



Semillas de Cambio

Herramientas para cultivar la participación adolescente

KIT PARA LA EXPRESIÓN E INNOVACIÓN ADOLESCENTE



RED DE PARTICIPACIÓN
ADOLESCENTES
EN MOVIMIENTO
POR SUS DERECHOS



unicef 

para cada infancia

Crear una historia sobre la mejor forma de tomar una decisión importante y las consecuencias al seguir distintas opciones.



2/5



4/5



4/5



30 min



Resumen de la actividad

Propósito

Las y los adolescentes practicarán habilidades acerca de tomar decisiones pensando en el escenario del problema y tres opciones de posibles decisiones adicionales.

Objetivos

Los adolescentes serán capaces de:

- ▶ Encontrar soluciones creativas a los problemas.
- ▶ Practicar el tomar decisiones de forma efectiva.

Área de aptitudes

Pensamiento crítico y toma de decisiones.

Funciona bien para

Adolescentes que están aprendiendo a resolver problemas.

Fase

Conexión.

Antes

Puede ser útil practicar con el guión gráfico.

Después

Los participantes deben reflexionar un rato sobre las distintas decisiones y sus posibles resultados. Se podrá utilizar este proceso cuando se desarrollen proyectos.

Preparación

No es necesaria.

1

Comience la actividad con una lluvia de ideas para encontrar respuestas a las siguientes preguntas:

||| El facilitador dice:

“¿Cuáles son las decisiones importantes que los jóvenes de esta comunidad deben tomar por sí mismos? Abra espacio para que compartan algunos ejemplos. Anime tanto a las niñas como a los niños adolescentes, de manera individual o conjunta, a dar ejemplos de sus decisiones una vez se sientan seguros.”

||| El facilitador dice:

“Imaginemos a una persona joven a punto de tomar una de estas decisiones. (Elija alguna de las decisiones de los adolescentes).

2

||| El facilitador dice:

“¿Es nuestro personaje un niño o una niña? ¿Dónde se encuentra en el momento en que está a punto de tomar la decisión? ¿En qué está pensando? ¿Quién está con él/ella y qué sucede?”

Nota para el facilitador: si los adolescentes tuvieran problemas para pensar en un escenario, utilice alguno de la sección improvisar.

3

||| El facilitador dice:

“Ahora pensemos en diferentes alternativas para tomar esa decisión. En grupos, su tarea consistirá en dibujar diferentes guiones gráficos que cuenten las historias sobre las formas en que él/ ella toma su decisión y e las consecuencias. No se preocupen por elegir la mejor decisión

4

cuando dibujen su historia: el objetivo de esta actividad es analizar las diferentes decisiones y resultados.”

Divida a los participantes en grupos pequeños. Cada grupo trabajará en conjunto para dibujar la historia que retrata la forma en que el personaje toma la decisión y qué sucede a continuación. Marque tiempo para que completen sus dibujos.

Compartir y Llevarse consigo:

Cada grupo comparte sus dibujos en un recorrido de galería.

Pregunte::

- ▶ ¿Qué decisión obtuvo el mejor resultado? ¿Cuál obtuvo el peor? ¿Podemos clasificarlas en orden de mejores y peores decisiones?

Nota para el facilitador: los adolescentes podrán mostrar su desacuerdo sobre cuál fue la mejor decisión. Utilice los desacuerdos como oportunidades para que las y los adolescentes expresen y comparen sus diferentes opiniones e ideas.

- ▶ ¿Qué convierte una decisión en una buena decisión?
- ▶ ¿Qué estrategias usaron sus personajes para tratar de tomar sus decisiones? ¿Qué estrategias funcionaron mejor?
- ▶ ¿Cuál de las estrategias podría ayudarlo a tomar buenas decisiones?

Qué hacer y qué no hacer



Los adolescentes dibujarán guiones gráficos sobre decisiones buenas o malas.



No presione a los adolescentes para que hablen sobre las decisiones que hayan tomado, a menos que ellos mismos presenten ejemplos de sus propias vidas.

Adaptación

Los participantes pueden describir una pequeña descripción en sus guiones gráficos que ayuden a explicar sus historias.

Entorno

Espacio interior o exterior.

Suministros

- ▶ Papel y marcadores para cada participante.

Improvisar

Use los siguientes escenarios para crear diferentes decisiones:

- ▶ Una niña quiere asistir a los Círculos de adolescentes, pero su familia prefiere que se quede en casa.
- ▶ Un niño se molesta con un amigo sobre dinero.
- ▶ Una niña quiere hacer nuevos amigos en su comunidad, pero no sabe por dónde empezar.

Continuar

Aliente a los adolescentes a pensar en las diferentes opciones que tienen cuando en el futuro enfrenten desafíos o problemas.