

TRIBUNAL DE LAS EMOCIONES



EDUCAPAZ

Programa Nacional de
Educación para la Paz

EDUCAPAZ
PROGRAMA NACIONAL DE
EDUCACIÓN PARA LA PAZ

TRIBUNAL DE LAS EMOCIONES I

1. OBJETIVO DEL JUEGO

Recrear un tribunal de justicia en donde se asumirán diferentes roles y se identificarán algunas emociones, a partir del libro de literatura infantil: *El Juicio*



TIEMPO ESTIMADO:
2 sesiones de 40 a 50 minutos



NIVEL EDUCATIVO:
Preescolar a tercero



INTENCIÓN PEDAGÓGICA

Intención Pedagógica
Este juego desarrolla:
*Competencias comunicativas y lenguaje corporal.
*Competencias emocionales:
Autoconocimiento, identificación y respuesta empática ante las emociones de los demás y toma de decisiones.



RECURSOS

*Libro *El Juicio* (Stéphane Henrich).
*Antifaz de cada personaje de la historia.
*Imágenes de diversos emoticones.

2. INSTRUCCIONES DE JUEGO



1. Realice la lectura en voz alta del libro *El Juicio*, compartiendo las imágenes que acompañan la historia.



2. Solicite la participación voluntaria de 10 estudiantes y distribuya entre ellos, los personajes principales que aparecen en la historia.



3. Entrégueles a los participantes, un antifaz que representa cada personaje (principales y secundarios) y pídale que se los coloquen.



4. Organice el espacio donde se encuentran, simulando un tribunal o un estrado de justicia.



5. Ubique a cada personaje en el lugar que le corresponde, de acuerdo con el rol que va a asumir en el juego.



6. Solicite a los 10 voluntarios, que intenten recrear o dramatizar la historia como se narra en el libro. Para motivar a los participantes, realice un breve ejemplo con alguno de los personajes y vincule a alguno de los voluntarios, de tal manera que se entienda la actividad propuesta.



7. Terminada la representación, realice una breve reflexión sobre lo acontecido en el tribunal y pídeles a algunos participantes, que compartan sus experiencias durante el juego de roles.



8. Retome las escenas del libro *El Juicio* asociadas con las emociones evidenciadas en los personajes de la historia, con el propósito de identificar algunas de ellas. Para facilitar este ejercicio, utilice imágenes de los personajes del libro y de diversos emoticones (ira, alegría, tristeza, desagrado, entre otros) para que se pueda establecer una relación gráfica entre el personaje y la(s) emociones observadas en la historia.

3. APUNTES PARA EL DINAMIZADOR

Inicio: Explique con claridad las instrucciones del juego a todos los participantes, para que no haya lugar a confusiones. Del mismo modo, es importante dar a conocer las pautas de convivencia que se requieren para llevar a cabo la actividad, teniendo en cuenta que la naturaleza del juego demanda una organización específica.

Desarrollo: Haga énfasis en el momento del reconocimiento de las emociones asumidas por cada personaje de la historia, pues de ello depende la importancia de establecer relaciones entre las personas, los lugares, las situaciones y las emociones que a partir de ello se generan.

Cierre: Oriente la reflexión final, planteando preguntas como: ¿Qué fue lo que más te gustó del juicio? ¿Con qué personaje te identificas más y con cuál no? ¿Por qué? ¿Qué le cambiarías a la historia? ¿Cómo te sentiste asumiendo el rol que te correspondió? ¿Qué importancia tenían las emociones que sentían los personajes en las decisiones que tomaron dentro de la historia? ¿Cómo podemos identificar las emociones que estamos sintiendo ante determinada situación?



TRIBUNAL DE LAS EMOCIONES II



TIEMPO ESTIMADO:

2 sesiones de 50 a 60 minutos



NIVEL EDUCATIVO:

Cuarto a Séptimo



INTENCIÓN PEDAGÓGICA

Intención Pedagógica

Este juego desarrolla:

*Competencias comunicativas y lenguaje corporal.

*Competencias emocionales:

Autoconocimiento, identificación y respuesta empática ante las emociones de los demás y toma de decisiones.



RECURSOS

*Adaptación de la obra El Príncipe de los Ladrones.

*Escarapelas de los roles que se asumen en un tribunal de justicia.

*Elementos de utilería para un juicio.

*Imágenes de diversos emoticones.

1. OBJETIVO DEL JUEGO

Recrear un tribunal de justicia en donde se asumirán diferentes roles y emociones, a partir de una adaptación de la obra literaria: El Príncipe de los Ladrones (Robin Hood).



2. INSTRUCCIONES DE JUEGO



1. Realice la lectura en voz alta de la adaptación de la obra literaria El Príncipe de los Ladrones, compartiendo las imágenes que acompañan la historia.



2. Solicite la participación voluntaria de 15 estudiantes y distribuya entre ellos, los roles que se asumen en un tribunal de justicia (Juez, Secretarios, Jurado, Fiscal, Abogado Defensor, Testigos, Acusado, Guardas de Seguridad y Público).



3. Entrégueles a los participantes, una escarapela que representa cada rol en el juicio (principales y secundarios) y pídale que se los coloquen en la solapa de su chaqueta.



4. Organice el espacio donde se encuentran, simulando un tribunal o un estrado de justicia.



5. Ubique a cada participante en el lugar que le corresponde, de acuerdo con el rol que va a asumir en el juego.



6. Distribuya entre los roles secundarios, imágenes con diversos emoticones (ira, alegría, tristeza, desagrado, entre otros).



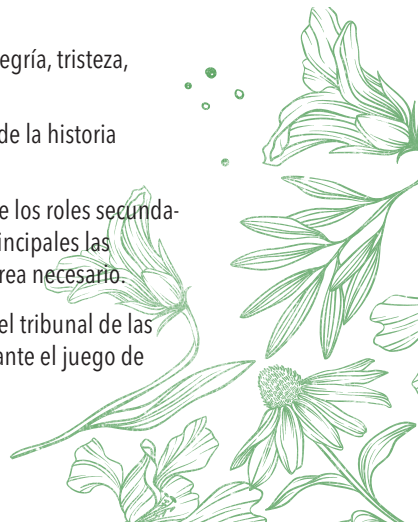
7. Solicite a los 15 voluntarios, que intenten recrear o dramatizar un juicio a partir de la historia narrada.



8. Detenga la puesta en escena cuando considere pertinente y pídale a algunos de los roles secundarios, que muestren sus imágenes con las distintas emociones para que los roles principales las representen una vez se retome la dramatización. Repita esta acción las veces que crea necesario.



9. Terminada la representación, realice una breve reflexión sobre lo acontecido en el tribunal de las emociones y pídale a algunos participantes, que compartan sus experiencias durante el juego de roles.



3. APUNTES PARA EL DINAMIZADOR

- **Inicio:** Explique con claridad las instrucciones del juego a todos los participantes, para que no haya lugar a confusiones. Del mismo modo, es importante dar a conocer las pautas de convivencia que se requieren para llevar a cabo la actividad, teniendo en cuenta que la naturaleza del juego demanda una organización específica. Para que la dinámica del juicio se desarrolle de una manera adecuada, es necesario que tanto el fiscal como el abogado defensor, tengan tiempo suficiente para organizar junto con sus testigos, las pruebas y los testimonios que van a presentarle al jurado; para ello se les suministrarán diversos elementos de utilería (martillo de la justicia, toga, corbatas, maletas de trabajo, bolsa de dinero, espadas, entre otros).
- **Desarrollo:** Realice la introducción al juicio, presente al juez y concédale la palabra a éste, pues él orientará la dinámica del mismo. En este momento se le hace entrega al juez del Reglamento de uso de la palabra, para que éste lo lea cuando inicie el juicio. Es importante aclarar, que una vez inicie el juicio, usted asumirá un rol pasivo, dado que no puede intervenir en el desarrollo de la dinámica, solamente en lo relacionado con el orden del grupo para que la actividad se realice de la mejor manera posible. Haga énfasis en el instante en el que los roles principales van a asumir nuevas emociones dentro de sus personajes, pues de ello depende el rumbo que tomará la historia y sus posibles variaciones en relación con la narración original.
- **Cierre:** Oriente la reflexión final, planteando preguntas como: ¿Qué fue lo que más te gustó del juicio? ¿Con qué personaje te identificas más y con cuál no? ¿Por qué? ¿Qué le cambiarías a la historia original y a la historia dramatizada? ¿Cómo te sentiste asumiendo el rol que te correspondió? ¿Qué importancia tenían las emociones que sentían los personajes en las decisiones que tomaron dentro de la historia original y la dramatizada?



TRIBUNAL DE LAS EMOCIONES III

1. OBJETIVO DEL JUEGO

Recrear un tribunal de justicia en donde se asumirán diferentes roles y emociones, a partir de un artículo periodístico titulado: El Caso de Aitana.



TIEMPO ESTIMADO:
2 sesiones de 60 a 90 minutos



NIVEL EDUCATIVO:
Octavo a Once



INTENCIÓN PEDAGÓGICA

Intención Pedagógica
Este juego desarrolla:
*Competencias comunicativas y lenguaje corporal.
*Competencias emocionales:
Autoconocimiento, identificación y respuesta empática ante las emociones de los demás y toma de decisiones.



RECURSOS

*Artículo periodístico El Caso de Aitana.
*Escarapelas de los roles que se asumen en un tribunal de justicia.
*Elementos de utilería para un juicio.
*Imágenes de diversos emoticones.



**TRIBUNAL DE
LAS EMOCIONES**

2. INSTRUCCIONES DE JUEGO



1. Realice la lectura en voz alta del primer fragmento del artículo periodístico El Caso de Aitana.



2. Solicite la participación voluntaria de 15 estudiantes y distribuya entre ellos, los roles que se asumen en un tribunal de justicia (Juez, Secretarios, Jurado, Fiscal, Abogado Defensor, Testigos, Acusado, Guardas de Seguridad y Público).



3. Entrégueles a los participantes, una escarapela que representa cada rol en el juicio (principales y secundarios) y pídale que se los coloquen en la solapa de su chaqueta.



4. Organice el espacio donde se encuentran, simulando un tribunal o un estrado de justicia.



5. Ubique a cada participante en el lugar que le corresponde, de acuerdo con el rol que va a asumir en el juego.



6. Distribuya entre los roles secundarios, imágenes con diversos emoticones (ira, alegría, tristeza, desagrado, entre otros).



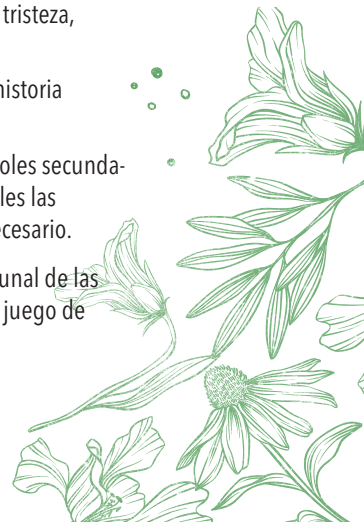
7. Solicite a los 15 voluntarios, que intenten recrear o dramatizar un juicio a partir de la historia narrada.



8. Detenga la puesta en escena cuando considere pertinente y pídale a algunos de los roles secundarios, que muestren sus imágenes con las distintas emociones para que los roles principales las representen una vez se retome la dramatización. Repita esta acción las veces que crea necesario.



9. Terminada la representación, realice una breve reflexión sobre lo acontecido en el tribunal de las emociones y pídale a algunos participantes que compartan sus experiencias durante el juego de roles, profundizando en las emociones que sintieron a partir del rol que representaron.



3. APUNTES PARA EL DINAMIZADOR

- **Inicio:** Explique con claridad las instrucciones del juego a todos los participantes, para que no haya lugar a confusiones. Del mismo modo, es importante dar a conocer las pautas de convivencia que se requieren para llevar a cabo la actividad, teniendo en cuenta que la naturaleza del juego demanda una organización específica. Para que la dinámica del juicio se desarrolle de una manera adecuada, es necesario que tanto el fiscal como el abogado defensor, tengan tiempo suficiente para organizar junto con sus testigos, las pruebas y los testimonios que van a presentarle al jurado; para ello se les suministrarán diversos elementos de utilería (martillo de la justicia, toga, accesorios de vestuario, maletas de trabajo, juguetes, entre otros).
- **Desarrollo:** Realice la introducción al juicio, presente al juez y concédale la palabra a éste, pues él orientará la dinámica del mismo. En este momento se le hace entrega al juez del Reglamento de uso de la palabra, para que éste lo lea cuando inicie el juicio. Es importante aclarar, que una vez inicie el juicio, usted asumirá un rol pasivo, dado que no puede intervenir en el desarrollo de la dinámica, solamente en lo relacionado con el orden del grupo para que la actividad se realice de la mejor manera posible. Haga énfasis en el instante en el que los roles principales van a asumir nuevas emociones dentro de sus personajes, pues de ello depende el rumbo que tomará la historia y sus posibles variaciones en relación con la narración original.
- **Cierre:** Cuando el juicio termine y se haya absuelto o condenado al acusado, realice la lectura en voz alta del segundo fragmento del Caso de Aitana. Oriente la reflexión final, planteando preguntas como: ¿Qué fue lo que más te gustó del juicio? ¿Con qué personaje te identificas más y con cuál no? ¿Por qué? ¿Qué le cambiarías a la historia original y a la historia dramatizada? ¿Cómo te sentiste asumiendo el rol que te correspondió? ¿Qué importancia tenían las emociones que sentían los personajes en las decisiones que tomaron dentro de la historia original y la dramatizada? Si luego de una investigación se determina que el acusado fue privado de la libertad injustamente, ¿Bastará con “ofrecerle disculpas” para resarcir el daño ocasionado? ¿Qué se debería hacer en este caso? ¿Cómo creen ustedes que deberían actuar los Jueces de la República y la Fiscalía, para garantizar el derecho a la presunción de inocencia de un acusado? ¿Qué incidencia tienen los Estereotipos y Prejuicios que se hacen de una persona, cuando se “presume” que ésta es culpable de un delito? ¿Cómo actúan los medios de comunicación en Colombia, cuando una persona es privada de su libertad? ¿Qué podríamos hacer en el escenario escolar, para evitar la vulneración del Derecho a la presunción de inocencia? ¿Qué relación encuentras entre lo acontecido en el juicio y la justicia restaurativa? ¿Cómo se podrían restaurar a las personas que se vieron afectadas en este caso?

**ESTE JUEGO FUE DISEÑADO POR EL EQUIPO
DINAMIZADOR DEL I.E. SAN BERNARDINO (BOSA):**

**YENNI RODRÍGUEZ,
ÁNGELA GUTIÉRREZ
GIOVANNI OTERO**

