

# DIALOGO!

EL JUEGO PARA ENCONTRAR  
PUNTOS EN COMÚN

## LEE ANTES DE IMPRIMIR

### CÓMO ARMAR TU JUEGO DIÁLOGO:

1. Imprime las reglas del juego por ambos lados del papel (**Páginas 5-12**).
2. Dobra las reglas por la mitad y engrápalas.
3. Imprime una copia de la cubierta. Todas las partes del juego pueden guardarse juntas en bolsas plásticas de tamaño estándar (**Página 3**).
4. Imprime el juego de mesa en papel grueso y por un solo lado del papel. Corta el tablero por las líneas guía. Usa cinta adhesiva en la parte de atrás del tablero entre tres esquinas para que el tablero se pueda doblar (**Páginas 14-19**).
5. Imprime las tarjetas en papel grueso por los dos lados (**Páginas 21-42**).
6. Corta las tarjetas usando las líneas punteadas. Agrupa las tarjetas "Conecta", las tarjetas "¡Vamos!" Y las tarjetas de "Temas a elegir".

**SECCIÓN SOBRE  
LA CUBIERTA DEL  
JUEGO**

IMPRIME EN PAPEL  
NORMAL, POR LOS  
DOS LADOS



# DIALOGO!

EL JUEGO PARA ENCONTRAR  
PUNTOS EN COMÚN

KAICIID  
CID  
DIALOGUE  
CENTRE

# **SECCIÓN SOBRE LAS REGLAS DEL JUEGO**

IMPRIME EN PAPEL  
NORMAL, POR LOS  
DOS LADOS

# ¡GRACIAS POR JUGAR!



ESTE JUEGO FUE CREADO POR  
EL CENTRO INTERNACIONAL  
DE DIÁLOGO KAICIID EN  
COLABORACIÓN CON  
MUMKIN STUDIO.

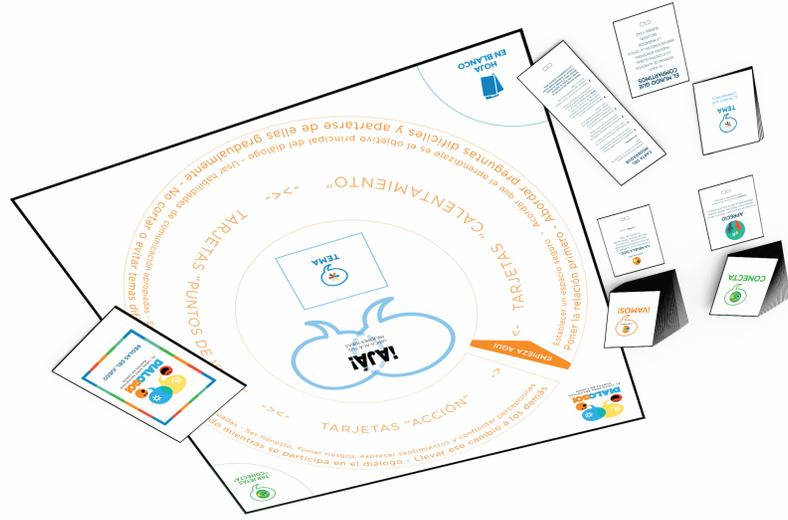
© KAICIID 2018.







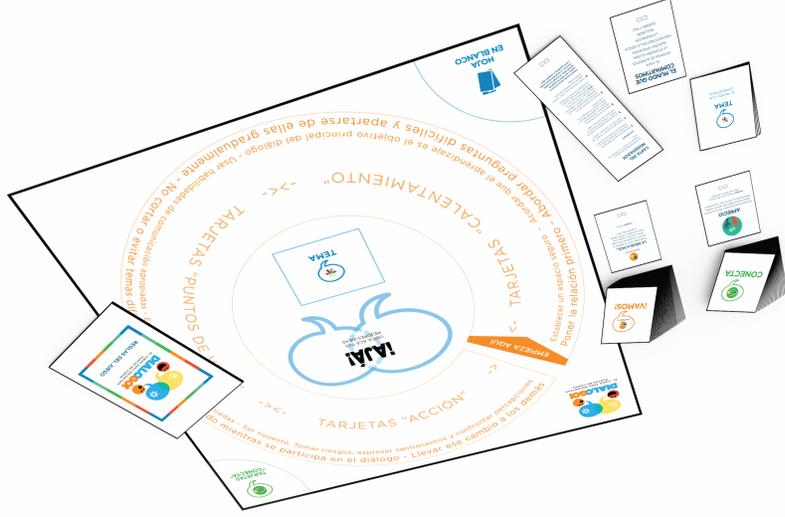
4. La entrevistista finaliza cuando suene el timbre del cronómetro.
5. Para concluir la entrevista, el entrevistador menciona algo que haya valorado de los argumentos e ideas del entrevistado.
6. **OPCIONAL:** El entrevistador toma notas sobre lo que diga el entrevistado. El entrevistador escribe sobre la entrevista, empleando citas e ideas del entrevistado.



- ¿QUÉ INCLUYE EL PAQUETE?**
- « (36) TARJETAS ¡VAMOS!
  - « (24) TARJETAS CONECTA
  - « (4) LISTAS DE TEMAS A ELEGIR
  - « (1) JUEGO DE MESA
  - « (1) REGLAS

## NECESITARÁS:

- « PAPEL, LÁPICES O BOLIÓGRAFOS
- « UNA CUCHARA, UN MICROFONO, UN PALO (U OTRO OBJETO PARA PASAR LOS TURNOS)
- « UN CRONÓMETRO O RELOJ
- « UNA MENTE ABIERTA



# 3

## PRACTICAR TÉCNICAS DE REALIZACIÓN DE ENTREVISTAS

(2 jugadores, 20 minutos o más)

### Necesitarás:

- » Tarjetas “Conecta”
- » 1, 2, o 3 TEMAS.
- » 3 tarjetas “¡Vamos!”.
- » Papel, lápices o bolígrafos.

### PREPARACIÓN

1. Elige a un entrevistador y a un entrevistado.
2. El entrevistador coloca cada tarjeta “Conecta” sobre la mesa (calentamiento, puntos de vista y acción) boca arriba.
3. El entrevistador y el entrevistado eligen juntos los temas para la entrevista. ¿De qué quieres hablar hoy?
4. Coloca las tarjetas “¡Vamos!” sobre la mesa, boca abajo.
5. Fija un tiempo de 20 minutos.

### ENTREVISTA

1. La entrevista comienza mediante la formulación de una pregunta abierta (no una pregunta de tipo sí o no) sobre uno de los temas, o bien mediante la lectura de una pregunta de una tarjeta “¡Vamos!” sobre uno de los temas.
2. El entrevistador usa las tarjetas “Conecta” en el orden que quiera para mantener viva la entrevista. Una vez que se juegue una tarjeta “Conecta”, dale la vuelta. Usa todas las tarjetas “Conecta”.
3. El entrevistador también puede cambiar el TEMA o leer en voz alta una tarjeta “¡Vamos!” para ayudar al entrevistado con nuevas ideas.

### REGLAS BÁSICAS

- » ¡Nos comprometemos con las palabras, no con las guerras! Nadie convierte una cuchara/ un micrófono en una espada. Con esta cuchara [micrófono], todos tenemos derecho a hablar.
- » Nos comprometemos a escucharnos unos a otros sin interrupciones ni juicios. Está bien expresar nuestras emociones. Está bien cambiar de opinión.
- » Nos turnamos. Recuerda decir “¡Siguiente!” cuando termina tu turno para pasar la palabra a otra persona. Pasa la cuchara/micrófono.
- » Da las gracias. Todos tenemos ideas importantes. Recuerda reconocer las ideas de los demás escribiendo citas del tipo “¡Ajá!”.
- » Escucha. El moderador establece las pautas. Todos nos estamos convirtiendo en moderadores.

# JUEGO DE CONVERSACIÓN FOCALIZADA

1

**Juega a ¡Diálogo! para generar una conversación focalizada en un TEMA entre 3-5 jugadores.**

## PREPARACIÓN

1. Coloca el tablero de juego sobre una mesa. Coloca las cartas “Conecta” en su lugar sobre el tablero. Dispón papel, bolígrafos y lapiceros en la mesa.

2. El grupo lee la tarjeta de la función del moderador y escoge a una persona para que desempeñe esa función.

3. El moderador se familiariza con su función (**página 6**).

4. El grupo escoge un tema de la lista de tarjetas de temas o crea su propio tema. Escribe el tema sobre un papel. Colócalo en su lugar sobre el tablero.

5. El moderador elige las tarjetas “¡Vamos!” y las coloca en el lugar que les corresponde sobre el tablero.

6. El moderador lee en voz alta las reglas básicas y puede solicitar a los jugadores que las repitan en voz alta (**véase la tarjeta del moderador**).

## CÓMO JUGAR

1. El primer jugador (el que se encuentra a la izquierda del moderador) le da la vuelta a la primera tarjeta “¡Vamos!”, que se encuentra junto a la casilla de inicio del tablero y la lee en voz alta. Cada jugador tiene un turno, sin necesidad de respetar un orden concreto, para responder a esa tarjeta. Di “¡Siguiente!” para cambiar de orador y pasa la cuchara o micrófono.

2. Durante su turno, los jugadores pueden elegir jugar una carta “Conecta” en lugar de responder a la tarjeta “¡Vamos!”. Las tarjetas “Conecta” se usan para enlazar con lo que otro jugador

4

## PREPARACIÓN

1. Elige un tema. El moderador puede utilizar las tarjetas de ideas para temas o el grupo puede crear una propia. Escribe en una hoja en blanco el tema que escoja el grupo. Colócalo en el centro de la mesa.

2. Proporciona a cada jugador una tarjeta “¡Vamos!” y una tarjeta “Conecta”. El moderador puede escoger las tarjetas al azar o seleccionarlás en función del tema.

## CÓMO JUGAR

1. Elige un primer orador. NOTA: Puedes comenzar por el jugador más joven o por la persona cuyo apellido empieza por la última letra del alfabeto.

2. El primer orador responde a la pregunta de su tarjeta “¡Vamos!”.

3. Cuando el primer jugador diga “¡Siguiente!”, cualquier jugador del círculo puede usar su tarjeta “Conecta” si quiere aportar algo más.

4. A continuación, la persona situada a la izquierda del primer orador toma la palabra y responde al tema con su tarjeta “¡Vamos!”. Otro jugador usa su tarjeta “Conecta”, como en el caso anterior.

5. Los jugadores colocan las cartas que ya se hayan jugado en el centro de la mesa.

6. **OPCIONAL:** Si el grupo quiere jugar otra ronda, el último orador puede elegir un nuevo tema y repartir una tarjeta “¡Vamos!” y una tarjeta “Conecta” nuevas a cada jugador.

7. **OPCIONAL:** los jugadores pueden usar papel para tomar notas de las citas “¡AJÁ!” y pueden añadir votos en forma de estrella a las ideas ganadoras.

9

- Entrega una tarjeta “¡Vamos!” a cada persona del grupo.
- Haz que cada persona encuentre un compañero de diálogo. Ayuda al grupo a formar parejas.

## ROMPER EL HIELO

- Cada pareja elige un primer orador.
- Este primer orador responde a la pista que tiene en su tarjeta “¡Vamos!” centrándose en el tema.
- Para controlar el tiempo, el moderador dice “¡Siguiente!” una vez que haya pasado un minuto.
- El segundo orador responde a su tarjeta “¡Vamos!” sobre el mismo TEMA.
- El moderador escoge una tarjeta “Conecta”. Lee esta tarjeta al grupo. Pide a todos los jugadores que pongan en práctica esta habilidad basándose en lo que haya dicho su compañero.
- Si se cuenta con más tiempo, el moderador puede pedir a cada pareja que cambie sus tarjetas “¡Vamos!” y que forme una nueva pareja con otra persona.
- A modo de conclusión, pide al grupo que comparta las ideas “¡AJÁ!” que hayan escuchado a otras personas del grupo.

## 2 JUGAR A UN JUEGO DE CONVERSACIÓN

(3-6 jugadores, 10-15 minutos)

### Necesitarás:

- » Un tema
- » Una tarjeta “¡Vamos!” por jugador
- » Una tarjeta “Conecta” por jugador

## TARJETAS ¡VAMOS!

¿Cuántas tarjetas “¡Vamos!” necesitas para el juego?

Dependerá de **cuánto quieres que dure el diálogo**. Divide **el número de minutos** entre **el doble del número de participantes**. Ese es el número de tarjetas que debes utilizar.

Duración del diálogo	3 Jugadores	4 Jugadores	5 Jugadores
20 minutos	3	3	2
40 minutos	6	5	4
60 minutos	10	7	6

El moderador escoge las tarjetas “¡Vamos!”.

- TARJETAS DE CALENTAMIENTO: Inician la conversación.
- TARJETAS DE PUNTOS DE VISTA: Proporcionan información y puntos de vista nuevos.
- TARJETAS DE ACCIÓN: conducen a nuevos pasos e ideas de acciones.

**EJEMPLO:** Si, por ejemplo, el objetivo es centrar el juego en historias personales y en la generación de la confianza, y usas 5 cartas, escoge una tarjeta de Calentamiento, 3 tarjetas de Puntos de vista y 1 tarjeta de Acción. Coloca las tarjetas “¡Vamos!” boca abajo sobre el tablero.

haya dicho sobre la tarjeta. En cualquier momento del juego, los jugadores pueden escribir un “¡AJÁ!”, que es una cita de otro jugador sobre algo que haya dicho y que suponga: a) una nueva perspectiva sobre el tema, b) información importante sobre el tema, o c) una idea innovadora sobre el tema. Escribe la cita “¡AJÁ!” en una hoja en blanco junto con el nombre del orador. Coloca los “¡AJÁ!” en el centro del tablero, donde corresponda.

- Una vez que todos los participantes hayan tenido la oportunidad de hablar, dale la vuelta a la siguiente tarjeta “¡Vamos!”. Al igual que antes, cada jugador tiene un turno para hablar sobre la tarjeta “¡Vamos!” o para jugar una tarjeta “Conecta”.

- Tras la última tarjeta “¡Vamos!”, escoge las ideas ganadoras. El moderador coge todas las hojas del círculo “¡AJÁ!”. A continuación, lee cada cita en voz alta y la pasa. Cada jugador tiene un total de TRES ESTRELLAS para votar las ideas ganadoras. Los jugadores dibujan una estrella a modo de voto en cada cita que les guste.
- Cuenta los votos. ¿Qué ideas han ganado este juego?
- Nota: ¡que gane una idea no quiere decir que las otras ideas no sean ganadoras! Para algunas de ellas hace falta un diálogo o una investigación más profundos. También cabe la posibilidad de que otras ideas funcionen mejor en un grupo de jugadores diferente.
- Para finalizar el juego, los jugadores pueden contar al resto por qué han votado por una cita “¡AJÁ!” en concreto. También pueden sugerir nuevos pasos para la acción o la investigación sobre el tema.

**EL MODERADOR:** ayuda al grupo a mantener el rumbo y a no desviarse del tema.

**El moderador:** Recordará al grupo las reglas básicas, como pasar la cuchara/el micrófono y velará por que no haya interrupciones.

« Elegirá jugar una tarjeta “Conecta” por cada ronda con una tarjeta “¡Vamos!”.

« Animará a otros jugadores a utilizar las tarjetas “Conecta” para fomentar los intercambios de opiniones e ideas.

« Observará las emociones de los participantes y les preguntará al respecto. Les pedirá que hagan una pausa y respiren si el diálogo se ha vuelto intenso.

« Marcará los tiempos. Usará un cronómetro para controlar cada turno. Deberá decir “¡Siguiénte!” si alguien se toma más de un minuto por turno. **NOTA:** esta medida

6

## OTRAS MANERAS DE JUGAR

- Jugar una ronda para romper el hielo
- Jugar una ronda para conectar
- Practicar técnicas de realización de entrevistas

1

## JUGAR UNA RONDA PARA ROMPER EL HIELO

(5 jugadores o más, 6 minutos o más)

Para memorizar todas las tarjetas “Conecta” puede resultar útil practicar en grupo.

### Necesitarás:

- « Un tema
- « Una tarjeta “¡Vamos!” por jugador
- « Una tarjeta “Conecta”

## PREPARACIÓN

- El moderador escoge un tema para el debate de ese día. Puede tener relación con algo que el grupo esté aprendiendo. Elige de las cartas de ideas para temas o crea un tema propio. Anuncia el tema al grupo. Escribe en un lugar donde todos puedan verlo.

7

es opcional. El moderador puede ayudar al grupo a concentrarse si el tiempo es limitado.

« Tomará nota de las citas “¡AJÁ!”. Anotará cualquier idea interesante que surja durante el juego.

« Deberá recordar que su función es ayudar a que todos los jugadores aporten ideas. Al escoger las tarjetas “Conecta”, el moderador puede ayudar a otros jugadores a compartir ideas.

**SECCIÓN SOBRE  
EL JUEGO DE  
MESA**

IMPRIME EN PAPEL  
GRUESO, POR UN  
SOLO LADO



EL JUEGO PARA ENCONTRAR  
PUNTOS EN COMÚN

llevar ese cambio a los demás  
momentos y confrontar percepciones

“ACCIÓN”

EMPIEZA AQUÍ

Establecer  
Poner



**¡AJA**

UBICA ACÁ  
MEJORES I



**TEMA**

TARJETAS

“CALLE

A AQUÍ

establecer un espacio seguro - Acordar que  
ner la relación primero - Abordar p

# ¡AJÁ!

UBICA ACÁ TUS  
MEJORES IDEAS



TEMA

“PUNTOS DE VISTA”

biadas - Establecer reglas básicas adecuadas  
S difíciles - Esperar ser cambiado

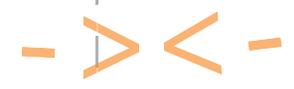
**HOJA  
EN BLANCO**



que el aprendizaje es el objetivo principal del diálogo  
dar preguntas difíciles y apartarse de ellas gr

“...LLENTAMIENTO”





# TARJETAS "PU"

Diálogo - Usar habilidades de comunicación apropiadas  
s gradualmente - No cortar o evitar temas dit



# **SECCIÓN SOBRE LAS TARJETAS**

IMPRIME EN PAPEL  
GRUESO, POR LOS  
DOS LADOS



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**

CID

**Consejo:** Usa gestos. Menciona información acerca del lugar.

Piensa en un lugar que esté relacionado con el TEMA. Describe el lugar. Haz como si estuvieras mostrando un recorrido turístico a nuevos visitantes.

## GUÍA TURÍSTICO

CALENTAMIENTO



CID

**Consejo:** Utiliza detalles.

Imagina que eres un/a fotógrafo/a. ¿Qué foto harías para mostrar a la gente el TEMA?

## FOTO PERFECTA

CALENTAMIENTO



CID

**Consejo:** las palabras no tienen que formar una frase.

Levántate. Salta sin parar. Cada vez que saques, di una palabra sobre el TEMA. Salta al menos 12 veces. Si no puedes saltar, levanta las dos manos.

## !PONTE EN PIE!

CALENTAMIENTO



CID

**Consejo:** Cuenta las palabras con tus dedos para saber cuántas palabras llevas.

crea una frase sobre el TEMA en solo diez palabras.

## DIEZ PALABRAS

CALENTAMIENTO



CID

**Consejo:** Si te gusta cantar, ¡puedes cantar la rima!

Los poetas y compositores expresan sus ideas con rimas. Crea una rima sobre el TEMA.

## RIMAS

CALENTAMIENTO



CID

**Consejo:** Hazlo de broma o en serio, ¡es tu superpoder!

Eres un superhéroe. Di tu NOMBRE de superhéroe. ¿Cuál es tu poder especial? ¿Cómo lo usarás para ayudar al TEMA?

## !SUPERHÉROE!

CALENTAMIENTO





**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**

CID

**Consejo:** Cuidado... ¿Es tu dato una opinión?

Nombra un dato que conozcas sobre el TEMA. Di cómo aprendiste este dato.

## UN DATO

CALENTAMIENTO



CID

**Consejo:** ¿Triste? ¿Contento/a? ¿Enfadado/a? ¿Confuso/a? ¿Emocionado/a?

¿Cómo te sientes sobre el TEMA? Use palabras que expresen sentimientos. Di por qué.

## PALABRAS CON SENTIMIENTOS

CALENTAMIENTO



CID

**Consejo:** Por ejemplo, "la encuesta indica que: 3 de cada 5 personas se sienten felices con el TEMA".

Haz al grupo una pregunta de SÍ o NO sobre el TEMA. Cuenta las respuestas. ¿Cuáles son los resultados?

## ¿QUÉ DICE LA ENCUESTA?

CALENTAMIENTO



CID

**Consejo:** ¡ten cuidado! ¡Los genios son unos tramposos!

¡Felicidades! Te acabas de encontrar una botella mágica con un genio! El genio te concederá un deseo sobre el TEMA. ¿Cuál es tu deseo?

## EL GENIO DE LA BOTELLA

CALENTAMIENTO



CID

**Consejo:** ¿el TEMA afecta a la naturaleza?

Los animales ven el mundo de manera diferente a nosotros los humanos. Elige un animal. Habla sobre el TEMA desde el punto de vista de este animal.

## MUNDOS DE ANIMALES

CALENTAMIENTO



CID

**Consejo:** Usa voz de robot.

Di: "¡Hola! Soy un robot. Basándome en informaciones y observaciones, creo que la idea más lógica sobre el TEMA es ..."

## ROBOTS

CALENTAMIENTO





**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**Consejo:** ¿Qué dirían ellos con sus propias palabras?

¿Qué piensan tus padres (o tutores) sobre este TEMA? ¿Estás de acuerdo?

## PADRES

PUNTOS DE VISTA



**Consejo:** describe la escena.

Quando paseas por tu barrio, aldea o ciudad, ¿En qué lugares ves el TEMA?

## DE PASEO

PUNTOS DE VISTA



**Consejo:** comienza tu pregunta con "por qué" o "cómo".

¿Cuál es el mayor misterio sobre el TEMA? ¿Cómo estudiarías este misterio?

## ES UN MISTERIO PARA MÍ

PUNTOS DE VISTA



**Consejo:** ¿Qué has aprendido desde entonces?

Describe tu primer TEMA cuando eras un/a niño/a.

## CON OJOS DE NIÑO/A

PUNTOS DE VISTA



**Consejo:** la elección puede ser grande o pequeña.

¿Cuáles han sido tus decisiones acerca del TEMA? Cuenta una historia acerca de una opción que hayas elegido.

## OPCIONES

PUNTOS DE VISTA



**Consejo:** ¡Usa tu imaginación si no sabes qué decir!

¿Cómo era la vida hace 200 años... o más? ¿Qué sabían tus tatarara-tatarara-tatarara abuelos sobre el TEMA?

## ANCESTROS

PUNTOS DE VISTA





**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**

CID

**Consejo:** ¿Por qué es tan interesante para ti?

Cuenta una historia sobre alguien que conozcas. ¿Cuál es su experiencia con el TEMA?

## CONOZCO A ALGUIEN QUE...

PUNTOS DE VISTA



CID

**Consejo:** un titular tiene 6 palabras de media.

Eres un/a periodista. Escribe un titular para tu gran noticia sobre el TEMA.

## PERIODISTA

PUNTOS DE VISTA



CID

**Consejo:** Elabora un mapa o haz un dibujo.

Mira el TEMA desde una distancia de 1000 metros de altura. ¿Cómo afecta el TEMA a la tierra, el agua y la naturaleza?

## CARTÓGRAFO/A

PUNTOS DE VISTA



CID

**Consejo:** ¡actual!

Presentate como tu abuela, tu abuelo o la persona más vieja que conozcas. Cuenta una historia sobre el TEMA desde su punto de vista.

## LA ABUELA DICE...

PUNTOS DE VISTA



CID

**Consejo:** Di ingredientes. Nombra el plato.

Haz como si fueras un chef. Cocina un plato que esté relacionado con el TEMA.

## PROGRAMA DE COCINA

PUNTOS DE VISTA



CID

**Consejo:** ¿dónde duele?

Imagina que eres un/a médico/a ¿Cómo crees que el TEMA afecta a la salud de las personas?

## MEDICINA

PUNTOS DE VISTA





**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**ACCIÓN**

## AYUNTAMIENTO

Eres el alcalde o alcaldesa. Tu grupo es el Ayuntamiento. Pide a cada miembro del consejo una propuesta sobre el TEMA. ¿Qué vas a hacer en tu ciudad?

**Consejo:** Haz una lista.

CID

## RETO

**ACCIÓN**



Nombra un reto importante a personas con este TEMA. ¿Lo podemos resolver?

**Consejo:** ¡Las soluciones necesitan nuevas ideas!

CID



**ACCIÓN**

## PREDICCIÓN

Tienes un talento algo raro. A veces, puedes ver lo que está pasando 10 años más adelante. ¿Qué puedes pronosticar sobre el TEMA en 10 años?

**Consejo:** ¿Por qué llegaste a este pronóstico?

CID

## INVENTO

**ACCIÓN**



Eres un/a inventor/a de un equipo de ingenieros. Describe el invento que ayudará al TEMA. Desarrolla ideas con tu equipo de especialistas.

**Consejo:** Dibuja. Haz un gráfico.

CID



**ACCIÓN**

## !1.000.000 DE ME GUSTA!

Eres directora/a de cine. Describe la película que harás sobre el TEMA.

**Consejo:** ¿Qué es lo que hará que la película triunfe?

CID

## #HASHTAG

**ACCIÓN**



En las redes sociales, las personas usan frases cortas para crear conversaciones. Crea un hashtag sobre el TEMA. Escribe una entrada que vaya con el #hashtag.

**Consejo:** ¡Que sea breve!

CID



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**¡VAMOS!**



**ACCIÓN**

**!VOLUNTARIADO!**  
¡Felicidades! Acaban de llegar 50 voluntarios para una jornada de voluntariado que organizaste sobre el TEMA. ¿Qué deben hacer?

**Consejo:** ¿Dónde se va a celebrar la jornada de voluntariado?

**CID**



**ACCIÓN**

## ORGANIZADORA/A DE EVENTOS

Planifica un evento para 1000 personas para (1) aprender sobre este TEMA y (2) recaudar dinero.

**Consejo:** Haz que el evento sea divertido. Haz que suscite interés entre los medios de comunicación.

**CID**



**ACCIÓN**

**DISEÑADORA/A**  
Imagina un póster gigante que inspire a la gente a pensar sobre el TEMA. ¿Cuáles son las imágenes? ¿Las palabras?

**Consejo:** Dibuja el diseño.

**CID**



**ACCIÓN**

## PROGRAMA DE ENTREVISTAS DE TV

¡Estás invitado/a a hablar sobre este TEMA en un programa de TV! Practica. Comparte los puntos más importantes que quieras destacar.

**Consejo:** ¡Sonríe! Te están grabando!

**CID**



**ACCIÓN**

**ESTACIÓN DE INSPIRACIÓN**  
¿Qué cambios positivos están sucediendo en el TEMA hoy? ¿Qué soluciones conoces?

**Consejo:** ¿estás atascado/a? ¡Busca en Internet!

**CID**



**ACCIÓN**

## ?¿QUIÉN ESTÁ A CARGO?

En tu comunidad, ¿quién tiene la capacidad de generar un cambio sobre este TEMA? ¿Cómo pedirías su ayuda?

**Consejo:** Nombra personas o grupos.

**CID**



**CONECTA**



**CONECTA**



**CONECTA**



**CONECTA**



**CONECTA**



**CONECTA**

CID

**Consejo:** Proporciona información. ¿Qué aprendiste o sentiste?

Expresa reconocimiento. Dile a la última persona que habló por qué te sientes identificado/a con lo que comentaron.

## APRECIO



CID

**Consejo:** Utiliza enlaces para unir las expresiones, como por ejemplo: "me recuerda cuando..."

Añade una nueva idea o historia a lo que dijo la última persona que habló.

## DESARROLLA LA IDEA



CID

**Consejo:** Comprueba toda la información recopilada. Pregunta "¿lo entendí bien?"

Repite con la mayor precisión posible lo que dijo la última persona que habló.

## ESCUCHA ACTIVA



CID

**Consejo:** "¿Puedes describirlo? ¿Sonidos?"

Solicita a la persona que esté hablando más datos sensoriales acerca de su historia.

## DETALLES



CID

**Consejo:** ¿estás atascado/a? Intenta, "¿cómo adquiriste tu pensamiento o punto de vista?"

Haz una pregunta para saber CÓMO la última persona que habló llegó a esas conclusiones sobre el TEMA.

## PRUEBAS

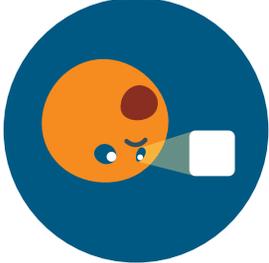


CID

**Consejo:** Usa las palabras del idioma que quieras.

Comenta lo que dijo la persona que hablaba pero con tus palabras.

## DILO DE OTRO MODO





**CONECTA**



**CONECTA**



**CONECTA**



**CONECTA**



**CONECTA**



**CONECTA**



## REGUNTA ABIERTA

Haz una pregunta abierta a la última persona que habló.

**Consejo:** Una pregunta abierta no se puede responder con un "Sí" o un "No".

CID

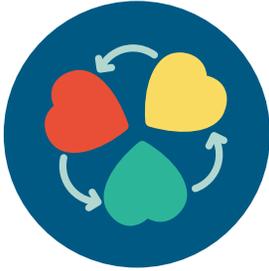


## DETALLES

Solicita a la persona que esté hablando más datos sensoriales acerca de su historia.

**Consejo:** "¿Puedes describirlo? ¿Sonidos?"

CID

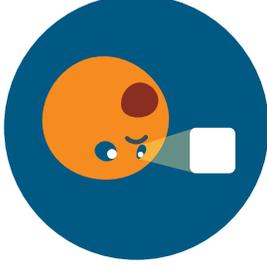


## REVISAR LOS SENTIMIENTOS

Comenta cómo te sientes con respecto a la conversación y sobre lo que dijo la última persona que habló.

**Consejo:** Usa palabras, gestos o metáforas que expresen sentimientos: feliz, triste, sorprendido/a, agradecido/a.

CID



## DILO DE OTRO MODO

Comenta lo que dijo la persona que hablaba pero con tus palabras.

**Consejo:** Usa las palabras del idioma que quieras.

CID



## DESARROLLA LA IDEA

Añade una nueva idea o historia a lo que dijo la última persona que habló.

**Consejo:** Utiliza enlaces para unir las expresiones, como por ejemplo: "me recuerda cuando..."

CID



## APRECIO

Expresa reconocimiento. Dile a la última persona que habló por qué te sientes identificado/a con lo que comentaron.

**Consejo:** Proporciona información. ¿Qué aprendiste o sentiste?

CID



**CONECTA**



**CONECTA**



**CONECTA**



**CONECTA**



**CONECTA**



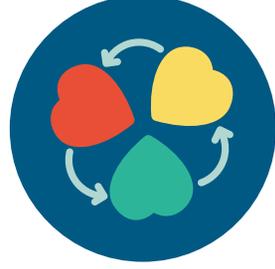
**CONECTA**



**Consejo:** Usa palabras, gestos o metáforas que expresen sentimientos: feliz, triste, sorprendido/a, agradecido/a.

Comenta cómo te sientes con respecto a la conversación y sobre lo que dijo la última persona que habló.

## REVISAR LOS SENTIMIENTOS



**Consejo:** Comprueba toda la información recopilada. Pregunta "¿lo entendí bien?"

Repite con la mayor precisión posible lo que dijo la última persona que habló.

## ESCUCHA ACTIVA



**Consejo:** Utiliza enlaces para unir las expresiones, como por ejemplo: "me recuerda cuando..."

Añade una nueva idea o historia a lo que dijo la última persona que habló.

## DESARROLLA LA IDEA



**Consejo:** ¿estás atascado/a? Intenta, "¿cómo adquiriste tu pensamiento o punto de vista?"

Haz una pregunta para saber cómo la última persona que habló llegó a esas conclusiones sobre el TEMA.

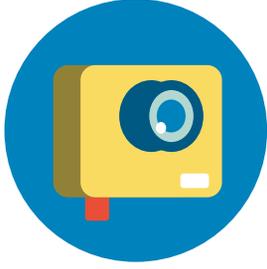
## PRUEBAS



**Consejo:** "¿Puedes describirlo? ¿Sonidos?"

Solicita a la persona que esté hablando más datos sensoriales acerca de su historia.

## DETALLES



**Consejo:** Una pregunta abierta no se puede responder con un SI o un NO.

Haz una pregunta abierta a la última persona que habló.

## PREGUNTA ABIERTA





**CONECTA**



**CONECTA**



**CONECTA**



**CONECTA**



**CONECTA**



**CONECTA**



**Consejo:** ¿estás atascado/a? Intenta, "¿cómo adquiriste tu pensamiento o punto de vista?"

Haz una pregunta para saber **CÓMO** la última persona que habló llegó a esas conclusiones sobre el **TEMA**.

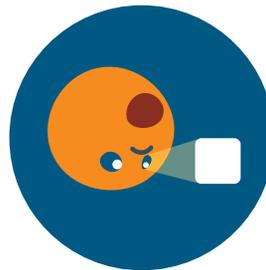
## PRUEBAS



**Consejo:** Usa las palabras del idioma que quieras.

Comenta lo que dijo la persona que hablaba pero con tus palabras.

## DILO DE OTRO MODO



**Consejo:** Una pregunta abierta no se puede responder con un SI o un NO.

Haz una pregunta abierta a la última persona que habló.

## PREGUNTA ABIERTA



**Consejo:** Proporciona información. ¿Qué aprendiste o sentiste?

Expresa reconocimiento. Dile a la última identificado/a con lo que comentaron. persona que habló por qué te sientes

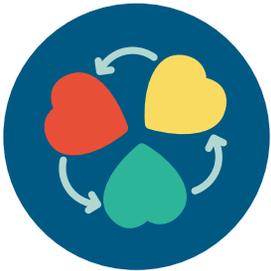
## APRECIO



**Consejo:** Usa palabras, gestos o metáforas que expresen sentimientos: feliz, triste, sorprendido/a, agradecido/a.

Comenta cómo te sientes con respecto a la conversación y sobre lo que dijo la última persona que habló.

## REVISAR LOS SENTIMIENTOS



**Consejo:** Comprueba toda la información recopilada. Pregunta "¿lo entendí bien?"

Repite con la mayor precisión posible lo que dijo la última persona que habló.

## ESCUCHA ACTIVA





**TEMA**

ASUNTOS  
FAMILIARES



**TEMA**

CULTURA Y  
POLÍTICA



**TEMA**

CREENCIAS Y  
VALORES



**TEMA**

EL MUNDO QUE  
COMPARTIMOS

## CARTA DEL MODERADOR

El MODERADOR ayuda al grupo a mantener el rumbo y a no desviarse del tema.

### El moderador:

- Recordará al grupo las reglas básicas, como pasar la cuchara/el micrófono y velará por que no haya interrupciones.
- Elegirá jugar una tarjeta “Conecta” por cada ronda con una tarjeta “¡Vamos!”.
- Animará a otros jugadores a utilizar las tarjetas “Conecta” para fomentar los intercambios de opiniones e ideas.
- Observará las emociones de los participantes y les preguntará al respecto. Les pedirá que hagan una pausa y respiren si el diálogo se ha vuelto intenso.
- Marcará los tiempos. Usará un cronómetro para controlar cada turno. Deberá decir “¡Siguiente!” si alguien se toma más de un minuto por turno.  
**NOTA:** esta medida es opcional. El moderador puede ayudar al grupo a concentrarse si el tiempo es limitado.
- Tomará nota de las citas “¡AJÁ!”. Anotará cualquier idea interesante que surja durante el juego.

**Deberá recordar que su función es ayudar a que todos los jugadores aporten ideas. Al escoger las tarjetas “Conecta”, el moderador puede ayudar a otros jugadores a compartir ideas.**

## REGLAS BÁSICAS

- ▶ Nos comprometemos con las palabras, no con las guerras! Nadie convierte una cuchara/un microfono en una espada. Con esta cuchara [microfono], todos tenemos derecho a hablar.
- ▶ Nos comprometemos a escucharlos unos a otros sin interrupciones ni juicios. Está bien expresar nuestras emociones. Está bien cambiar de opinión.
- ▶ Nos turnamos. Recuerda decir "¡Siguiente!" cuando termina tu turno para pasar la palabra a otra persona. Pasa la cuchara/microfono.
- ▶ Da las gracias. Todos tenemos ideas importantes. Recuerda reconocer las ideas de los demás escribiendo citas del tipo "¡Ajá!".
- ▶ Escucha. El moderador establece las pautas. Todos nos estamos convirtiendo en moderadores.

CIID

## CULTURA Y POLÍTICA

LA GENERACIÓN DE LOS JÓVENES  
DERECHOS HUMANOS  
DIBUJOS ANIMADOS  
JUEGOS  
SISTEMAS ESCOLARES  
NOTICIAS DEL DÍA  
REDES SOCIALES

CIID

## EL MUNDO QUE COMPARTIMOS

EL AGUA  
SISTEMAS DE ALIMENTOS  
LA ECONOMÍA GLOBAL  
NUESTRA ATMÓSFERA  
INNOVACIONES EN LA CIENCIA  
LA MIGRACIÓN  
INCLUSIÓN  
GUERRA Y PAZ

CIID

## ASUNTOS FAMILIARES

HACERSE MAYOR  
VACACIONES  
CUIDAR A LOS DEMÁS  
TIEMPO EN FAMILIA  
TAREAS  
AGRADECIMIENTO  
PERDÓN  
MIS DESAFÍOS COTIDIANOS

CIID

## CREENCIAS Y VALORES

NACIMIENTO Y MUERTE  
EL MATRIMONIO  
GRANDES LÍDERES  
HISTORIAS DE FE  
JUSTICIA  
BONDAD

CIID