

## HERRAMIENTAS PARA DIAGNÓSTICO PARTICIPATIVO CON NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

<b>Objetivo</b>	Generar un espacio de confianza en el que niñas, niños y adolescentes puedan reflexionar sobre las principales problemáticas que viven en el municipio.			
<b>Público</b>	Grupos focales de niñas, niños y adolescentes del municipio (6to y 1ro secundaria)	<b>Duración:</b>	2 -2.5 horas	
<b>Actividad</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Descripción</b>	<b>Materiales</b>	<b>Duración</b>
Registro de participantes	Conocer el total de asistentes al taller	Las y los participantes se registran en la lista de asistencia conforme vayan integrándose	Hoja de registro Plumas	15 minutos previo
Bienvenida y presentación de participantes	Generar un ambiente de confianza que favorezca la integración entre las y los asistentes	Se les dará la bienvenida al grupo y se les explicará que el objetivo de esta reunión es podamos crear juntas y juntos un diagnóstico de los problemas que viven las niñas, niños y adolescentes del municipio. Se pide que se presenten, realizando un movimiento con el cuerpo que el resto debe repetir. Posteriormente, se realiza el siguiente juego: Se realizan 2 grupos. Cada grupo se para en dos filas de personas que sostienen una tela. Deben estar a una distancia de medio paso de la siguiente persona de la fila. Deberán pasarse una pelota de manera coordinada. Se irán sumando pelotas y complejizando el proceso. El objetivo es que las pelotas recorran toda la fila de telas a salvo.	Telas, Pelotas pequeñas de plástico	30 minutos
Lluvia de ideas	Identificar los diferentes problemas que niñas, niños y adolescentes identifican que afectan su vida en el municipio.	Se les pide que levanten la mano y comenten cuáles son los problemas que afectan sus vidas y la de otras niñas, niños y adolescentes en el municipio. Se irán apuntando las cosas que mencionen en una pizarra o rotafolio.	Plumones Pizarra o rotafolio	15 minutos

Árbol de problemas	Definir el problema central	<p>Se piden que identifiquen cuáles son los problemas que más se mencionaron y qué comenten por qué piensan que se repitieron.</p> <p>Se le pregunta al grupo: Si tuviéramos que elegir un problema principal, que es tan grande que abarca a otros problemas, ¿cuál sería?</p> <p>También podemos preguntar, ¿cuál es el problema que nos gustaría que se resolviera primero?</p> <p>Se hará una ronda de participaciones hasta que se elija un problema principal.</p> <p>Se escribirá el problema principal en una hoja de color café y se pegará en una pared.</p> <p>Por ejemplo: La falta de espacios para jugar.</p>	<p>Plumones</p> <p>Hojas de colores (café y verde)</p> <p>Diurex</p>	15 minutos
	Definir las causas de ese problema	<p>Una vez que se haya elegido el problema central, se preguntará al grupo: ¿Cuáles son las causas de ese problema? O dicho de otra manera, ¿Por qué existe ese problema? Entre el grupo se irá argumentando los factores que detonan el problema principal.</p> <p>Se elegirán 3 o 4 causas que engloben a otras. Se le pedirá a alguien del grupo que apunte las causas en hojas de color café. Y se pegarán debajo del problema principal.</p> <p>Por ejemplo: No se valora la importancia del juego para niñas y niños.</p>	<p>Plumones</p> <p>Hojas de colores</p> <p>Diurex</p>	15 minutos
	Definir las causas profundas	<p>Se le pedirá al grupo que se repita el ejercicio, esta vez señalando qué es lo que ocasiona las 4 causas nombradas previamente. En esta ocasión se puede definir una causa para cada una de las tarjetas.</p> <p>Finalmente se pide que se apunten las causas nombradas en un papel café y se peguen debajo de la tarjeta correspondiente.</p> <p>Por ejemplo: Falta de espacios para jugar No se valora la importancia del juego Los adultos solo piensan en ellos</p>	<p>Plumones</p> <p>Hojas de colores</p> <p>Diurex</p>	15 minutos

Juego de ahorcado	Generar un momento de juego para descansar y explicar la actividad que estamos haciendo.	Se hará un juego de ahorcado con casillas que digan árbol de problemas. Se les pedirá que vayan adivinando las letras hasta que alguien descubra cómo se llama la actividad que se está realizando. Cuando se adivine, se le explicará al grupo que se está creando un árbol de problemas. (Si al terminar el juego el grupo está muy inquieto, se puede hacer un par de rondas extra)	Pizarra o rotafolio Plumones	10 minutos
Árbol de problemas	Definir los efectos del problema	Se pedirá a alguien que pasé a dibujar la silueta del árbol. Se le explica al grupo que ya tenemos el tronco, que es el problema principal y las raíces que son las causas de dicho problema. Se explicará que se realizarán las ramas del árbol. Se puede preguntar, ¿qué creen que representan las ramas de este árbol? En caso de que nadie tenga la respuesta, se les explicará que las ramas de este árbol son los efectos o consecuencias del problema que elegimos. Se preguntará, qué efectos tiene que no existan espacios para jugar o el problema que se haya elegido. Y se hará una ronda de participaciones. Se apuntarán las principales ideas en una tarjeta de color verde y se pegarán arriba del tronco. Por ejemplo: Accidentes de niñas y niños	Hojas de colores Plumones Diurex	15 minutos
	Definir los efectos secundarios del problema.	Se repetirá el ejercicio, en esta ocasión preguntando qué consecuencias tienen los efectos que mencionaron previamente. Por ejemplo: ¿Qué consecuencias se dan de que existan accidentes de niñas y niños? Se hará una ronda de participaciones y se anotará al menos una consecuencia para cada tarjeta. Se pegarán estas tarjetas arriba de la tarjeta respectiva. Por ejemplo:	Hojas de colores Plumones Diurex	15 minutos

		<p>Niñas y niños con heridas para toda la vida</p> <p>Accidentes de niñas y niños</p> <p>Falta de espacios para jugar</p>		
Juego	Agradecer y despedirse del grupo con un juego cooperativo.	<p>Se le pide al grupo hacer dos filas. Cada persona debe de estar de espaldas a su compañero. A las personas de atrás de cada fila se les entregará una hoja con un dibujo sencillo que deberán realizar con su dedo (suavemente) sobre la espalda de su compañero.</p> <p>La persona de adelante deberá tratar de transmitir el dibujo que entendió y lo realizará en la espalda de la persona que tenga adelante y así hasta llegar a la primera persona de la fila.</p> <p>Al finalizar, se pedirá a la persona de adelante de la fila que realice el dibujo sobre el rotafolio o pizarra. Luego se compara con el dibujo que se le entregó a la persona de atrás.</p> <p>Se hace una reflexión sobre la importancia de la comunicación y lo difícil que es a veces comprender los mensajes de las otras personas.</p> <p>Se agrade al grupo por su participación y se le explica que más adelante se hará un árbol de soluciones que nos ayude a pensar qué podemos hacer para que esas situaciones negativas que pusimos, se conviertan en situaciones positivas que queremos para las niñas, niños y adolescentes del municipio.</p>	2 hojas con dibujos sencillos.	10 minutos

