

# VIII FORO DE PARTICIPACIÓN

INFANTIL Y ADOLESCENTE



**Confederación**  
Don Bosco

# ÍNDICE

<b>SÁBADO .....</b>	<b>2</b>
<b>1er momento (hora y cuarto) 10:45- 12:00:.....</b>	<b>2</b>
<b>2º momento (hora y cuarto) 12:30- 13:45:.....</b>	<b>3</b>
<b>3er momento (2 horas) 16:00- 18:00: .....</b>	<b>4</b>
<b>4º momento (hora y media) 18:30- 20:00: .....</b>	<b>10</b>
<b>5º momento (1 hora) 9:30- 10:15:.....</b>	<b>16</b>

# SÁBADO

## 1er momento (hora y cuarto)

10:45- 12:00:

Objetivos:

- Presentar y conocer a los participantes
- Romper el hielo
- Conocer los CC.JJ de los que vienen y los de los demás

### 1. Dinámica de presentación (30 minutos)

- Están en círculo. Cada uno tiene que pensar un saludo. Una persona que está en el centro señala a uno, los dos tienen que decir su nombre y cuál es su saludo. Para cambiar de posición y que el del círculo pase al centro, al cruzarse deberán decir el nombre del otro y su saludo.
- La manta. Se divide a los participantes en 4 grupos, compitiendo de 2 en 2. En medio de los 2 grupos hay una manta/tela que los separa y les impide ver. Cada grupo debe elegir a un participante sin que el otro vea quien es, este se pondrá frente a la manta y se agachará, de forma que las dos personas que participan quedan enfrentadas sin verse la cara. Cuando la manta se caiga deberán decir lo más rápido posible el nombre de la otra persona. Se irá eliminando quien tarde más en decir el nombre del otro.
- La Jenga preguntona. Se hacen 3 equipos. Se sientan en círculo. Hay una Jenga en medio, empieza una persona a la que la animadora le hace una pregunta (se inventan en el momento) y la tiene que contestar a la vez que va quitando una pieza de la Jenga. Esa persona elige a otra para hacerle

una pregunta y seguir con la dinámica. Se puede jugar hasta que se caiga la Jenga.

## 2. Nivel: centros juveniles (45 minutos)

A cada centro se le da una cartulina con el logo de su centro juvenil y preguntas para que puedan explicar el trabajo en red que realizan. Los animadores que acompañan a los niños de su centro, les ayudarán a dar respuesta a las preguntas.

Al final, habrá un mapa de España en el que colocarán otro logo (de su CJ) según su localización y explicarán al resto (explicación dinámica, divertida) y participantes las respuestas que han desarrollado. Así, conocerán otros centros juveniles y sus características.

# 2º momento (hora y cuarto)

## 12:30- 13:45:

Objetivos:

- Conocer y presentar las federaciones
- Fomentar el trabajo en equipo

## 1. Dibujo del logo (20 minutos)

Los participantes deberán crear un ficha con el logo de su federación (que luego usaremos para el 3re momento). Para ello, en la parte de delante dibujarán el logo mientras los animadores investigan datos sobre la misma (los recogerán en tarjetitas que luego usaremos como pistas para las pruebas, necesitan 9 datos de la federación). Se hará una dinámica en la que los niños deberán hacer pruebas para conseguir los datos que los animadores han recogido.

## 2. Pruebas ( 45 minutos)

A los participantes los juntaremos por equipos en los que habrá varias federaciones (cuando sepamos quienes vienen haremos los equipos).

Habrà 9 pruebas guiadas por animadores, por las que irán pasando todos los equipos para conseguir respuestas sobre características de sus federaciones.

Si en un mismo equipo hay participantes de diferentes federaciones, se dará una pista por cada federación presente.

Pruebas:

- Mensaje cifrado
- Palabras encadenadas 1 minuto
- Baile de tik tok
- Un mismo trabalenguas con todas las vocales
- Representar emoticonos con la cara (los demás adivinan)
- Imitar sonidos
- Adivinar frases de villanos de disney
- Escenificar un objeto
- Decir una cuenta atrás desde el número 30 sin decir los múltiplos del 3

### 3. Presentación de las fedes (20 minutos)

Cuando acabe el juego, se usa el mapa de España (de la primera actividad de la mañana) y se colocarán las fedes en su localización. Los participantes explicarán al resto la información que han recogido sobre sus fedes.

## 3er momento (2 horas) 16:00-

## 18:00:

**Objetivos:**

- Conocer la función de la Confederación

- Ser consciente de lo que implica una asociación tanto a nivel de organización como de obligaciones
- Descubrir las organizaciones con las que trabajamos en red actualmente
- Entender la retroalimentación entre las federaciones

## 1. Oca Don Bosco:

El tablero de la oca tendrá casillas de: 10 recursos, 20 pruebas, 10 ventajas y 10 desventajas.

Todas las fedes salen desde la casilla de salida y el objetivo es llegar al final, pues Don Bosco tiene un mensaje para ellas.

El mensaje que recibirá quien llegue primero, es que para ganar, tienen que llegar todas las federaciones a la meta, pues para llegar a los jóvenes, necesitan el mayor número de recursos posible (hablamos también de la importancia de la diversidad, pues cada federación tendrá unos recursos diferentes).

A) **20 Pruebas:** Tienen que retar a otra federación, quién gane se queda en la posición que está más avanzada y los recursos que tuviera esa fede.

1. Bailar con el cuerpo: Se intercalan en un círculo las personas de las 2 federaciones que están compitiendo. Se pone música y se dice que solo se puede bailar con una parte del cuerpo. Gana quien el animador considere que es el más original.
2. Scrabble: Sacan 5 vocales y 5 consonantes de las bolsas de letras. Gana la federación que consiga construir la palabra más larga en 1 minuto.
3. Cálculo visual: cada federación se pone en fila india, una en frente de la otra. Empezarán compitiendo los que encabezan cada fila. Ambos, sacan a la vez tantos dedos de las manos como quieran, el primero que diga cuántos dedos en total (entre los dos) hay, gana. El que gane cada ronda pasará al final de la fila de su federación, ganando así la fede que consiga volver a tener a la primera persona que estaba al inicio de la fila, de nuevo el primero.
4. 3 en raya con relevos.

5. Equilibrio alimentario: En un palo de fregona se pasa por los dos lados una cuerda de pita. Un extremo se ata al pie del jugador y del otro cuelga un donete. La primera federación que consiga que todos sus miembros se coman el donete gana.
6. La calzada loca: se dispone en el suelo dos calzadas de 3 columnas y 10 filas. En cada fila estarán dibujadas manos y pies (pueden ser derechos o izquierdos). Gana la federación que primero crucen la calzada todos sus miembros. Si alguien hace trampa vuelve al inicio.
7. Coge el color: Se colocan en círculo intercaladas las personas de las 2 federaciones.  
En medio del círculo hay rotuladores de colores (uno de cada color). El animador dice un color y hay que intentar cogerlo antes que nadie. Gana la federación que más rotuladores tenga en 10 rondas.
8. Columna de dados: participan las dos federaciones por separado. Se harán relevos de parejas. Cada pareja meterá una mano en un vaso de plástico y deberá coger un dado y ponerlo encima de otro. Las siguientes parejas de la misma federación deberán hacer lo mismo haciendo que la columna de dados cada vez sea más alta.  
Gana la federación que antes haga una columna de 5 dados.
9. Apila los vasos: participan las dos federaciones por separado. Habrá 10 vasos dispuestos por la mesa y cada participante tendrá un globo. El objetivo es crear una torre de vasos usando el globo (inflándolo y desinflándolo) para moverlos. Se harán relevos, cada persona moverá solo un vaso en su turno. La primera federación que cree la torre, gana.
10. Cosas en común: Cada federación tiene que escribir 10 cosas en común que tengan todos los participantes. Quien antes encuentre las 10 cosas en común gana.
11. Coincidir: participan las dos federaciones por separado. Por parejas dentro de la misma federación, se les dirá algo en lo que deberán coincidir sin hablar previamente. Por ejemplo, se les dice: 2 marcas de coche, ambas personas deberán decir a la vez una marca de coche y coincidir en la misma. Gana la federación en la que más parejas hayan coincidido en un minuto.
12. Escribir un SMS: Se les da un texto a cada federación. Una persona del grupo sale fuera de la sala. Los demás tienen que escribir en el móvil el texto con el

menor número de caracteres posible y que se entienda. El resto del grupo puede ayudar. Gana el que obtenga más puntos:

1 punto quien termine antes

1 punto si el participante de fuera lee el mensaje y concuerda con el del papel.

1 punto para quien lo haya escrito con menos caracteres.

13. Se forman parejas enfrentadas de cada federación. En el centro de la pareja se pone un globo hinchado. El animador/a irá diciendo partes del cuerpo aleatorias y los participantes deberán tocarlas con sus manos. Cuando el animador/a diga "globo", deberán cogerlo. El primero que lo coja, gana. La federación que haya cogido más globos, gana.
14. Engaña al enemigo: juegan ambas federaciones a la vez y juntas. Se ponen en círculo con sus miembros intercalados. La persona que inicia el juego (se puede echar a suertes) tendrá una pelota de tenis en la mano que deberá ir pasando al resto de personas. El objetivo es engañar (a veces y de forma aleatoria) a las personas de la otra fede haciéndoles creer que les pasas la pelota, pero en realidad te la sigues quedando tú. Para no dar ventaja al primer grupo que empiece teniendo la pelota, se harán 3 rondas del juego.
15. Decir el abecedario al revés.
16. Adivina la canción: juega cada federación por separado (a modo teléfono escacharrado) se le pone unos cascos a un participante con una canción a todo volumen y tiene que tararear otra canción que le damos escrita en un papel. Gana el que consiga acertar la canción (si vamos bien de tiempo se pueden hacer más rondas)
17. Palabras leídas en 15 seg: Se pone la letra de una canción escrita. Cada participante tiene que leer lo más rápido posible (se tienen que entender las palabras) hasta que se acabe el tiempo. Gana la federación que más palabras haya leído conjuntamente (sumando la de todos los participantes).
18. Dibujar con la boca. Ambos equipos juegan a la vez pero separados. Un miembro dibuja algo que el resto debe adivinar. Gana la federación que más dibujos haya adivinado.
19. Adivinar canciones de Disney.
20. Bebe agua: se compite por parejas. Se desenrolla un rollo de papel higiénico y se coloca un vaso lleno de agua en el extremo. Los participantes deberán



ir enrollando el rollo de nuevo para acercar el vaso lo máximo posible. El primero que coja el vaso gana. Se hacen tantas rondas como parejas haya.

B) **10 Ventajas** (se imprimen 3 tarjetas de cada):

1. Vuelves a tirar
2. Te pones en primera posición (le cambias el puesto a la 1ª federación)
3. De puente a puente
4. Adelantas 5 casillas
5. La Confe te ayudará en la siguiente prueba
6. La próxima vez que toque una desventaja, podrás cambiar (una sola vez) la que te haya tocado por otra.
7. Puedes robarle un recurso a la fede que quieras (tú eliges el recurso)
8. Si pierdes la prueba, en lugar de perder tu posición, tienes otra oportunidad.
9. Puedes congelar a tu oponente 10 segundos (esta ventaja se puede usar en cualquier momento del juego una sola vez).
10. Tiras dos veces el dado y avanzas las casillas que sumen los números.

C) **10 Desventajas** (se imprimen 3 tarjetas de cada): Casillas de pierde turno, vuelve atrás, pierde X recursos...

1. Pierdes turno
2. Vuelves al inicio
3. Pierdes 1 recurso (si no tienes aún, se aplica la desventaja 5)
4. Pierdes 2 recursos (si no tienes aún, se aplica la desventaja 5)
5. Cambia tu posición con la federación que vaya detrás de ti
6. La próxima ronda sólo podréis comunicaros con las personas de vuestro equipo a través de la mímica
7. A veces tenemos que comunicarnos con entidades a nivel internacional, para ello, los idiomas son importantes. La próxima ronda sólo podréis comunicaros con las personas de vuestro equipo en inglés.
8. El ministerio pide que le devuelvas todo el dinero que tengas porque no has justificado bien los gastos de las subvenciones (si no tienes aún, se aplica la desventaja 5).
9. La próxima ronda la jugará solo un miembro del equipo.
10. Retas a la federación que va en el último lugar en vez de a la primera.

D) **10 Recursos** (se imprimen 3 tarjetas de cada):

1. Plataforma de infancia: Tu federación es socia de su proyecto “Proyecto de refuerzo socioeducativo”.
2. CJE (Consejo de la Juventud de España): Habéis asistido al curso “Cómo obtener financiación”.
3. Scouts: Insignia de ecología.
4. Reconoce: Habéis conseguido la competencia “Creatividad e innovación”.
5. DBYN: Mantenéis contacto con entidades internacionales.
6. PVE (Plataforma del Voluntariado de España): Habéis asistido al curso “elaboración de proyectos”.
7. Plataformas sociales salesianas: Tu federación es socia de su proyecto “Proyecto de acogida de refugiados”.
8. MJS: Has asistido a un CPB.
9. Centro nacional: Tu federación tiene actualizado el “Itinerario de educación en la fe”.
10. Ministerio: DINERO

E) MENSAJE DE LA CASILLA FINAL DEL JUEGO:

Has conseguido llegar al final del juego, hay un mensaje para ti: Don Bosco, para poder llevar a cabo su obra, tuvo que buscar ayuda, personas que creyeran en él, que le facilitaran recursos...en definitiva, inició un trabajo en red que le ayudase a llevar a cabo todas las ideas que tenía en mente.

De la misma forma, nosotros y nosotras debemos mantener activo el trabajo en red, haciendo uso de los recursos que tenemos pero también compartiéndolos con los demás, sin olvidar que formamos parte de una misma misión.

El objetivo de este juego, es que todas las Federaciones lleguéis a la meta para que todas podáis hacer uso de todos los recursos conseguidos por cada una.

A partir de ahora, cada Federación que llegue a la meta, ayudará a las que siguen participando.

2. Momento por grupos reducidos para hacer una pequeña reflexión de cómo ha ido el juego, poder exponer el trabajo en red de la Confe con las federaciones.

## 4º momento (hora y media)

18:30- 20:00:

### **Objetivos:**

- Aprender lo que es el trabajo en red desde la teoría
- Ser capaces de ver el tercer sector más allá de las asociaciones juveniles y su realidad

### **1. Explicación teórica (15 minutos):**

Breve explicación teórica de lo que es el trabajo en red, lo que supone. La importancia del tercer sector.

#### **4.1 ¿Qué es el trabajo en red?**

A pesar de que el término “trabajo en red” no tiene una única definición debido a la multiplicidad de factores (como el marco teórico en el que se inserte), siempre implica que todos los agentes sociales del entorno más cercano a la persona o grupo en desarrollo participen y colaboren, con el objetivo de alcanzar el óptimo bienestar y mejoría en las condiciones de vida.

Las redes a través de las cuales se desarrolla el trabajo en red, son instrumentos que forman parte de una estrategia de coordinación e intercambio. Estas redes se basan en:

- Plena comunicación
- Participación activa
- Trabajo en equipo
- Organización horizontal

#### **4.2 Fortalezas**

Entre las fortalezas que aporta el trabajo en red, encontramos:

- Evita duplicidad de actividades y competencia por recursos: Debido a nuestra amplia territorialidad y al gran número de entidades salesianas existentes, es necesaria una coordinación entre todas que evite el trabajo de los mismos contenidos por parte de diferentes entidades.
- Favorece la complementariedad: gracias al punto anterior y a la coordinación nombrada, las entidades pueden desarrollar materiales concretos no repetidos y además hacer uso de los materiales y recursos que se desarrollen en otras entidades. Según las necesidades de cada entidad.
- Amplía el campo de acción al ampliar recursos y al poder combinarlos: a más recursos disponibles, mayor es el campo de acción sobre el que se puede actuar.
- Individualmente se potencian las propias capacidades de las entidades, al incrementar los recursos a su alcance: no solo amplía el campo de acción, si no las propias capacidades de las entidades al ampliar recursos.
- Fomenta la especialización: a través de la capacitación de quienes integran las entidades y/o gracias a la cantidad de temáticas trabajadas, pudiendo elegir cuál tratar según con quien se trabaje.
- Favorece la cooperación entre entidades: el reparto de tareas y la descentralización de las mismas, aumenta la cooperación debido a la necesidad de contacto para poder usar todos los recursos disponibles.

### **4.3 Características**

Todas las redes, tienen cinco características comunes:

- Están articuladas: ya que las personas que forman parte de ellas, conocen las funciones del resto, concretando dinámicas de trabajo.

- Son dinámicas y flexibles: ya que se forman en base a las necesidades de individuos y grupos en constante cambio.
- Son coherentes: comparten metodología, líneas de acción y objetivos.
- No son excluyentes: incluyen cualquier iniciativa sin centrarse en los individuos concretos que la desarrollan, de esta forma el trabajo en red continúa sin necesidad de un proceso de reestructuración cada vez que una persona implicada abandona alguna de las redes.
- Tienen sentido formativo: ya que todas las personas integrantes, aprenden unas de otras gracias al trabajo colaborativo.

#### **4.4 Niveles del trabajo en red**

Existen diferentes niveles relacionados entre sí que permiten llevar a cabo la intervención diseñada y construida entre los miembros de las redes cuya participación se ha solicitado. Estos niveles son: el político, la dirección técnica y la implementación.

El nivel político resulta fundamental para el desarrollo de la red. En él, se autoriza a los profesionales que intervienen y da cabida a propuestas de mejora e innovación contando con las opiniones de las personas que participan en las diferentes entidades implicadas o en los diferentes órganos de una misma entidad. Por ello, las entidades necesitan de un órgano que organice, esté atento a la detección de necesidades y establezca objetivos, además de favorecer la participación de los miembros.

Del nivel técnico, forman parte todas las personas profesionales. Son quienes elaboran propuestas y evalúan las acciones.

En el nivel de implementación, se llevan a cabo funciones concretas de seguimiento, investigación, redacción de documentos...Siendo de vital importancia la figura de coordinación que facilite la unificación de las fases de trabajo.

#### **4.5 Salesianos y Salesianas: trabajo en red**

Las estructuras salesianas en España, están organizadas a través del trabajo en red desarrollado por diversas entidades. Dichas entidades están organizadas en ámbitos de actuación que abarcan desde lo estatal a lo local.

La estructura, simplificada, a la que pertenecen los centros juveniles sería la siguiente:

#### **4.5.1 Centro nacional salesiano de pastoral juvenil**

El CNSPJ es un órgano creado por la Conferencia Ibérica que promueve la reflexión y animación de la pastoral juvenil, sirviendo de referencia para aquellos que trabajan en la misión de la congregación salesiana, en el ámbito geográfico de las inspectorías de España, dentro del contexto sociocultural y eclesial de la Unión Europea. El CNSPJ se considera a sí mismo como un servicio cualificado de la delegación nacional salesiana de PJ, mediante respuestas concretas a las necesidades y solicitudes de las inspectorías, fomentando la relación y reflexión con sus animadores respectivos, y abierto a la colaboración con otras instituciones de PJ salesiana y eclesial en Europa.

#### **4.5.2 Confederación de Centros Juveniles Don Bosco de España**

La Confederación Don Bosco es una asociación que trabaja junto a las Federaciones y Centros Juveniles en defensa y promoción de la infancia y la juventud, especialmente la que está en riesgo de exclusión, a través del protagonismo juvenil y el estilo educativo de Don Bosco. La Confederación Don Bosco es una organización salesiana comprometida con los y las jóvenes, y un referente cualificado en el ámbito de la juventud y el Tiempo Libre Educativo, que gestiona sus proyectos con criterios de mejora continua e innovación junto a las federaciones y Centros Juveniles.

##### **- Consejo directivo**

La Confederación será gestionada y representada por un Consejo Directivo formado al menos por: Presidencia, Vicepresidencia, Secretaría, Tesorería y tantas vocalías como se establezcan. La titularidad de los cargos del Consejo Directivo corresponde a las entidades miembro, debidamente representadas por personas físicas.

##### **- Asamblea general**

La Asamblea General de miembros, es el órgano de expresión de la voluntad de la Confederación. Estará integrada por al menos, dos representantes de cada Federación, designados/as por éstas.

##### **- Servicios técnicos**

Los Servicios Técnicos son los servicios profesionales contratados para el desarrollo de diversas tareas de la Confederación, como pueden ser: gestión, economía, formación, comunicación...

#### **4.5.3 Federaciones**

Organizaciones juveniles sin ánimo de lucro, formadas por Asociaciones, o centros juveniles de salesianos y salesianas, que trabajan en la educación en el Tiempo Libre en el ámbito de una comunidad autónoma o varias.

##### **- Consejo ejecutivo**

Es el órgano representativo y ejecutivo de la Federación. Entre sus funciones están: Ostentar la representación de la Federación en toda clase de actos y relaciones, confeccionar el plan de actividades o plan estratégico, organizar y dirigir el funcionamiento interno y externo de la Federación y otras muchas que vienen reflejadas en los Estatutos.

##### **- Servicios técnicos**

Los Servicios Técnicos son los servicios profesionales contratados para el desarrollo de diversas tareas de la Confederación, como pueden ser: gestión, economía, formación, comunicación...

#### **4.5.4 Centros juveniles**

Por "Centro Juvenil" se entiende una estructura, destinada sobre todo a los adolescentes y a los jóvenes, abierta a todos, con propuestas diversificadas de crecimiento integral, donde prevalece la metodología de grupo orientada hacia un compromiso humano y cristiano.

##### **- Junta directiva**

Es el órgano representativo del centro juvenil. Entre sus funciones están: Ostentar la representación del centro juvenil, confeccionar la programación de actividades, organizar y dirigir el funcionamiento interno.

##### **- Animadores/as**

El "corazón" de los centros juveniles está indudablemente constituido por los jóvenes animadores, los líderes juveniles, que han asumido con claridad y decisión la propuesta educativo-evangelizadora salesiana y hacen de sus vidas un testimonio para los otros jóvenes.

##### **- Servicios técnicos**

Los Servicios Técnicos son los servicios profesionales contratados para el desarrollo de diversas tareas de la Confederación, como pueden ser: gestión, economía, formación, comunicación...

## 2. Haz una organización (30 minutos)

Hacemos equipos mezclando a todos los participantes.

Damos opciones de diferentes posibles destinatarios (colectivos a los que atender).

Cada grupo deberá elegir un colectivo de los propuestos y deberán elaborar una propuesta de asociación. En la propuesta tendrán que detallar:

- Nombre de la organización
- Destinatarios
- Perfil de los voluntarios
- Funciones de los voluntarios
- Tipos de actividades
- ¿A qué entidades pedirías ayuda para conseguir dinero u otro tipo de beneficio?
- ¿Qué entidades tienen objetivos similares a la tuya?

## 3. Presentación de las organizaciones (15 minutos)

Cuando tengan creado su perfil de organización planteado, lo presentan al resto.

### **Propuesta de momento personal para acabar el día (oración): (30 minutos)**

¿Qué cosas de ti y de tu vida son mejores porque las compartes con los demás?  
¿Qué cosas te han salido mejor, has tenido una buena experiencia porque las has hecho con los demás? ¿Crees que solo hubieras podido? (Propuesta: Jesús elige a sus discípulos, no va solo, muchos miembros un solo cuerpo)



# DOMINGO

## 5º momento (1 hora) 9:30- 10:15:

### **Objetivo:**

- Sacar conclusiones que se compartirán con el resto de participantes del encuentro (MJS y asamblea)

Nos juntamos por CJ para las propuestas. Y todos hacemos la síntesis de lo que hemos trabajado el sábado. ¿Cómo lo expones?

Reflexión sobre cómo mejorar el trabajo en red en sus CCJJ. Lanzarán propuestas de mejora y se recogerán. También se hará un trabajo de síntesis de todo lo trabajado desde el sábado para presentarlo en el momento común de conclusiones junto al MJS y la asamblea.