

JUSTICIA RESTAURATIVA



EDUCAPAZ

Programa Nacional de
Educación para la Paz

EDUCAPAZ
PROGRAMA NACIONAL DE
EDUCACIÓN PARA LA PAZ

JUSTICIA RESTAURATIVA



TIEMPO ESTIMADO:
120 minutos una sola sesión



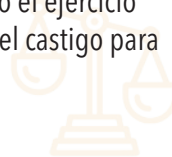
NIVEL EDUCATIVO:
Comunidad educativa general



HABILIDADES Y COMPETENCIAS
Identificación y gestión de las emociones.
Abordaje de conflictos.
Empatía comunicación asertiva, restauración de relaciones.

1. OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Sensibilizar a los participantes desde la propuestas lúdica y vivencial del juego acerca de la importancia de promover escenarios alternativos para la comprensión y abordaje del conflicto en las IE (aceptando que el conflicto hace parte de nuestra vida), promoviendo la Justicia Restaurativa como una oportunidad para resolverlos de manera pacífica y duradera. Apostatando por el restablecimiento de las relaciones, superando el ejercicio punitivo de la sanción y el castigo para enfrentar el conflicto.



2. RECURSOS

1 Dado liviano y plegable (principios de JR) Cada lado del dado debe tener uno de los principios que son: conflicto, verdad, comunicación, restauración y particularidad. El 6to lado corresponde a la palabra reto (es una actividad lúdica que dinamiza y mantiene la atención en el juego)

1.Plotter (infografía) con los principios visibles para todos los asistentes.

1 Ruleta (roles)

Docente (ofensor), Docente (víctima), estudiante (ofensor), estudiante (víctima), Directivos, Padres de familia.

6 bandas de PUNTO DE INICIO (una por cada equipo)

6 tapetes de avance (uno por cada equipo)

1 Árbol de la justicia restaurativa en el centro. (Figura 3D) Punto de Llegada.

24 tarjetas de situaciones de conflicto (las tarjetas corresponden a conflictos de bajo, mediano y alto impacto)

24 tarjetas retos.

1 (medallón para el mediador) del juego, que orientará la dinámica. Preferiblemente un docente o estudiante líder.

6 paletas con la silueta de like y dislike

6 paletas de más mediación.

***SE ADJUNTAN PRINCIPIOS DE LA JR-INFOGRAFÍA, SE SUGIERE HAGER VISIBLE EN UN PENDÓN DE 1METRO X 1.50 (LECTURA PARA LA RESOLUCIÓN DE LOS CASOS)**

***SE ADJUNTAN SITUACIONES DE CONFLICTO.**

***LISTADO DE RETOS.**

3. INSTRUCCIONES DE JUEGO



1. Se debe contar con un mediador del espacio, quien tendrá en sus manos los tapetes de avance y las tarjetas con los casos. Así mismo, el manejo del tiempo.



2. Se presentan los principios de la justicia restaurativa, que serán los ejes desde los que se analizarán los casos por parte de cada equipo (contextualización).



3. Se organizan 6 equipos de mínimo 3 jugadores y máximo 6. Que se disponen organizados en un círculo, ubicando en el centro del grupo el árbol de la justicia restaurativa.



4. Se inicia el juego con la elección de un representante de cada equipo, a través de la dinámica piedra papel o tijera. Para determinar el orden de participación.



5. Cada equipo lanza el dado una vez.



6. Se le asigna una situación de conflicto, que cuenta con unas preguntas orientadoras. El equipo cuenta con 3 minutos para discutirla en grupo y tratar de resolverla desde el Principio (dado) y el Rol que determina la ruleta.



7. El equipo comparte su argumentación para abordar el conflicto, y el resto de equipos deciden si validan o no el argumento, levantando su paleta de (Like- dislike).

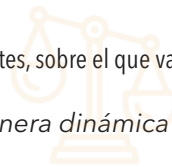


8. Es importante poner en práctica la escucha activa y las habilidades comunicativas por parte de todos los equipos. El objetivo es llegar el árbol de justicia restaurativa.



9. Se termina el juego cuando alguno de los equipos complete el camino con los 4 tapetes, sobre el que va avanzando el equipo hacia el centro del círculo.

**El dado tiene en una de sus caras la posibilidad de un reto, que genera dinámica y permite el avance más rápido al equipo.*



4. APUNTES PARA EL DINAMIZADOR

Inicio: Compartir el objetivo de aprendizaje y el sentido del juego, siendo este un recurso didáctico para abordar la justicia restaurativa en situaciones de conflictos.

Recuerden que son los principios de la justicia restaurativa, los que dan la pauta para resolver situaciones diversas de conflicto planteadas en tarjetas, desde un rol determinado (definido por una ruleta).

Los participantes deben reflexionar y argumentar una respuesta desde el principio y rol asignado, para la situación de conflicto y esto les da la posibilidad de ganar un tapete, para avanzar hacia la justicia restaurativa.

El avance hacia el centro (árbol de justicia restaurativa), depende de la valoración que se hace del argumento compartido por los participantes del juego, quienes a través de un me gusta o no me gusta deciden si apoyan el argumento, presentado por el equipo en turno.

Esto permite la interacción de todos los participantes en la dinámica del juego.

El juego cuenta con algunos retos que permiten a los jugadores integrarse de forma divertida y dinámica.

Desarrollo: Durante el recorrido es importante estar pendiente del grupo, observando y escuchando activamente todo lo que pasa y se comparte allí.



**ESTE JUEGO FUE DISEÑADO POR EL EQUIPO
DINAMIZADOR DEL COLEGIO GIMNASIO CAMPESTRE
LOS ARRAYANES - LA CALERA-CUNDINAMARCA COMO
PRODUCTO DEL ACOMPAÑAMIENTO CRESE -EDUCAPAZ**



DERECHOS DE AUTOR

**PROPIEDAD INTELECTUAL: ADRIANA BARRIOS MENESES
IDEA Y ESTRUCTURA DEL JUEGO: ADRIANA DELGADO,
YOLANDA GUTIÉRREZ, MARÍA CAMILA JARAMILLO Y
CAMILA LEÓN.
DISEÑO: CARLOS PERDIGÓN
2021**

