

SER-ES

CONVIVENCIA ESCOLAR



EDUCAPAZ

Programa Nacional de
Educación para la Paz

EDUCAPAZ
PROGRAMA NACIONAL DE
EDUCACIÓN PARA LA PAZ

SER-ES CONVIVENCIA ESCOLAR



TIEMPO ESTIMADO:
90 minutos una sola sesión



NIVEL EDUCATIVO:
Sexto - Once



HABILIDADES Y COMPETENCIAS

Derechos y deberes. Pensamiento crítico.
Justicia Restaurativa. Cuestionamiento de
creencias que legitiman la violencia. Ética
del cuidado.

2. RECURSOS

1 Tapete - tablero con 50 casillas
enumeradas en orden consecutivo.
2 dados.
4 totems para identificar cada
equipo en el tablero.
25 fichas con situaciones clasifica-
das como tipo I en el marco de la ley
1620 de 2013.

1. OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Generar una reflexión a partir de esas propias narraciones desde la justicia restaurativa
conectando con la idea de comunidad y de restauración de las relaciones.



3. INSTRUCCIONES DE JUEGO



1. El juego consta de un tablero de piso con 50 casillas enumeradas y cuadriculadas en orden consecutivo. En el tablero se representan cinco (5) «escaleras» y cinco (5) «serpientes», cada una conectando dos cuadros de tablero específicos.



2. El juego inicia con 4 equipos y en cada esquina se ubica un grupo. Cada grupo debe tener un tótem o ficha que se distinga para correr dentro del tablero y un líder que es quien asume la corrida de la ficha y la tirada del dado.



3. La dinámica del juego consiste en navegar por el tablero de acuerdo con las tiradas del dado, desde el inicio (cuadro inferior - justicia punitiva) (transición), hasta el final (cuadro superior - justicia restaurativa), ayudado por las escaleras que permiten el ascenso, o impedido por las serpientes que devuelve la ficha varias casillas respectivamente.





4. Este juego está basado en la suerte, la progresión de un jugador y su colectivo en el tablero, representa un viaje de vida desde procesos que garanticen las condiciones de no agresión y no repetición de las ofensas a partir de acciones restaurativas.



5. Cada líder de grupo debe lanzar el dado y leer la ficha con la situación tipo I, se les otorga 1 minuto para responder. Si la respuesta es correcta corren la ficha según el número que hayan sacado en la tirada. Si el grupo no sabe la respuesta o la que afirman no es la indicada, otro grupo puede responder y si es acertado corren el número que había sacado el grupo que no respondió.



6. El juego finaliza en el momento en que un equipo llega a la casilla 50 gracias al trabajo en equipo y las respuestas dadas desde las prácticas de justicia restaurativa.



4. APUNTES PARA EL DINAMIZADOR

- INSTRUCCIONES DE JUEGO

Inicio: Explicar las instrucciones del juego con detalle, para que los participantes comprendan la dinámica, determinará el éxito de la actividad. Se recomienda organizar a los participantes en cuatro (4) grupos para que el juego se lleve a cabo de una manera efectiva, recordándoles la importancia de cumplir con los pactos establecidos previamente por el grupo.

Desarrollo: Durante el juego, el dinamizador estará motivando la participación activa de los grupos, no realizará comentarios descalificando las respuestas, sencillamente propiciará los espacios para que se generen respuestas en la línea de estrategias restaurativas en la lógica de la ley 1620 de 2013, se recomienda orientar a los participantes en la contextualización de las respuestas teniendo en cuenta que están en un espacio de aprendizaje y de construcción colectiva.

Cierre: En esta parte es importante que el dinamizador reconozca y exalte la participación de todos los grupos por igual e indague ¿cómo se sintieron?, ¿qué les pareció?, ¿Qué aprendieron, ¿qué sabían o no de la ley 1620? Por último, que puedan generar un compromiso colectivo hacia la adopción de posturas más democráticas, críticas y restaurativas.



**ESTE JUEGO FUE DISEÑADO POR EL COLEGIO
SINTRAFEC. "HERNÁN SILVA PÉREZ" IBAGUÉ
-TOLIMA COMO PRODUCTO DEL ACOMPAÑAMIENTO
GRESE -EDUCAPAZ**

