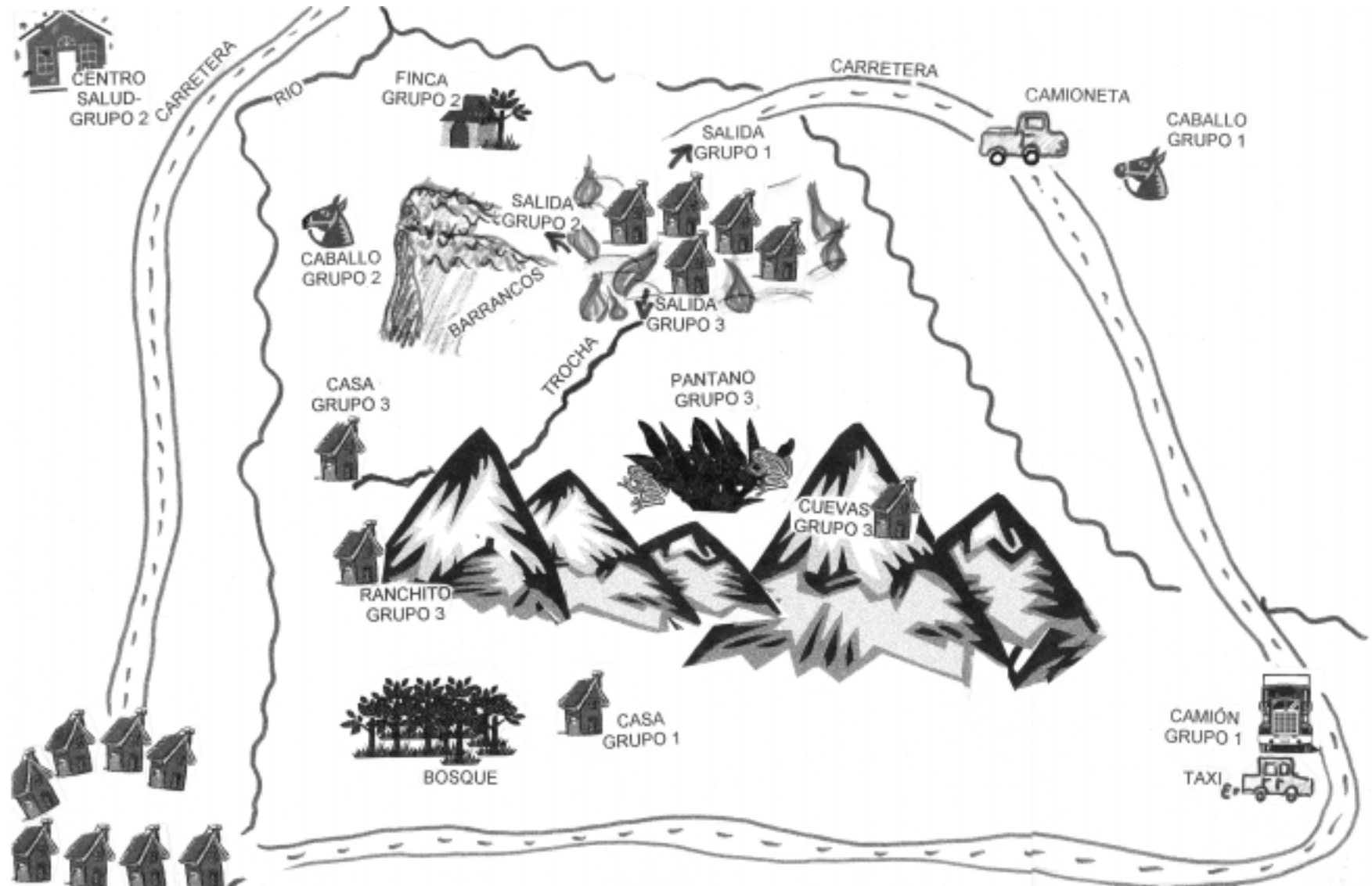
LEDERACH, Juan Pablo y CHUPP, Marcos (1995). *¿Conflicto y Violencia? Busquemos alternativas creativas*. Ediciones Clara – Semilla. Bogotá y Guatemala. LEADERACH, Juan Pablo y CHUPP, Marcos (1995). *¿Conflicto y Violencia? Busquemos alternativas creativas*. Ediciones Clara – Semilla. Bogotá y Guatemala.

MANTILLA CASTELLANOS, Leonardo (2000). *Habilidades para Vivir*. Santa Fe de Bogotá.

ROSEMBERG, Marshall. *Comunicación no violenta*. Editorial Urano, Madrid, 2000.



ANEXO N° 2 «SALVEMOS EL PUEBLO» / Mapa de la Aldea



GUÍAS

GUÍA PARA EL GRUPO 1: PUEDEN SALIR POR EL RÍO O POR LA CARRETERA...

TURNO 1	TURNO 2	TURNO 3	TURNO 4
RÍO: Deben caminar por la orilla hasta salir delante de la carretera.	CARRETERA: el camino es muy largo y le coge la noche, por lo que deben dormir...	Turno perdido (noche dormir)	CAMIÓN: se suben pero este debía recoger mercancía y entregar algunas cosas... se demoró mucho y no alcanzaron a llegar...
		Turno perdido (noche dormir)	TAXI con cupo solamente para una persona. LO LOGRARON!
	MONTAÑA: es más difícil, deben ayudarse y logran llegar a un llano...	CASA, al llegar se dan cuenta que está abandonada...	QUEDARSE... toman un tiempo para descansar, los coge la noche... al otro día salen al pueblo... pero ya llegan muy tarde
			DEVOLVERSE... rápidamente vuelven al bosque, sin embargo el camino que queda es muy largo ... no alcanzan a llegar.
		BOSQUE, empiezan a caminar y se encuentran con una culebra...	MATARLA, al intentarlo, esta pica a uno, les lleva mucho más tiempo llegar al pueblo, llegan tarde...
			DAR UNA VUELTA MUY LARGA PARA ESQUIVARLA, sin embargo logran salir bien del bosque y llegan al pueblo... LO LOGRARON!
CARRETERA: A los pocos metros encuentran que un árbol por el incendio cayó y cerró el paso...	DEVOLVERSE, Ir hasta el río. (mirar arriba)		
	LEVANTARLO: esto les toma bastante tiempo, por lo que pierden un turno.	Turno perdido por quitar el árbol...	CABALLO, cuando pueden iniciar el camino, pasa un caballo, en ancas se sube uno y llega al pueblo alcanzando a pedir ayuda... LO LOGRARON!
		Turno perdido por quitar el árbol...	CAMIONETA, cuando ven el caballo a lo lejos ven una nube de polvo, han decidido esperar la camioneta, efectivamente esta para y los lleva... pero a los pocos kilómetros se vara... no alcanzaron a llegar....

GUÍA PARA EL GRUPO 2: PUEDEN SALIR POR UNA FINCA O POR LOS BARRANCOS...

TURNO 1	TURNO 2	TURNO 3	TURNO 4
FINCA: allí dicen que hay un viejo loco que a todo el que ve en su terreno le dispara.	SALUDARLO con el riesgo que les dispare... Los recibe	QUEDARSE por que parece que al otro día va al pueblo en caballo.	TRABAJAR, como le ayudan les rinde y llegan antes de lo previsto al pueblo... LO LOGRARON!
		DESCANSAR, se recuperan pero el señor sale más tarde de lo previsto y no alcanzan a llegar...	
	SEGUIR el camino, salen a la carretera	ESPERAR pase un carro, en todo el día no pasa nada porque un árbol tenía cerrada la carretera... ya para caminar era tarde se devuelven donde el señor.	
	CAMINAR, estaban muy lejos y por más que se metieron por trocha no llegaron.		
ESCONDERSE hasta que se vaya o entre a la casa.... pero se queda vigilando fuera, así que pierden un turno...	Turno perdido escondidos.. cuando logran salir llegan a un río...	CAMINAR POR LA ORILLA... logran llegar al pueblo, pero les tomó mucho tiempo y no alcanzan a llegar...	
	Turno perdido escondidos	DEVOLVERSE... vuelven a la finca, y encuentran al dueño de esta saliendo en caballo, ofrece llevar a alguno... así, LO LOGRARON!	
BARRANCOS, uno de ustedes se accidenta y pierden un turno.	Turno perdido por accidente	CENTRO DE SALUD... llegan, los atienden y en la ambulancia, que ese día estaba allí los llevan al pueblo.... LO LOGRARON!	
	Turno perdido por accidente	SALIR AL CAMINO... esperando poder llevarlo al pueblo y cumplir su misión...	CABALLO... puesto que su compañero estaba muy maltrecho, tuvieron que parar varias veces y se demoran mucho más... no alcanzan a llegar.
			CAMINANDO... para poder ir al ritmo de la persona herida, van muy despacio... llegan pero ya es tarde...

GUIA PARA EL GRUPO 3: PUEDEN SALIR POR LA TROCHA O POR EL PANTANO...

TURNO 1	TURNO 2	TURNO 3	TURNO 4
TROCHA, el camino está lleno de humo, es muy difícil caminar...	SEGUIR... es tan difícil caminar por el humo... que se demoran el doble... pierden un turno	Turno perdido, cuando salen ven... el río y una casa	RÍO, deciden caminar por la orilla, de pronto pasa una lanchita los recoge y llegan al pueblo.... LO LOGRARON!
	DEVOLVERSE, Al pantano...	Turno perdido	CASA van a pedir ayuda, pero en ese momento no hay un caballo o una forma de llegar rápido al pueblo, descansan por un momento y salen a caminar... llegan pero muy tarde...
PANTANO el camino es muy difícil, están mojados... sin embargo logran atravesarlo y llegan a una montaña	CUEVAS, saben de unas cuevas que atraviesan la montaña... se meten y encuentran un derrumbe...	QUITAR las piedras y despejar el camino, logran hacerlo y salir al otro lado, pero están perdidos...	CASA, van a preguntar donde se encuentran y pedir que los orienten... tan de buenas que allí tenían una camioneta y los llevan al pueblo ... LO LOGRARON!
		DEVOLVERSE a rodear la montaña...	CAMINAR pero encuentran el camino bloqueado por un árbol caído y no pueden seguir... cuando se devuelven a la casa ya es tarde...
	RODEAR LA MONTAÑA, es un camino muy largo	CAMINAR TODA LA NOCHE... pero ya están muy cansados	TURNARSE LO QUE LLEVAN... lo más pesado se lo dan a quienes tienen más fuerza, sin embargo, el cansancio vence a uno que cae y deben parar, no pueden seguir pues tiene un pie tronchado... hay que esperar hasta el otro día.
	RANCHITO ENTRAR A DESCANSAR, las personas allí les ofrecen	CADA UNO CARGUE LO SUYO... el ritmo es muy lento y no alcanzan a llegar.	CABALLO para que alguien vaya durante la noche... aunque fue una jornada larga, LO LOGRARON!
			DESCANSAR y recuperar fuerzas todos para seguir, sin embargo, están más lejos de lo pensado... al otro día salen pero no alcanzan