

2025

Guía de buenas prácticas

Actividades para fomentar la convivencia positiva
y el buen trato con niños, niñas y adolescentes



© Educo (2026)

Título: Guía de buenas prácticas 2025. Actividades para fomentar la convivencia positiva y el buen trato con niños, niñas y adolescentes.

Se permite la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento siempre que se mencione la fuente y se haga sin fines comerciales.

Coordinación: Mariona Albi

Corrección: Judith Escales

Diseño: Judit Suñol

Fotografías: Archivo Educo

Redacción: ASDE Scouts de Extremadura, Asociación Almanjáyar en Familia (ALFA), Asociación Auryñ de León, Asociación Aventura 2000 de Madrid, Asociación Barró de Madrid, Asociación Candelaria de Sevilla, Asociación Cotlas de Valencia, Asociación Cultural Talloc de Madrid, Asociación de Desarrollo Comunitario Gazteleku de Euskadi, Asociación Educativa Ítaca de Hospitalet de Llobregat de Barcelona, Asociación Entre Amigos de Sevilla, Associació Acció Socioeducativa i d'Esplai La Florida Catalunya, Asociación Jaire de Madrid, Asociación Lantxotegi Elkartea de Navarra, Asociación Málaga Acoge de Málaga, Asociación Masi de Madrid, Asociación Coordinadora de Barrios Murcia de Murcia, Asociación Portas Abertas CDR de Galicia, Asociación Sociocultural Grupo Cinco de Castilla la Mancha, Asociación Torre de Hortaleza de Madrid, Club Infantil Juvenil Sanfeliu-Sant Ildefons de Catalunya, Colectivo de Acción para el Juego y la Educación (C.A.J.E.), Fundación Canaria Farrah de Canarias, Fundación Itaka-Escolapios de Andalucía, Fundación l'Arc Música de Barcelona Xamfrà, Fundación por la Acción Social Mar de Niebla de Asturias, Fundación M^a Auxiliadora-St. Vicenç dels Horts de Catalunya, Fundació Salut Alta de Catalunya, Fundació Santa Maria de Siurana de Catalunya, Fundación Social Universal de Andalucía, Hermanas de la Caridad de San Vicente Paul Naüm de Mallorca, Fundación Federico Ozanam de Aragón, Fundación Iniciativa Solidaria-FISAT de Valencia y Fundación Juan Soñador de Castilla y León.

Para más información sobre los temas tratados en este documento, póngase en contacto con educ@educ.org



Índice

Introducción	5
Para leer esta guía	6
Actividades	7
La cumbre del juego épico	8
Planificación coparticipada	10
Sabores del mundo	12
Dibujo colectivo	14
Las olimpiadas del buen trato	16
El árbol de las fortalezas	18
La puerta inclusiva	20
Evaluación diaria temática	22
La tribu del buen trato	24
Radiografía del buen trato	26
La caja mágica de la calma	28
Nuestro universo de convivencia	30
Conflicto: ¿ganar o resolver?	32
Fortalezas y desafíos	34

Acción vecinal	36
Masaje grupal	38
Espacios seguros en nuestros campamentos	40
Ponte en mi lugar	42
Tiktok casero	44
Jornada intergeneracional	46
Los globos de la reflexión	48
Siempre sale el sol	50
La rebelión de los claveles	52
Círculos que unen	54
Tabú del respeto	56
El parque de los sentires	58
El árbol del buen trato	60
Virus emocional	62
Cartas amigos	64
Mediación de paz	66
<i>Rally</i> fotográfico	68
El mural del buen trato	70
Basureros espaciales	72
Voces del mundo	74
Agradecimientos	76

Introducción

Uno de los principales objetivos de Educo al desarrollar sus programas es amplificar la voz de las entidades con las que trabaja, permitiendo que sean ellas quienes imaginen, creen y jueguen a su manera. Creemos profundamente en su independencia, su capacidad creativa y el valor que nace cuando compartimos experiencias y aprendemos unas de otras.

Este año ponemos el foco en la **convivencia positiva y el buen trato**, dos pilares que sostienen cualquier espacio educativo y que se fortalecen cuando niños, niñas y adolescentes participan de forma activa y significativa. Las actividades que encontrarás en esta guía nacen de esa mirada y recogen buenas prácticas impulsadas por entidades del Programa de Verano de Educo. Todas ellas hacen visible la voz de la infancia y la adolescencia, y muestran cómo su implicación transforma los entornos en lugares más seguros, respetuosos y cooperativos.

El resultado es un recopilatorio de 34 actividades que buscan inspirar, acompañar y abrir nuevos caminos para seguir construyendo espacios en los que todas las personas se sientan escuchadas, respetadas y parte de una comunidad que cuida.

Agradecemos profundamente la dedicación y el compromiso de todas las entidades que han hecho posible esta publicación, y esperamos que su lectura encienda nuevas ideas y propuestas que sigan alimentando una convivencia basada en el buen trato.



Para leer esta guía

Para facilitar la búsqueda y que cada educadora y educador encuentre de manera sencilla las propuestas que mejor se ajustan a su grupo, cada actividad incorpora una pequeña leyenda que orienta sobre su duración y la franja de edad a la que va dirigida. No es una clasificación rígida, sino una ayuda práctica pensada para el día a día, que permite localizar de un vistazo aquello que encaja mejor en cada momento.



Así, en cada actividad encontraréis:

Duración

- C** indica que es una actividad **corta**, pensada para un máximo de 45 minutos
- L** indica que es una actividad **larga**, de más de 45 minutos

Edad

- IP** indica una actividad pensada para desarrollar con **infantil y primaria**
- S** indica una actividad pensada para desarrollar con **secundaria**
- M** indica una actividad **mixta**, que funcionan bien con grupos de diferentes edades

Actividades



La cumbre del juego épico



Entidad: AES Candelaria (Andalucía)

Tiempo estimado: 2 sesiones de 2 horas

Edad recomendada: 6–14 años

Objetivos

- Ofrecer herramientas prácticas para programar actividades orientadas a la construcción de una convivencia positiva.
- Promover el desarrollo de habilidades interpersonales en el grupo para favorecer un clima relacional positivo.
- Motivar la reflexión conjunta entre niños, niñas y adolescentes sobre sus propias organizaciones y dinámicas de grupo.

Recursos necesarios

- Material fungible (folios, lápices, etc.).
- Material deportivo.
- Otros materiales necesarios para los retos creados por cada civilización.
- Altavoz.

Claves de éxito

- Trabajar la convivencia a partir de experiencias directas creadas por los propios niños, niñas y adolescentes.
- Promover la expresión emocional, la escucha activa y la construcción de acuerdos.
- Fomentar dinámicas cooperativas que refuercen la autonomía y el pensamiento crítico.

Descripción de la actividad

La actividad se desarrolla en dos sesiones y propone que los grupos, organizados en diferentes "civilizaciones", diseñen y presenten juegos vinculados a temáticas de ciudadanía global.

Sesión 1: Creación de los retos

1. Asamblea inicial: La persona facilitadora convoca una asamblea para que niños, niñas y adolescentes elijan las temáticas con las que trabajará cada civilización. Las opciones incluyen derechos humanos, cambio climático, migraciones, igualdad de género, diversidad cultural y justicia social. En esta asamblea también se reflexiona sobre el mensaje que se quiere transmitir a través de los juegos.

2. Diseño de los retos/juegos:

- Cada civilización diseña dos retos en forma de juego relacionados con su temática que tengan una duración máxima de 10 minutos.
- Los juegos pueden adoptar distintos formatos: cooperativos, preguntas y respuestas, pruebas físicas, juegos de cartas, tableros, teatralizaciones, pensamiento lateral, etc.
- Cada grupo define: nombre del juego, mensaje u objetivo, normas y vínculo con la temática elegida.

3. Creación de criterios de valoración: de forma asamblearia se deciden los criterios que se utilizarán para valorar los retos/juegos (por ejemplo, que sean divertidos, que hagan reflexionar sobre la temática, que puedan jugar personas de varias edades, etc.).

Sesión 2: Ejecución de los juegos

1. Cada civilización expone claramente sus juegos. La persona que actúe como embajadora será portavoz de su civilización.

2. Rondas de juego:

- Primera ronda: los grupos se enfrentan por franjas de edad (pequeños, ni pequeños ni mayores y mayores).
- Segunda ronda: los retos se intercambian entre grupos de diferentes edades para garantizar diversidad de participación.

3. Sistema de votación: Tras cada reto/juego, se realiza una votación democrática y asamblearia para valorar qué juego les ha parecido más interesante siguiendo los criterios previamente establecidos.

4. Reconocimiento final: Al finalizar todas las votaciones, la civilización con más puntos recibe un recurso simbólico aportado por las civilizaciones no ganadoras (por ejemplo, uso del balón, prioridad para subir al autobús, etc.).

Planificación coparticipada



Entidad: ASDE Scouts (Extremadura)

Tiempo estimado: 2 horas

Edad recomendada: 6–17 años
(actividad trabajada por tramos de edad)

Recursos necesarios

- Papel continuo o cartulina grande.
- Rotuladores y lápices de colores.
- Pósts.

Objetivos

- Fomentar la participación activa de los niños, niñas y adolescentes en la vida del grupo.
- Promover la implicación y responsabilidad del grupo en el diseño y desarrollo de actividades.
- Generar un compromiso grupal con la convivencia positiva.

Claves de éxito

- Escuchar a los niños, niñas y adolescentes sin limitar ideas y valorarlas todas.
- Crear acuerdos y consensos que permitan avanzar como grupo junto al equipo educativo.
- Fomentar la participación activa y el trabajo en equipo en todos los tramos de edad.

Descripción de la actividad

Fase 1: Conocemos el buen trato

1. La persona facilitadora plantea pequeñas dinámicas introductorias para aproximarse a los valores que componen la cultura del buen trato.
2. En grupos reducidos, niños, niñas y adolescentes clasifican distintas situaciones como ejemplos de buen trato o mal trato y reflexionan a partir de preguntas como:
 - ¿Cómo me sentí en situaciones similares?
 - ¿Qué actitud ayudó a mejorar la convivencia?
 - ¿Qué necesitamos para tratarnos bien como grupo?
3. Después se realiza una puesta en común donde se recogen palabras clave en una pizarra (respeto, ayuda, escucha, cooperación, etc.), para crear una base común para la segunda sesión.

Fase 2: Generamos ideas para las actividades

1. Cada grupo de edad decide cómo le gustaría participar en las actividades del programa, ajustando el nivel de responsabilidad según su edad. Se deja un tiempo para que cada grupo proponga ideas mediante pósters o dibujos. La persona facilitadora guía el proceso con preguntas como:
 - ¿Qué actividades nos gustaría vivir juntos este año?
 - ¿Qué parte queremos planificar o liderar como grupo?
 - ¿Qué necesitaríamos para llevar a cabo estas ideas?
2. Todas las ideas se recogen para incorporarlas a la planificación de campamentos y otras actividades. En los grupos de mayor edad, se facilita material y acompañamiento para que puedan diseñar directamente sus propias propuestas.
3. La sesión finaliza reforzando la idea de corresponsabilidad y recordando que su participación contribuye directamente a una convivencia positiva.



Entidad: Asociación Almanjáyar en Familia

(ALFA) (Andalucía)

Tiempo estimado: 2 sesiones de 1 hora

Edad recomendada: 7–12 años

Objetivos

- Conocer ingredientes y platos representativos de distintas culturas.
- Estimular la curiosidad y el respeto por la diversidad cultural mediante actividades culinarias.
- Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación durante la preparación de los platos.

Recursos necesarios

- Material para manualidades: goma eva, pistola de silicona, tijeras, rotuladores, purpurina y abalorios decorativos.
- Material básico de mesa: mantel de papel, platos, servilletas y cuchillos de untar.
- Ingredientes culinarios: pan, chocolate, cruasanes, crema de cacao, tortitas de trigo, mantequilla, canela y sirope/miel de caña.

Claves de éxito

- Mantener un hilo conductor coherente relacionado con la diversidad cultural.
- Favorecer la creatividad y la participación activa de los niños, niñas y adolescentes.
- Impulsar la responsabilidad de presentar y compartir sus elaboraciones con el grupo.

Descripción de la actividad

Sesión 1: Creación de gorros “masterchef”

La persona facilitadora entrega a cada participante una pieza de goma eva blanca de 40x60 para elaborar un gorro de cocina que usará en la próxima sesión. Se puede seguir este [tutorial en línea](#) o las siguientes indicaciones:

- Se dobla una de las partes sin llegar a la mitad y se pega con silicona.
- Con las tijeras se corta, sin llegar al final, la parte que hemos pegado anteriormente, haciendo diferentes pliegues de diferentes tamaños si queremos.
- Se coge un extremo y se lleva hacia el otro, dándole forma redonda.
- Pegamos ambos extremos a la medida aproximada de la cabeza de los niños, niñas y adolescentes.
- Decoramos libremente con rotuladores y materiales decorativos.

Sesión 2: Taller de cocina internacional

1. Se divide el grupo en tres equipos y cada uno se encargará de preparar una merienda típica de un país. Algunos ejemplos:
 - España: pan con chocolate.
 - Francia: cruasanes rellenos de crema de cacao.
 - Marruecos: rollitos dulces con tortitas, mantequilla, canela y sirope/ miel de caña.
2. Proporcionamos a cada grupo los ingredientes y utensilios necesarios y explicamos o facilitamos la receta para su elaboración.
3. Al finalizar, cada equipo presenta su plato al resto y ofrece una degustación.
4. Cada niño, niña o adolescente vota individualmente la merienda que más le ha gustado.



Entidad: Asociación Aurnyn (Castilla y León)

Tiempo estimado: 1 hora

Edad recomendada: 7–12 años

Objetivos

- Fomentar la cohesión de grupo a través de una experiencia artística compartida.
- Crear redes y conexiones sanas mediante la inteligencia interpersonal.

Recursos necesarios

- Papel continuo o cartulina grande.
- Ovillo de lana.
- Rotuladores, lápices de colores, témperas y pinceles.
- Botes con agua y trapitos.

Claves de éxito

- La motivación de niños, niñas y adolescentes al compartir en voz alta cualidades propias y de sus compañeros/as.
- El trabajo en equipo durante la creación del dibujo geométrico.
- La ayuda mutua para pintar y escribir mensajes positivos.

Descripción de la actividad

1. Preparación del espacio y bienvenida

La persona facilitadora coloca en el suelo un trozo grande de papel continuo y organiza al grupo en círculo alrededor. Se explica que realizarán un dibujo colectivo para representar cómo cada integrante aporta algo valioso al grupo.

2. Dinámica para reconocer cualidades

La persona facilitadora inicia el ejercicio sujetando un ovillo de lana. Dice una cualidad propia que considera que él o ella aporta al grupo y lanza el ovillo a un compañero o compañera (sosteniendo la punta del hilo). Cuando el ovillo cae en manos de otra persona, menciona también qué cualidad cree que aporta esa persona. Cada niño, niña o adolescente repite la acción hasta que toda la clase haya participado, creando una red de lana que simboliza las conexiones del grupo.

3. Creación del dibujo colectivo

Cuando todas las personas han intervenido, se deja caer la red de lana sobre el papel continuo. El grupo marca con rotuladores las líneas que ha formado la lana para generar un dibujo geométrico. A continuación, niños, niñas y adolescentes pintan los sectores resultantes utilizando colores que contrasten. La persona facilitadora refuerza la idea central: "Todos y todas aportamos algo y somos imprescindibles".

4. Espacio de expresión

Se puede proponer añadir mensajes escritos en el mural. Niños, niñas y adolescentes escriben cómo están viviendo el campamento, qué cosas disfrutan y escribir palabras de agradecimiento hacia la asociación.

5. Cierre y puesta en valor del trabajo colectivo

Se dedica un breve momento a observar el mural terminado, reconocer el esfuerzo conjunto y destacar las cualidades compartidas durante la dinámica del ovillo. El dibujo queda expuesto como recordatorio visual de la importancia de cada persona dentro del grupo.





Entidad: Asociación Aventura 2000

(Comunidad de Madrid)

Tiempo estimado: 1 hora

Edad recomendada: 6–16 años

Objetivos

- Fomentar el buen trato entre niños, niñas y adolescentes mediante juegos cooperativos que integren reflexión sobre desigualdades y valores como respeto, equidad, empatía e igualdad.
- Favorecer la identificación de desigualdades y tratos injustos a través de dinámicas que promuevan la expresión emocional.
- Desarrollar habilidades de comunicación no violenta, escucha activa y toma de acuerdos mediante círculos de diálogo.

Recursos necesarios

- Objeto de la palabra.
- Normas visuales del círculo de diálogo.
- Fichas de juegos y materiales asociados: petos, balones u otros según la dinámica.

Claves de éxito

- Partir de juegos y actividades de movimiento que motivan a los niños, niñas y adolescentes.
- Fomentar la escucha activa y la participación.
- Generar un espacio de diálogo seguro y estructurado.

Descripción de la actividad

1. Juego: Pañuelo Cachipún (30 min.)

Se forman dos equipos que, antes de cada turno, deciden en secreto si jugarán "piedra", "papel" o "tijera". A la señal de la persona facilitadora, corren al centro y muestran su símbolo. El equipo ganador persigue al otro, que debe volver a su base. Quienes son atrapados cambian de equipo. El juego continúa hasta capturar a todo el equipo contrario o hasta que finalice el tiempo.

- **Ronda 1 (15 min., equipos mixtos):** se juega con equipos equilibrados en número y género.
- **Ronda 2 (15 min., equipos por género):** se repite la dinámica separando equipos por género (ajustando si es necesario).

El contraste entre rondas permite observar diferencias en cooperación, roles y estrategias según la composición de los equipos.

2. Círculo de diálogo (30 min.)

Tras el juego los equipos se reúnen en círculo para reflexionar sobre el mismo a través de rondas de palabra. En cada ronda se propone una pregunta para que el grupo responda.

- **Ronda inicial:** ¿Con qué emoción empecé a jugar hoy?
- **Rondas de desarrollo** (3–4 rondas)
 - ¿Cómo tomamos decisiones en el equipo?
 - ¿Alguien lideró o fueron decisiones grupales?
 - ¿Qué funcionó mejor en mi equipo durante la primera ronda? ¿Qué costó más?
 - ¿Qué diferencias notamos entre jugar en equipos mixtos y en equipos por género?
 - Si volviéramos a jugar, ¿qué haríamos diferente como equipo?
- **Ronda de cierre/integración:** ¿Con qué idea, pensamiento o sensación me quedo después del juego y de esta conversación?

El árbol de las fortalezas



Entidad: Asociación Barró
(Comunidad de Madrid)

Tiempo estimado: 1 hora

Edad recomendada: 7–9 años

Objetivos

- Favorecer el trabajo en grupo y el pensamiento crítico.
- Estimular la expresión emocional.
- Promover actitudes de respeto, empatía y colaboración entre niños y niñas.

Recursos necesarios

- Material visual: imágenes de héroes y heroínas mitológicos, superhéroes y superheroínas actuales.
- Material artístico: papel continuo, rotuladores, lápices de colores, revistas para recortar, pegamento, tijeras.
- Material para la reflexión: fichas con situaciones cotidianas (positivas y conflictivas).

Claves de éxito

- Partir de imágenes que los niños y niñas reconocen fácilmente.
- Fomentar el trabajo en grupo y la toma de decisiones compartida.
- Visibilizar el mural final como símbolo del compromiso colectivo.

Descripción de la actividad

1. Presentación del concepto de héroe:

La persona facilitadora reúne al grupo en círculo y presenta diferentes imágenes de héroes y heroínas, desde figuras mitológicas hasta personajes contemporáneos. Se abre un diálogo sobre qué valores representan, qué habilidades tienen y también qué debilidades muestran. La reflexión se acompaña de preguntas como:

- ¿Qué características comparten estos personajes?
- ¿Qué valores os parecen más importantes?
- ¿Todas las personas pueden tener fortalezas como ellos?

2. Identificación de fortalezas:

A continuación, revisan juntos las imágenes y los niños y niñas explican qué características destacan en cada héroe. Se comentan fortalezas relacionadas con la valentía, la ayuda, la inteligencia o la solidaridad. Esta conversación sirve para que cada participante empiece a pensar en sus propias fortalezas y en las de sus compañeras y compañeros.

3. Creación del propio héroe o heroína:

Cada niño o niña crea su propio héroe o heroína inspirándose en las fortalezas que considera importantes. Puede dibujarlo, recortar imágenes o combinar técnicas. Mientras trabajan, la persona facilitadora acompaña la reflexión con preguntas como:

- ¿Qué fortalezas quieres que tenga tu héroe?
- ¿Qué historia le acompaña?
- ¿En qué se parece a ti o a alguien que admiras?

4. El árbol de los héroes:

Cuando todas las creaciones están listas, se presenta un gran papel continuo con un árbol dibujado. Cada participante coloca su héroe sobre las ramas junto a palabras clave que identifican las fortalezas elegidas (por ejemplo valentía, amistad, creatividad, paciencia, cooperación). Se conversa brevemente sobre qué aportan estas fortalezas al grupo y cómo ayudan a convivir mejor. El mural queda expuesto como recordatorio visual del valor de la diversidad, la expresión emocional y el respeto entre todas las personas.



Entidad: Asociación Cotlas
(Comunidad Valenciana)

Tiempo estimado: 1 hora

Edad recomendada: 7–16 años

Recursos necesarios

- Papel continuo.
- Lápices y rotuladores.
- Pinturas de mano.

Objetivos

- Promover la inclusión y el respeto por la diversidad.
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Impulsar actitudes de buen trato.

Claves de éxito

- Conocer las motivaciones, intereses y capacidades individuales de cada niño, niña o adolescente.
- Fomentar el trabajo en grupo y la toma de decisiones colectivas.
- Proporcionar un entorno seguro y de confianza que facilite la comunicación, la participación y la convivencia positiva.

Descripción de la actividad

Fase 1: Creación del mural inclusivo

La persona facilitadora recorta la medida necesaria de papel continuo para representar una puerta (grande) y la coloca en el suelo o sobre una mesa amplia. Se explica al grupo que vamos a representar una “puerta inclusiva” y para fomentar la reflexión se lanzan algunas preguntas:

- ¿Qué palabras, colores o símbolos nos parece que representan la inclusión?
- ¿Qué queremos transmitir a alguien que vea esta puerta?

Entre todas las personas participantes elaboran el mural utilizando dibujos, frases, huellas de manos o composiciones creativas. Al finalizar, el mural se pega en la puerta del aula, transformándola en un símbolo visible del compromiso colectivo.

Fase 2: Reflexión y cruce simbólico

Con la puerta ya instalada, el grupo reflexiona sobre la diversidad y el buen trato a través de preguntas como:

- ¿Qué diferencias individuales hay en nuestro grupo y cómo las valoramos?
- ¿Qué significa para mí respetar y ser respetado/a?
- ¿Cómo podemos practicar la inclusión en nuestro día a día?

Para cerrar, se invita a los niños, niñas y adolescentes a “cruzar” la puerta, una persona tras otra, como gesto simbólico de compromiso con la inclusión, la empatía y el reconocimiento mutuo.



Entidad: Asociación Cultural Talloc
(Comunidad de Madrid)

Tiempo estimado: 15–30 minutos

Edad recomendada: 6–10 años

Recursos necesarios

- Fichas temáticas impresas para cada niño o niña.
- Rotuladores o pinturas.
- Pegatinas con expresiones faciales o emojis.

Objetivos

- Fomentar la reflexión sobre los sentimientos propios y en relación con el grupo.
- Generar un compromiso grupal con la convivencia positiva.
- Reflexionar sobre las actividades realizadas a lo largo del día.

Claves de éxito

- Identificar sentimientos propios a través de expresiones faciales.
- Fomentar la reflexión diaria sobre las actividades realizadas.
- Generar material de evaluación útil para mejorar próximas actividades y/o campamentos.

Descripción de la actividad

La actividad se realiza cada noche durante el campamento y ocupa los últimos 15 o 20 minutos del día. Al finalizar la última actividad, la persona facilitadora entrega a cada participante una ficha del día para que la responda a tres cuestiones:

- 1. Valoración de las actividades:** Los niños o niñas puntúan, del 1 al 5, las actividades de la jornada. Para niños, niñas y adolescentes más mayores se puede además preguntar por qué.
- 2. Identificación emocional mediante emojis:** Eligen una o varias pegatinas con expresiones faciales que representen cómo se han sentido respecto a:
 - Sus compañeros y compañeras;
 - Sus monitores y monitoras;
 - La comida del día.

- 3. Elección de un momento del día:** Cada niño o niña escribe o dibuja en un pequeño cuadro aquello que quiere destacar del día: un momento especial, algo que le gustó o algo que le gustaría mejorar. La persona facilitadora recoge las fichas para utilizarlas como evaluación diaria y ajustar las actividades del campamento cuando sea necesario.





Entidad: Asociación de Desarrollo Comunitario

Gazteleku (Euskadi)

Tiempo estimado: 1–2 sesiones de 60 minutos

Edad recomendada: 6–7 años

Recursos necesarios

- Cartulinas o papel grueso, tijeras, pegamento, lápices, rotuladores, colores.
- Materiales decorativos opcionales (ojos móviles, lana, tela, etc.).
- Cuerda, pinzas o cinta adhesiva para colgar los dibujos.

Objetivos

- Fomentar el respeto y la empatía entre niños y niñas, promoviendo el reconocimiento de cualidades positivas en los demás.
- Favorecer la convivencia positiva reforzando el sentido de grupo y pertenencia.
- Impulsar la creatividad y la expresión artística como herramientas para comunicar emociones, valores y pensamientos.
- Generar un espacio simbólico de compromiso grupal que visibilice la importancia del buen trato.

Claves de éxito

- Utilizar el dibujo y la creación artística para motivar la participación activa en esta franja de edad.
- Permitir que cada niño o niña sea protagonista y, a la vez, recibido/a positivamente por el grupo.
- Crear un mural colectivo que refuerce la cohesión y el sentido de pertenencia.

Descripción de la actividad

Fase 1: Creación individual

1. La persona facilitadora explica que vamos a crear un mural de la clase o del grupo en la que todas las personas se cuidan, se respetan y se valoran.
2. Para hacerlo, cada niño o niña deberá elegir (o se le asigna) un compañero o compañera a quien representar.
3. Con el material disponible, deben crear un dibujo o muñeco sencillo que represente a esa persona de forma positiva y respetuosa. Pueden decorarlo libremente con los materiales disponibles. Para ayudarles a ser creativos se pueden lanzar preguntas como:
 - ¿Qué color te recuerda más a "X"? ¿Por qué?
 - ¿Qué objeto representa algo que "X" hace muy bien? (Un lápiz, una pelota, un libro, etc.).
4. En la parte posterior del dibujo, o en una tarjeta aparte, escriben un mensaje positivo, por ejemplo:
 - "Me gusta de ti que ayudas siempre".
 - "Eres muy alegre".
 - "Valoro cómo escuchas a todos".

5. La persona facilitadora acompaña para asegurar que todos reciben un mensaje positivo.

Fase 2: Montaje colectivo

Todos los dibujos se colocan juntos formando la Tribu del Buen Trato, pegados en un mural o colgados con cuerda y pinzas. Se presenta el mural al grupo, resaltando su carácter simbólico: cada persona es importante y forma parte de la tribu.

Fase 3: Espacio de puesta en común

En un breve círculo de palabra, cada niño o niña comparte qué ha querido transmitir con su dibujo o cómo se ha sentido al recibir el suyo. Se cierra la actividad destacando la importancia de cuidar y reconocer las cualidades del resto.



Entidad: Asociación Entre Amigos (Andalucía)

Tiempo estimado: 1 hora

Edad recomendada: 7–12 años

Objetivos

- Fomentar la identificación y comprensión de emociones propias y ajenas.
- Promover actitudes de respeto, empatía y colaboración entre niños, niñas y adolescentes.
- Reflexionar sobre cómo las acciones y palabras afectan al bienestar de los demás.

Recursos necesarios

- Siluetas humanas en papel o cartulina
- Lápices y rotuladores.
- Pósts o etiquetas adhesivas de colores.
- Espacio para exponer los resultados.

Claves de éxito

- Participación activa de todo el grupo colocando pósts y compartiendo reflexiones.
- Creación de un ambiente seguro en el que niños, niñas y adolescentes puedan expresar emociones con confianza.
- Reflexión guiada por la persona facilitadora para conectar la actividad con la vida cotidiana.

Descripción de la actividad

1. Presentación de la actividad

La persona facilitadora muestra una silueta humana en papel grande y explica que vamos a realizar una “radiografía emocional” para identificar cómo las acciones y palabras influyen en el interior de una persona.

2. Identificación de acciones respetuosas

Cada niño, niña o adolescente recibe pósitos de colores para escribir acciones o palabras que consideran respetuosas y que generan emociones positivas, como “dar las gracias”, “esperar mi turno” o “ayudar a un compañero”. Los pósitos se colocan dentro de la silueta como si fueran “vitaminas del respeto”.

3. Contraste con emociones negativas (opcional)

Con pósitos de otro color, el grupo puede identificar acciones que generan emociones negativas, únicamente para contrastar aprendizajes y reforzar la importancia del buen trato.

4. Puesta en común y diálogo

Cada niño, niña o adolescente comparte alguna de las acciones que escribió y explica por qué la eligió. El grupo reflexiona sobre cómo estas acciones influyen en el bienestar propio y en el de los demás.

5. Cierre y conexión con la vida diaria

La persona facilitadora guía una breve conversación sobre cómo aplicar estas acciones en el día a día, reforzando la importancia del respeto, la empatía y la cooperación.



La caja mágica de la calma



Entidad: Associació Educativa Ítaca (Catalunya)

Tiempo estimado: 2 horas

Edad recomendada: 7–12 años (adaptable a otras edades con apoyo del equipo educativo)

Objetivos

- Familiarizar a niños, niñas y adolescentes con estrategias sencillas de autorregulación emocional.
- Promover el conocimiento y la gestión de las emociones desde una perspectiva lúdica.
- Generar un recurso tangible y reutilizable que refuerce el buen trato y el respeto por los propios ritmos.

Recursos necesarios

- Cajas pequeñas o estuches reciclados (una por participante).
- Material sensorial: bolsas térmicas de semillas, pelotas antiestrés, telas suaves, aceites esenciales, etc.
- Emoticonos impresos o pictogramas de emociones.
- Lápices, cartulinas, pegamento y papel de colores.
- Música tranquila para ambientar.

Claves de éxito

- Dar protagonismo a los niños, niñas y adolescentes en la creación de su propia herramienta emocional.
- Utilizar una metodología vivencial y multisensorial.
- Integrar las cajas en la dinámica cotidiana del centro de actividades para acompañar momentos de desregulación emocional.

Descripción de la actividad

1. La persona facilitadora introduce el concepto de “calma” y explica su relación con el bienestar.
2. En pequeños grupos, los niños, niñas y adolescentes comparten experiencias mediante preguntas como:
 - ¿Qué cosas me ayudan a calmarme cuando estoy nervioso/a, triste o enfadado/a?
 - ¿Qué necesito cuando quiero relajarme?
3. Después se presenta la idea de crear una “caja mágica” que contenga elementos que les ayuden a reconectar con su calma. Se les pide que decoren la caja con cosas que representen o inspiren calma.
4. A cada niño, niña o adolescente se le entrega su pequeña caja o estuche y la rellenan con material sensorial, pequeños objetos relajantes y dibujos o mensajes que les resulten reconfortantes y les ayuden a calmarse.
5. Una vez finalizada la caja, se realiza una dinámica de reflexión en la que se invita a compartir:
 - ¿En qué situaciones usaría mi caja?
 - ¿Qué elemento de mi caja me ayuda más a tranquilizarme?
 - ¿Cómo me puede ayudar esta caja en momentos difíciles?
6. Al final, y si la entidad cuenta con uno, la persona facilitadora presenta el “rincón de la calma”, un espacio del centro donde podrán acudir libremente para utilizar su caja cuando lo necesiten.





Entidad: Associació Acció Socioeducativa
i d'Esplai La Florida (Catalunya)

Tiempo estimado: 2 horas

Edad recomendada: 13–15 años

Recursos necesarios

- Cartulinas grandes circulares (planetas).
- Rotuladores, pinturas, revistas para recortar, pegamento y tijeras.
- Un mural o cartulina grande para construir la galaxia final.

Objetivos

- Favorecer la reflexión sobre identidad, diversidad y convivencia a través de una metáfora creativa.
- Promover la corresponsabilidad en la construcción de un entorno respetuoso y armónico.
- Estimular la participación activa y el pensamiento crítico en adolescentes.

Claves de éxito

- Utilizar una metáfora cercana al imaginario adolescente, que favorece la expresión creativa.
- Combinar trabajo individual (planeta propio) con construcción colectiva (galaxia común).
- Crear un producto final visible (mural) que funciona como recordatorio del compromiso grupal.

Descripción de la actividad

Fase 1: Creación del planeta propio

1. La persona facilitadora introduce la siguiente metáfora: cada persona es como un planeta con características, valores, necesidades y formas de relacionarse diferentes. La convivencia positiva surge cuando las personas se respetan, se escuchan y colaboran entre sí.
2. Cada participante diseña su planeta en una cartulina circular utilizando dibujos, palabras, recortes o símbolos que representen lo que les caracteriza, lo que necesitan para convivir bien, y lo que aportan al grupo.
3. En pequeños grupos comparten sus planetas, guiados por preguntas como:
 - ¿Qué representa tu planeta?
 - ¿Qué necesidades tiene para convivir?
 - ¿Qué aporta a la galaxia del grupo?

Fase 2: Construcción de la “galaxia de la convivencia”

1. Se colocan todos los planetas en un mural colectivo.
2. La persona facilitadora guía una reflexión colectiva con preguntas como:
 - ¿Qué relación une a nuestros planetas?
 - ¿Qué valores conectan nuestros planetas?
 - ¿Qué compromisos necesitamos para convivir mejor?
3. A partir de aquí, pedimos a los y las adolescentes que dibujen esas conexiones entre los planetas (líneas, estrellas, órbitas).
4. Finalmente, discutimos con el grupo de qué forma podemos llevar estos acuerdos simbólicos a la vida diaria del grupo para que se conviertan en propuestas concretas y realizables.

Conflicto: ¿ganar o resolver?



Entidad: Asociación Jaire (Madrid)

Tiempo estimado: 3 horas

Edad recomendada: 13–18 años

Objetivos

- Analizar los distintos estilos de respuesta ante un conflicto.
- Desarrollar habilidades de empatía, diálogo y mediación.
- Dotar a las personas participantes de estrategias prácticas para resolver conflictos de manera constructiva.

Recursos necesarios

- Papel continuo o cartulinas.
- Rotuladores y material de escritura.
- Espacio amplio para el juego de rol.
- Fichas o tarjetas con ejemplos de conflictos.
- Cuadernos o afiches para la caja de herramientas.

Claves de éxito

- Iniciar el trabajo con ejemplos reales y cercanos a la experiencia de los/as adolescentes.
- Favorecer la participación activa mediante dramatizaciones y debates guiados.
- Cerrar con un producto tangible que funcione como recordatorio práctico (la caja de herramientas).

Descripción de la actividad

Fase 1: Rueda del conflicto

1. La persona facilitadora presenta cuatro estilos de afrontamiento: huida, enfrentamiento, diálogo y mediación.
2. Se presentan situaciones para los diferentes estilos de afrontamiento para que el grupo adivine cuál se está utilizando.
3. Se reflexiona brevemente sobre qué estilo resulta más útil según la situación.
4. Se anotan conclusiones en un mural para utilizarlas en fases posteriores.

Fase 2: Juego de rol

1. En grupos pequeños, los y las adolescentes dramatizan conflictos habituales (celos, malentendidos, rumores). Se puede partir de conflictos inventados o de situaciones reales que quieran compartir. Aquí es importante que las situaciones se expliquen de forma genérica y no usando nombres.

2. Se repite cada representación del conflicto por segunda vez pero esta vez aplicando estrategias de resolución positiva: escuchar, pedir tiempo, mediar, hablar con calma.
3. El grupo comenta las diferencias entre ambas versiones y qué aprendizaje aporta cada una.

Fase 3: Caja de herramientas para resolver conflictos

1. El grupo crea un mural o cuaderno con estrategias útiles para la resolución positiva de conflictos: respirar, contar hasta diez, escuchar, pedir ayuda, pedir tiempo, hablar con calma.
2. Cada persona añade una frase, ejemplo o dibujo que represente una herramienta.
3. Cerramos con una reflexión breve sobre cuándo y cómo usar estas herramientas.
4. La caja de herramientas queda disponible como apoyo en situaciones futuras.



Entidad: Asociación Torre de Hortaleza
(Comunidad de Madrid)

Tiempo estimado: 1,5 horas

Edad recomendada: 8–11 años

Objetivos

- Valorar las habilidades propias y reconocer las del resto del grupo.
- Experimentar que la cooperación y el buen trato son más efectivos que la competencia.
- Fomentar empatía, comunicación y confianza entre grupos.

Recursos necesarios

- Materiales para las pruebas: balón, cuerda, ovillo de lana o cuerda larga, tela, cartón o tablilla, rollo de cinta adhesiva, cartulinas, tijeras.
- Materiales gráficos y de escritura: rotuladores o bolígrafos, tarjetas con partes de una frase (5), tarjetas con fortalezas (5).
- Organización del espacio: 5 mesas o espacios diferenciados (uno por grupo).

Claves de éxito

- Plantear los aprendizajes a través de actividades lúdicas.
- Fomentar la cooperación en vez de la competición.
- Introducir elementos visuales que ayuden a comprender el objetivo (red de lana, puzle).

Descripción de la actividad

La actividad se enmarca dentro de una historia donde varios pueblos, antes unidos por la convivencia, se han distanciado por sus diferencias. A través de cuatro pruebas cooperativas, niños, niñas y adolescentes descubren que las habilidades individuales se complementan para alcanzar objetivos comunes. Después de cada prueba, siempre se deja un espacio para reflexionar sobre lo ocurrido durante su desarrollo.

Prueba 1: Se hacen grupos y cada uno recibe una tarjeta con una parte de una frase incompleta y la consigna de “completarla”. Lo normal es que los niños, niñas y adolescentes traten de completarla por sí mismos, pero la persona facilitadora les dirá todo el tiempo que está mal y que “deben mirar más allá”. El objetivo es que entiendan que la forma de completar la frase es uniendo las tarjetas de todos los equipos. Una vez ordenadas las tarjetas se lee la frase completa en voz alta. La frase completa puede ser, por ejemplo, una leyenda sobre por qué se separaron los pueblos originariamente.

Prueba 2: Se hacen grupos y cada grupo recibe un objeto distinto (cuerda, cartulina, cinta adhesiva, tela) y debe transportar un balón del punto A al punto B usando únicamente ese objeto. Al ser objetos que no facilitan el transporte de un balón, la persona facilitadora espera a que surja la necesidad de colaborar. Ya sea de forma espontánea o inducida, la propuesta es que se los grupos se

unan para intentar crear, con los objetos disponibles, una forma eficiente de llevar el balón del punto A hasta el punto B.

Prueba 3: Cada grupo recibe una tarjeta con una fortaleza (escucha activa, cooperación, empatía, resolución de conflictos o comunicación no violenta). La persona facilitadora plantea un conflicto ficticio y propone que cada grupo piense una solución desde la fortaleza asignada. Después de un periodo de reflexión, se lanza un ovillo al primer grupo. Ese grupo propone su solución y pasa el ovillo al siguiente, que añade una estrategia diferente. Se crea una red visual que simboliza cómo todas las fortalezas se conectan para resolver un conflicto colectivamente.

Prueba 4: Cada grupo recibe una cartulina y escribe una palabra que represente la idea de “convivencia positiva” (respeto, cuidado, confianza...). La persona facilitadora pide al grupo entero que creen un puzle con todas las cartulinas. Los grupos se reúnen para montar el “puzle de la alianza”, ajustando las piezas para formar una figura colectiva.



Entidad: Asociación Lantxotegi Elkartea

(Comunidad Foral de Navarra)

Tiempo estimado: varias sesiones de 1 hora

Edad recomendada: 12–16 años

Recursos necesarios

- Cuadernos, bolígrafos, cartulinas, pinturas, cinta adhesiva.
- Pizarra.
- Comida y mesas.

Objetivos

- Promover la participación activa y comunitaria.
- Fomentar la convivencia en el entorno local.
- Proporcionar herramientas socioeducativas y de desarrollo personal.

Claves de éxito

- Fortalecer el sentido de pertenencia al grupo y a la comunidad local.
- Impulsar el trabajo en grupo y la perseverancia.
- Contar con la buena predisposición y participación activa del grupo.

Descripción de la actividad

La actividad consiste en realizar una acción de servicio comunitario como resultado de un proceso participativo y asambleario.

Fase 1: Funcionamiento asambleario

La persona facilitadora presenta el modelo de funcionamiento del grupo: normas de uso del espacio, toma de decisiones en asamblea, Política de Buen Trato y estrategias básicas de resolución positiva de conflictos. Se acuerdan pautas de convivencia y corresponsabilidad para todo el proceso.

Fase 2: Diagnóstico comunitario

En asamblea, el grupo decide centrarse en un barrio o zona concreta de su alrededor y realiza un diagnóstico inicial sobre los problemas destacados por la población. El objetivo es identificar una necesidad comunitaria y pensar qué solución podrían aportar ellas mismas. Se preparan preguntas para hacer a los vecinos/as.

Divididas en grupos, las participantes realizan entrevistas a las vecinas y vecinos utilizando las preguntas consensuadas previamente. Este trabajo permite recoger información directa sobre las necesidades del barrio y fortalecer el vínculo con la comunidad.

Fase 3: Análisis y propuesta

En círculo, el grupo comparte los resultados de las entrevistas y selecciona tres cuestiones prioritarias que quieran abordar. Es importante acompañar al grupo para que busquen soluciones posibles dentro de sus posibilidades.

Fase 4: Compartir con la comunidad

La acción por realizar se comparte con los vecinos y vecinas afectadas para conocer su opinión y mejorar o modificar la propuesta si hace falta.

Fase 5: Puesta en marcha

Se pone en marcha la acción tal y como la hayan ideado los y las adolescentes.



Entidad: Asociación Málaga Acoge (Andalucía)

Tiempo estimado: 1 hora

Edad recomendada: 7–16 años

Objetivos

- Fomentar la reflexión sobre el autocuidado y el cuidado hacia los demás.
- Promover el desarrollo sensorial y el bienestar emocional.
- Facilitar la expresión y la puesta en común de experiencias personales.

Recursos necesarios

- Equipo de música con sonidos relajantes.
- Incienso u otros elementos ambientales.
- Espacio amplio sin mobiliario.
- Colchonetas (opcional).

Claves de éxito

- Garantizar libertad de participación y explicar claramente en qué consiste la actividad.
- Preparar el espacio y la secuencia para evitar interrupciones.
- Trabajar desde lo sensorial (tacto, olfato, ambiente) para favorecer la relajación.
- Cerrar con un espacio de expresión que refuerce la conexión grupal.

Descripción de la actividad

1. Preparación del grupo

La persona facilitadora organiza parejas, procurando que la elección sea libre y cómoda para cada participante. Las parejas se sientan juntas y se explica brevemente los pasos del taller para garantizar un desarrollo tranquilo y fluido.

2. Fase de relajación

Se inicia una breve relajación guiada para crear un ambiente sereno. Con música suave, se pide al grupo que vaya prestando atención a su respiración y a sus sensaciones corporales, preparando el cuerpo para el contacto consciente.

3. Fase de masaje sensorial

Seguidamente, una persona de la pareja se dispone a dar el masaje y la otra a recibirlo, tumbada o sentada, según su preferencia. Después cambiarán los roles. Decimos a las personas que vayan a dar el masaje que es importante que sigan las indicaciones de la persona facilitadora. Decimos que el masaje se va a dar con los pulgares; primero en los hombros, después cabeza y brazos, y finalmente en las manos. Es importante recordar que el masaje tiene que ser relajante y en ningún caso doloroso o incómodo. Si en algún momento alguno de los participantes se siente así, debe decirlo y se detiene el masaje. Tras unos minutos, la pareja intercambia los roles.

4. Cierre y expresión grupal

La sesión concluye con una pequeña relajación física final. Después todo el grupo forma un círculo para compartir sensaciones, emociones o descubrimientos personales que hayan surgido durante la práctica.





Entidad: Asociación Masi (Comunidad de Madrid)

Tiempo estimado: 4 horas

Edad recomendada: 5–17 años

(adaptando la técnica según el grupo)

Objetivos

- Identificar qué es buen trato, violencia y espacio seguro.
- Generar acuerdos de convivencia útiles para los espacios y dinámicas del campamento.
- Identificar qué se espera del equipo educativo para garantizar un espacio seguro durante los campamentos de verano.

Recursos necesarios

- Fichas imprimibles preparadas previamente.
- Código de conducta adaptado.
- Cartulinas A3 y cartulinas blancas A4, rotuladores y lápices.

Claves de éxito

- Generar contenido útil creado por niños, niñas y adolescentes para favorecer espacios seguros.
- Mantener visible el material creado para utilizarlo ante conflictos o situaciones de riesgo.
- Acompañar sin imponer, validando todas las aportaciones y reconociendo que la percepción del espacio seguro es individual y diversa.

Descripción de la actividad

Fase 1: Construir marco común

1. Todo el campamento se reúne para conocer la Política de Protección junto a las delegadas de protección. La persona facilitadora explica la necesidad de garantizar espacios seguros, el código de conducta, y las vías para comunicar sospechas de violencia o malos tratos. También se presentan los recursos disponibles para la denuncia o corrección de situaciones de riesgo. Se explica quiénes son y qué hacen las delegadas de protección y se introducen los talleres que realizará cada grupo para asegurar que el campamento funcione como un entorno protegido y de buen trato.
2. Se divide el grupo en equipos de trabajo y cada equipo tendrá que realizar una aportación visual (definición, dibujo, *collage*, etc.) sobre alguno de los conceptos surgidos en la actividad anterior (violencia, buen trato y espacio seguro, denuncia, protección, etc.). Se puede hacer que los propios niños, niñas y adolescentes decidan o se puede asignar un concepto a cada equipo.
3. Se reúnen todos los grupos para compartir el glosario colectivo.

Fase 2: Diseñar una convivencia positiva

1. Cada equipo (los mismos de antes o nuevos) recibe una lista de temas seleccionados previamente por el equipo educativo: relaciones entre iguales, el momento de dormir, las actividades, los baños, el tiempo libre, las excursiones, la figura de la persona monitora, etc. Se les explica que, en torno a estos elementos, analizarán qué acuerdos de convivencia consideran necesarios para garantizar el bienestar de todos y todas y harán propuestas. Antes de pasar a la siguiente actividad, tienen que asignar una persona portavoz a cada tema.
2. Los representantes de cada tema se reúnen en nuevos grupos para transformar las ideas iniciales en acuerdos definitivos. Luego, acuden al control de protección para validar la propuesta. Después completan una ficha general que se colgará en los espacios del campamento.
3. Se reúnen todos los grupos para compartir los acuerdos elaborados en los grupos mixtos. Si el grupo necesita ampliar información, se anima a hacerlo posteriormente con las delegadas de protección para mantener el plenario fluido.

Fase 3: Reafirmar compromisos

Para simbolizar el compromiso común con el buen trato y la convivencia positiva, se pide a todos y todas los participantes que firmen (con nombre, dibujos o caricaturas) al lado del glosario y del mural de convivencia y, así, refuercen su compromiso.



Entidad: Asociación Sociocultural Grupo Cinco

(Castilla la Mancha)

Tiempo estimado: 1,5 horas

Edad recomendada: 6–18 años

Recursos necesarios

- Cascos o tapones para reducir el ruido y pañuelos o vendas para tapar ojos o boca.
- Equipo de música.
- Material para las estaciones tarjetas con acertijos o adivinanzas, material de dibujo, pizarras pequeñas, bolígrafos y rotuladores, puzle.
- Espacio amplio para organizar las diferentes estaciones.

Objetivos

- Favorecer el buen trato entre iguales mediante la escucha, el respeto y la colaboración.
- Fomentar una convivencia positiva basada en la cooperación.
- Concienciar sobre la importancia de la inclusión y la diversidad.

Claves de éxito

- Asegurar que todas las personas participantes tengan un rol activo.
- Incluir acertijos sencillos y breves para facilitar la participación.
- Ajustar la duración de cada posta según el ritmo y dificultad del grupo.

Descripción de la actividad

Fase 1: Retos con limitaciones comunicativas (60 min.)

1. Se forman pequeños grupos y se les explica que van a realizar varias actividades, pero en cada una se asignarán limitaciones que dificultarán su comunicación habitual.
2. Los grupos irán rotando por distintas estaciones de 10 minutos, que pueden incluir actividades como adivinar una canción, resolver un acertijo, completar un puzle, juegos de memoria o realizar un dibujo colaborativo.
3. En cada estación, una o varias personas de cada grupo participarán con una limitación —por ejemplo, no ver, no oír o no poder hablar—, lo que obligará al grupo a buscar nuevas formas de comunicarse y colaborar.
4. Durante toda la fase se invita a los grupos a reflexionar sobre:
 - ¿Cómo podemos comunicarnos si alguien no oye, no ve o no puede hablar?
 - ¿Qué estrategias podemos usar para incluir a todas las personas del grupo?

Fase 2: Reflexión y puesta en común (30 min.)

Los grupos se reúnen en círculo para compartir su experiencia. La persona facilitadora guía la conversación con preguntas como:

- ¿Cómo me sentí durante las pruebas?
- ¿Qué dificultades aparecieron?
- ¿Qué estrategias de apoyo y comunicación encontramos?
- ¿En qué momentos el grupo se sintió más unido?
- ¿Qué relación tiene esta experiencia con la inclusión y el buen trato?

El cierre permite conectar los retos vividos con la importancia de la empatía, la cooperación, el respeto y la valoración de diferentes formas de comunicarse.



Entidad: Asociación Coordinadora de Barrios
(Murcia)

Tiempo estimado: 1,5 horas

Edad recomendada: 9–16 años

Recursos necesarios

- Móvil o tableta para grabar (sin conexión a internet, solo como cámara).
- Altavoz.
- Disfraces (opcionales).

Objetivos

- Fomentar la creatividad, la imaginación y la expresión a través de la música y el movimiento.
- Promover la cooperación, el respeto y la aceptación de la diversidad de ideas.
- Favorecer la convivencia positiva y el buen trato mediante el trabajo en equipo.
- Sensibilizar sobre un uso positivo y responsable de las nuevas tecnologías y redes sociales.

Claves de éxito

- Utilizar un medio conocido por los niños, niñas y adolescentes (móvil/ redes sociales) para generar motivación y aprendizaje sobre su uso responsable.
- Tomar decisiones mediante el formato de asamblea para garantizar un espacio seguro y equitativo.
- Visibilizar el vídeo final como símbolo del trabajo en equipo.

Descripción de la actividad

Fase 1: Introducción y preparación

1. La persona facilitadora explica la dinámica al grupo. Si es muy numeroso, puede dividirse en varios subgrupos. Si no, se trabaja de manera conjunta. El objetivo es inventar y grabar un pequeño vídeo estilo tiktok inspirado en la temática del campamento o la actividad.
2. Mediante asamblea, el grupo elige una canción para el vídeo. Para asegurar adecuación, pueden presentarse varias opciones previamente seleccionadas.

Fase 2: Creación y ensayo

1. A partir de lo decidido en asamblea, el grupo diseña una pequeña coreografía o *sketch*.
2. Los niños, niñas y adolescentes se reparten roles según sus intereses: guionistas, bailarines/as o actores/actrices, cámara, dirección de escena, postedición, entre otros.
3. Se dedica un tiempo al ensayo para perfeccionar la propuesta antes de grabar.

Fase 3: Grabación y puesta en común

1. Se graba el vídeo en formato tiktok. Las personas responsables de la postedición trabajan un rato en mejorar el resultado, mientras el resto recoge materiales y prepara la presentación.
2. El grupo presenta su creación al resto, explicando brevemente por qué eligieron esa idea y cómo fue el proceso.
3. Para cerrar se realiza una reflexión conjunta sobre el humor, la música y la creatividad como herramientas para convivir mejor y tratarnos con respeto. También se conversa sobre cómo hacer un uso responsable de las nuevas tecnologías.

El vídeo final queda como recuerdo del trabajo en equipo y del proceso creativo vivido.



Entidad: Asociación Portas Abertas CDR
(Galicia)

Tiempo estimado: 1,5 horas

Edad recomendada: 3–13 años

Objetivos

- Promover actitudes de respeto, empatía y colaboración entre los niños, niñas y adolescentes y las personas mayores.
- Crear lazos afectivos entre generaciones a través del juego.
- Conocer el centro de día de Verín.

Recursos necesarios

- Materiales para crear el mural: papel continuo o cartulina grande, revistas para recortar.
- Materiales para dibujar y decorar: rotuladores, lápices de colores, pegamento, tijeras.
- Material para la dinámica inicial: fichas con situaciones cotidianas (positivas y conflictivas).

Claves de éxito

- Trabajar el contacto intergeneracional como motor de cuidado mutuo.
- Fomentar el trabajo en grupo durante los juegos y rotaciones.
- Visibilizar cómo el vínculo generado transmite buen trato y cuidado entre generaciones.

Descripción de la actividad

Esta actividad se desarrolla en colaboración con un centro de día del entorno. Los niños, niñas y adolescentes tienen que planificar juegos para realizar con los usuarios del recurso.

1. Preparación y coordinación previa

Antes del encuentro, el equipo educativo mantiene una coordinación con el centro de día para definir dinámicas adecuadas a ambas generaciones. Se informa a niños, niñas y adolescentes sobre quiénes participarán y se piensan fórmulas para asegurarse de que todas las personas, mayores y pequeñas, se sientan a gusto.

2. Desarrollo de la jornada

El encuentro comienza con una presentación de todas las personas participantes: niños, niñas y adolescentes y personas mayores del centro de día. El equipo organiza pequeños grupos intergeneracionales que irán rotando por los diferentes juegos planificados. Aunque en cada juego haya unas ocho personas simultáneamente, el resto del grupo observa, anima y comparte risas, generando un ambiente de apoyo mutuo.

Los cinco juegos son:

- Mantel numerado: Se lanza un calcetín lleno de arroz hacia el número que la persona facilitadora indica.

- Carrera de relevos con perchas: Cada participante debe enganchar perchas entre sí para avanzar en equipo.
- Carrera de botellas: Con un hilo unido a una botella, deben recogerla enrollando la lana lo más rápido posible.
- Lanzamiento al paraguas: Se cuelga un paraguas y niños, niñas y adolescentes y mayores lanzan pelotas clasificándolas por colores.
- Pinzas en la ropa: Cada persona lleva pinzas colocadas y gana quien conserve menos al final.

3. Vínculo emocional y convivencia a través del juego

A lo largo de la dinámica, se observa cómo el contacto intergeneracional favorece la expresión emocional, la escucha activa y la calma en los turnos. El juego espontáneamente motiva a niños, niñas y adolescentes a cuidar, acompañar, explicar reglas y adaptar ritmos a las personas mayores. El grupo vive una experiencia compartida en la que el buen trato aparece de forma natural.

4. Cierre y elaboración de mensajes finales

Para cerrar la sesión, se invita a niños, niñas y adolescentes y personas mayores a compartir cómo se han sentido durante la actividad. El grupo recoge frases, emociones y aprendizajes en un mural que resume la experiencia vivida. Este mural queda visible como recordatorio del vínculo generado entre generaciones y del compromiso con el buen trato.



Entidad: Club Infantil Juvenil

Sanfeliu-Sant Ildefons (Catalunya)

Tiempo estimado: 1 hora

Edad recomendada: 9–12 años

Objetivos

- Fomentar la reflexión colectiva sobre qué significa el buen trato y la protección.
- Promover actitudes de respeto, empatía y colaboración entre niños, niñas y adolescentes.
- Generar un compromiso grupal con la convivencia positiva.

Recursos necesarios

- Globos previamente hinchados.
- Cuerda.
- Cinta adhesiva.
- Bolígrafos.
- Papel y papel de mural.

Claves de éxito

- Formar los cuatro grupos de manera estratégica, incluyendo perfiles reflexivos en todos ellos.
- Elaborar un mural final con consignas colectivas que fomenten el buen trato y la convivencia positiva.

Descripción de la actividad

1. La persona facilitadora divide a los participantes en cuatro grupos, asignando a cada uno una instrucción distinta que nadie más conoce. Esta separación se realiza en salas o espacios diferentes para preservar el efecto sorpresa.
 - **Grupo 1:** Se atan globos alrededor del cuerpo de cada participante sin dar ninguna explicación.
 - **Grupo 2:** Se les indica que deben proteger a un miembro específico del grupo 1.
 - **Grupo 3:** Se les pide que pinchen todos los globos del grupo 1 lo más rápido posible.
 - **Grupo 4:** Se les explica que solo pueden observar. No pueden actuar ni verbal ni físicamente.
2. Una vez las instrucciones están claras, se reúnen los cuatro grupos en el mismo espacio. La persona facilitadora da una única orden: "¡A jugar!". niños, niñas y adolescentes comienzan a actuar según las instrucciones recibidas: robots que pinchan, protectores que intentan defender, etc. La actividad continúa hasta que la mayoría de los globos han sido pinchados.
3. Cuando la actividad se detiene se inicia una reflexión conjunta. Se pide que cada grupo explique cómo se ha sentido actuando desde su rol y con su instrucción. La persona facilitadora acompaña al grupo para clasificar las emociones que surjan y visibilizar cómo se relacionan con el buen trato, la desprotección y las dinámicas de poder.
4. Se identifican paralelismos entre el juego y situaciones reales. Este análisis genera un marco común para comprender diferentes formas de violencia, desprotección o acompañamiento.
 - **El grupo 1** representa a niños, niñas y adolescentes, vulnerables sin información ni herramientas.
 - **El grupo 2** representa a quienes protegen (familia, educadores, personas adultas referentes).
 - **El grupo 3** representa a quienes dañan, incluso sin intención.
 - **El grupo 4** representa a la sociedad indiferente que observa sin intervenir.
5. Se abre una conversación final con preguntas clave:
 - ¿Qué podríamos haber hecho para proteger mejor al grupo 1?
 - ¿A qué grupo pertenecemos en la vida real?
 - ¿Cómo cambiamos actitudes que fomentan la violencia?
6. Entre todas las personas participantes se elaboran acuerdos de convivencia y consignas que promueven el buen trato. Se plasman en un mural que queda visible como recordatorio colectivo.



Entidad: C.A.J.E (C. de Madrid)

Tiempo estimado: 2 a 5 horas

Edad recomendada: 6–18 años

Objetivos

- Fomentar la reflexión y la expresión artística de NNA en torno a la convivencia pacífica, el respeto mutuo y el buen trato, utilizando el mural como herramienta de comunicación visual.
- Promover el trabajo en equipo, la cooperación y el diálogo entre NNA durante la creación colectiva, favoreciendo la aceptación de las diferencias y la construcción de acuerdos.
- Sensibilizar al entorno comunitario sobre la importancia del buen trato y la convivencia, a través de una intervención artística visible y significativa creada por NNA del campamento.

Recursos necesarios

- Pinturas de exterior o sprays de colores.
- Brochas, pinceles, cartulinas, tijeras y rotuladores.
- Papel continuo o forro plástico para proteger el suelo.
- Bolsas de basura para la correcta clasificación de residuos.
- Espacio exterior adecuado para la pintura del mural y zona de sombra o espacio interior alternativo en caso de mucho calor.

Claves de éxito

- Trabajar de manera colaborativa desde acuerdos compartidos favorece una convivencia sana y respetuosa.
- Celebrar el resultado final como una creación colectiva, sin protagonismos individuales, refuerza el sentimiento de grupo.
- Dejar una huella positiva en la localidad contribuye a reducir prejuicios y a favorecer una relación más cercana entre la comunidad y las personas participantes.

Descripción de la actividad

Fase 1. Reflexión previa y definición del mensaje

De manera conjunta, se plantea el reto de transmitir al municipio o barrio, a través de un mural, los valores sobre buen trato que la entidad defiende y quiere difundir. Partiendo de experiencias previas de trabajo colectivo, se abre un espacio de conversación en el que se trabaja, de forma adaptada a cada grupo, los siguientes aspectos:

- Situaciones habituales de conflicto en su vida cotidiana y cómo suelen afrontarse.
- La necesidad de sentirse seguro/a y parte de un grupo.
- La importancia del cuidado a lxs otrxs, la aceptación de las diferencias y el conocimiento del otrx.

A partir de estas reflexiones, cada grupo define ideas, palabras clave, frases o dibujos que representen los valores que la entidad quiere transmitir (buen trato, respeto, convivencia, etc.). Para facilitar el proceso, se pueden preparar cartulinas pequeñas, en blanco o con palabras clave, de manera que sean los propios NNA quienes decidan qué contenidos formarán parte del mural.

Fase 2. Creación colectiva del mural

Una vez definido el mensaje, se inicia el trabajo artístico. Se trabaja con pintura de exterior, pinceles y manos. También se pueden utilizar sprays u otras técnicas, siempre respetando el sentido global del mural acordado previamente.

El proceso de creación se entiende como un trabajo colectivo:

- No se prioriza el resultado estético, sino la coordinación de todas las manos y pensamientos.
- Cada aportación se integra en el conjunto, buscando un desarrollo artístico armonioso.

El mural final refleja el trabajo cooperativo del grupo y los valores compartidos.

La rebelión de los claveles



Entidad: Fundació l'Arc Música Xamfrà
(Catalunya)

Tiempo estimado: 1 jornada completa

Edad recomendada: 13–18 años

Objetivos

- Promover la reflexión crítica sobre la convivencia, el respeto y las injusticias.
- Fomentar la cooperación, la comunicación no violenta y la corresponsabilidad a través del juego simbólico.
- Reconocer el valor del arte como herramienta de transformación social.

Recursos necesarios

- Materiales para el juego simbólico: claveles de papel, caja o estructura para el ritual (“ataúd del ego”), muro simbólico (cartón, red, tela o valla).
- Materiales artísticos y de creación: papel continuo, rotuladores, mensajes, poemas o palabras clave, cuerda, pinzas, instrumentos de percusión opcionales.
- Materiales complementarios: canciones, textos creados por el grupo.

Claves de éxito

- Usar metáforas potentes (circo, claveles, ritual) que generan reflexión desde la creatividad y la emoción.
- Asegurar una participación activa en todas las fases, reforzando compromiso y pertenencia.
- Integrar arte, cuerpo, palabra y símbolo para crear impacto emocional y aprendizajes significativos.

Descripción de la actividad

Fase 1: Juego simbólico

La persona facilitadora esconde claveles de papel por el espacio y divide al grupo en dos bandos: "Poder corrupto" y "Resistencia pacífica". Se explica que los claveles representan valores como libertad, belleza o justicia, y que el equipo de la resistencia debe encontrarlos sin ser vista por el equipo del poder. Algunos claveles contienen mensajes, poemas o frases inspiradoras relacionadas con la paz, el arte y la justicia. La resistencia debe recogerlos hasta recuperar todo el conjunto. Cada vez que el poder detecta a alguien, propone a la resistencia un pequeño reto (acertijos, pruebas simbólicas o físicas de baja exigencia). Se cierra la fase conectando la actividad simbólica con el valor de proteger aquello que nos cuida como comunidad.

Fase 2: El entierro del ego

Cada adolescente deposita en la "caja del ego" un símbolo (palabra, dibujo, objeto) que represente algo respecto a la convivencia que desea transformar, dejar atrás o sanar. La caja se "entierra" simbólicamente mediante un gesto artístico colectivo (taparla con tela, rodearla con claveles, hacer un breve ritual grupal). Al final se destaca la importancia de reconocer lo que queremos cambiar para poder abrir espacio a nuevas formas de convivencia.

Fase 3: Círculo de palabra y cuidados

El grupo se coloca en círculo para compartir emociones y aprendizajes de lo vivido hasta el momento. La persona facilitadora propone preguntas como ¿qué representa un clavel para ti hoy?, ¿qué valor te gustaría llevarte de esta experiencia? Se busca un clima seguro, íntimo y respetuoso que favorezca la expresión emocional.

Fase 4: Canción para una revolución

Los y las adolescentes reflexionan sobre injusticias cercanas y escriben versos inspirados en ellas. Todas las estrofas se unen para componer una canción colectiva, que puede interpretarse o grabarse según los recursos del grupo. Esta canción actúa como manifestación artística de la "revolución pacífica".

Fase 5: Muro de los claveles

Cada participante cuelga en el mural simbólico un clavel con una palabra, mensaje o dibujo transformador.



Entidad: Fundació Privada M^a Auxiliadora -

St. Vicenç dels Horts (Catalunya)

Tiempo estimado: 1,5 horas

Edad recomendada: 12–16 años

Objetivos

- Fomentar el respeto, la solidaridad, la cooperación y la resolución pacífica de conflictos.
- Promover la empatía y la participación activa en la construcción de un ambiente positivo y colaborativo.
- Fortalecer habilidades preventivas orientadas a la convivencia y a las relaciones respetuosas.

Recursos necesarios

- Objeto simbólico: pelota, piedra decorada o palo pintado (para el círculo de la palabra).
- Material para dinámicas: caja decorada, papeles pequeños y rotuladores.
- Material de construcción: cinta adhesiva, tijeras, papel periódico, cuerda y palitos de helado.

Claves de éxito

- Crear un ambiente seguro recordando que no se juzgan las opiniones ni emociones compartidas.
- Favorecer la expresión auténtica y la escucha activa entre adolescentes.
- Ajustar los tiempos de las dinámicas según la participación y la energía del grupo.

Descripción de la actividad

1. Círculo de la palabra

La persona facilitadora recibe al grupo en círculo, presenta el espacio como un entorno seguro y explica la actividad. "Hoy exploraremos cómo relacionarnos mejor, cómo resolver diferencias de manera pacífica y cómo crear juntos un ambiente positivo". Cada participante comparte su nombre y una palabra que lo represente en ese momento.

Se introduce la regla principal del círculo: solo habla quien sostiene el objeto simbólico, y el resto escucha atentamente. La reflexión se guía con una pregunta reflexiva, por ejemplo: ¿qué valor consideran esencial en la amistad? El objeto circula para que todas las personas participen.

2. El puente de la cooperación

El grupo trabaja en equipos de 4–6 integrantes para construir un puente con los materiales disponibles, capaz de sostener un cuaderno. Cada grupo explica cómo se organizó, qué dificultades surgieron y cómo resolvieron desacuerdos. Cerramos con preguntas reflexivas, por ejemplo: ¿Qué aprendimos sobre trabajar juntos?, ¿qué fue lo más difícil de cooperar en equipo?, ¿qué pasa cuando alguien no participa o no se escucha su opinión?

3. La caja de las emociones

Cada participante escribe de forma anónima una emoción vivida durante la semana y su causa y los papeles se depositan en una caja. Antes de escribir, es importante explicar al grupo que no deben compartir información que pueda hacerles sentir incómodos o vulnerables. La persona facilitadora lee algunos ejemplos y se abre una conversación con preguntas como: ¿Cómo creen que se sintió esa persona?, ¿qué podemos hacer para apoyar a alguien en esa situación?, ¿qué emociones compartimos como grupo?

4. Cierre y compromisos

En círculo, cada participante comparte qué se lleva de la sesión y qué compromiso asume para contribuir a un ambiente positivo.



Entidad: Fundació Salut Alta (Catalunya)

Tiempo estimado: 45 minutos el primer día
+ 10-15 minutos diarios

Edad recomendada: 6-12 años

Recursos necesarios

- Mural o cartulina grande.
- Rotuladores de colores.
- Cinta adhesiva.

Objetivos

- Fomentar un espacio seguro y de confianza.
- Promover el respeto mutuo y la convivencia positiva.
- Prevenir actitudes discriminatorias y violencias.

Claves de éxito

- El grupo decide de forma conjunta qué palabras y actos forman parte del "tabú del respeto".
- La dinámica se realiza diariamente e integrarla en la rutina del centro.
- Liderazgo de la dinámica por parte del grupo de niños y niñas mayores.

Descripción de la actividad

Actividad principal: creación del tabú del respeto (45 minutos)

1. La persona facilitadora propone una conversación abierta donde los niños, niñas y adolescentes reflexionan sobre qué palabras o actitudes no les gusta recibir ni escuchar. Se les invita a pensar en situaciones que generan malestar y en qué comportamientos rompen la convivencia.
2. A partir de la reflexión el grupo identifica comportamientos que considera "tabú" dentro del centro: por ejemplo, chillar, insultar (por ejemplo decir "gilipollas"), hacer comentarios racistas, burlarse, excluir.
3. Estas palabras y acciones se escriben en un mural grande visible para todo el grupo. Este mural se convierte en un acuerdo colectivo que recuerda qué conductas no son aceptables para garantizar un entorno seguro y respetuoso. El mural permanece visible durante todas las actividades de verano funciona como símbolo permanente del compromiso colectivo con el respeto, la diversidad y el bienestar de todas las personas.

Revisión diaria del tabú del respeto (10-15 minutos)

1. Cada día al finalizar la jornada se dedica un breve espacio para revisar si se ha producido alguna falta de respeto recogida en el mural.
2. Si un niño o niña ha tenido una conducta que aparece como tabú, debe pedir disculpas delante del grupo para reparar el daño causado y responsabilizarse de sus actos. Este proceso se realiza en un clima tranquilo, sin humillar ni señalar, promoviendo la reparación y la convivencia positiva.
3. Esta revisión diaria está dinamizada por los niños y niñas más mayores del centro, para favorecer su rol de referentes positivos, su liderazgo y su autonomía dentro del grupo.

El parque de los sentires



Entidad: Fundació Santa Maria de Siurana
(Catalunya)

Tiempo estimado: 2-3 sesiones de 1 hora

Edad recomendada: 3-7 años
(adaptable con ajustes de complejidad)

Objetivos

- Favorecer el reconocimiento e identificación de emociones propias y de los demás.
- Desarrollar recursos de expresión emocional verbal, gestual y creativa.
- Promover actitudes de respeto, empatía y buen trato entre niños y niñas.

Recursos necesarios

- Espacio amplio para juegos y rincones temáticos.
- Materiales de desarrollo de la psicomotricidad (colchonetas, aros, cuerdas, pelotas).
- Cartulinas, pinturas, témperas, tijeras, pegamento.
- Cuentos y canciones relacionadas con emociones.

Claves de éxito

- Usar un espacio simbólico y lúdico (el parque) que motiva la participación activa.
- Integrar juego, creatividad y expresión corporal como lenguajes naturales para la infancia.
- Dar continuidad al rincón de las emociones, haciendo visibles los aprendizajes del grupo y prolongando el trabajo emocional en el tiempo.

Descripción de la actividad

Sesión 1: Exploramos el parque

1. La persona facilitadora presenta a niños, niñas y adolescentes "El parque de los sentires", un espacio simbólico donde cada rincón representa una emoción: el columpio de la alegría, el tobogán del miedo, el banco de la tristeza y el túnel de la sorpresa. Se puede acompañar la presentación del espacio con una lectura de un cuento cuyos personajes viven diferentes emociones.
2. De forma simbólica o, si se tiene un parque cerca, de forma vivencial, se propone a niños y niñas que recorran los rincones del parque mediante juegos de movimiento y pequeñas dramatizaciones. Se les pide que, en cada espacio, expresen la emoción correspondiente mediante gestos, sonidos o posturas corporales.
3. Para profundizar, en pequeños grupos niños y niñas observan imágenes o escuchan situaciones cotidianas que representan distintas emociones. La persona facilitadora guía la reflexión con preguntas abiertas como:
 - ¿Qué emoción aparece aquí?
 - ¿Cómo te has dado cuenta?
 - ¿Has vivido una situación parecida?

4. El grupo experimenta asociar cada emoción con colores, sonidos u objetos que les recuerden cómo se sienten. También representan emociones mediante posturas corporales para favorecer la comprensión desde el cuerpo.

Sesión 2: Creamos el rincón de las emociones

1. La persona facilitadora acompaña al grupo a crear "El rincón de las emociones", un espacio permanente donde expresar cómo se sienten. Cada niño, niña o adolescente recibe una "ficha de emoción" con diferentes símbolos de emociones y se le pide que colorea aquellos que está sintiendo en ese momento (tristeza, alegría, cansancio, miedo, vergüenza, etc.). Después la ficha se cuelga en el rincón de las emociones para compartir con los compañeros y compañeras cómo se siente ese día.
2. Se realiza una reflexión final en la que hablamos sobre la importancia de expresar emociones y cuidarnos entre todas las personas. La persona facilitadora puede guiarse por preguntas como: ¿Cómo me ayuda explicar cómo me siento?, ¿qué necesitamos del grupo cuando estamos alegres, tristes o asustados?

El árbol del buen trato



Entidad: Fundación Canaria Farrah (Canarias)

Tiempo estimado: 1,5 horas

Edad recomendada: Cualquier grupo con competencia lectoescritora

Objetivos

- Valorar conjuntamente los cambios y aprendizajes del grupo durante el módulo.
- Impulsar la valoración del papel activo de niños, niñas y adolescentes como agentes de buen trato y su transferencia a otras esferas de vida.
- Promover la autoestima y el autoconcepto positivo.

Recursos necesarios

- Mural de un árbol (en cartón de ambientación o dibujado en papel continuo).
- Corazones de papel con silueta y espacio para escribir (mínimo 3 por persona; tamaño orientativo 15×15 cm., adaptable).
- Pegamento, tijeras, rotuladores/lápices de colores . (Opcional: pegatinas para decorar).

Claves de éxito

- Generar espacios de puesta en común que activen recuerdos de acciones de buen trato y reconocimiento mutuo.
- Acompañar especialmente a niños, niñas y adolescentes con autoconcepto más negativo, ofreciendo ejemplos concretos.
- Dar sentido de propósito al producto final (p. ej., mostrar el árbol en el aula o en un evento con familias) para aumentar la motivación.

Descripción de la actividad

Fase 1: Creación del árbol y uso cotidiano

1. La persona facilitadora dibuja o presenta un árbol grande del buen trato en formato mural. Explica al grupo que el objetivo será llenar el tronco del árbol con corazones, en los que cada niño, niña o adolescente podrá escribir acciones de buen trato que ocurran durante las colonias o el módulo. En estos corazones podrán escribir:
 - Acciones de buen trato que hayan realizado hacia otra persona.
 - O bien acciones de buen trato que hayan recibido de un compañero o compañera.
2. El uso de los corazones puede organizarse de dos maneras:
 - Al final del día, dedicando unos minutos a escribir y pegar corazones.
 - De forma espontánea, dejando corazones y rotuladores en un lugar visible para que cada niño, niña o adolescente escriba uno siempre que lo necesite.
3. Se anima a niños, niñas y adolescentes a seguir completando el árbol durante las semanas siguientes, incorporando nuevos corazones cuando surjan acciones de buen trato significativas.

Fase 2: Recopilación y celebración

1. Al finalizar las colonias o sesiones, la persona facilitadora felicita al grupo por todas las acciones de buen trato recogidas en el tronco del árbol. Se leen los corazones y cada persona puede compartir aquello que quiera sobre lo que ha escrito.
2. Después, se reparten nuevos corazones y cada niño, niña o adolescente escribe algún cambio o aprendizaje, tanto individual como grupal, relacionado con la convivencia y el buen trato.
3. Los corazones de aprendizajes se pegan en las ramas del árbol, explicando la metáfora: "Las ramas crecen gracias al tronco, igual que la buena convivencia crece gracias a nuestras acciones de buen trato".
4. Se realiza una puesta en común y cada niño, niña o adolescente puede leer en voz alta lo que ha escrito en este último corazón.
5. Se realiza un cierre celebrativo final: palabra-clave, agradecimientos, foto del árbol o gesto simbólico elegido por el grupo.



Entidad: Fundación Federico Ozanam (Aragón)

Tiempo estimado: 35 minutos por ronda.
Se recomienda realizar varias rondas para que niños, niñas y adolescentes desarrollen estrategias grupales y disfruten más de la experiencia

Edad recomendada: 7–9 años y 10–12 años
(grupos de alrededor de 20 participantes)

Objetivos

- Fomentar el trabajo en equipo como herramienta para lograr objetivos comunes dentro del juego.
- Trabajar la identificación de las emociones básicas (alegría, tristeza, ira, asco y miedo) de forma lúdica.

Recursos necesarios

- Tarjetas de emociones.
- Tiras de tela o cintas que representen “medicina emocional”.

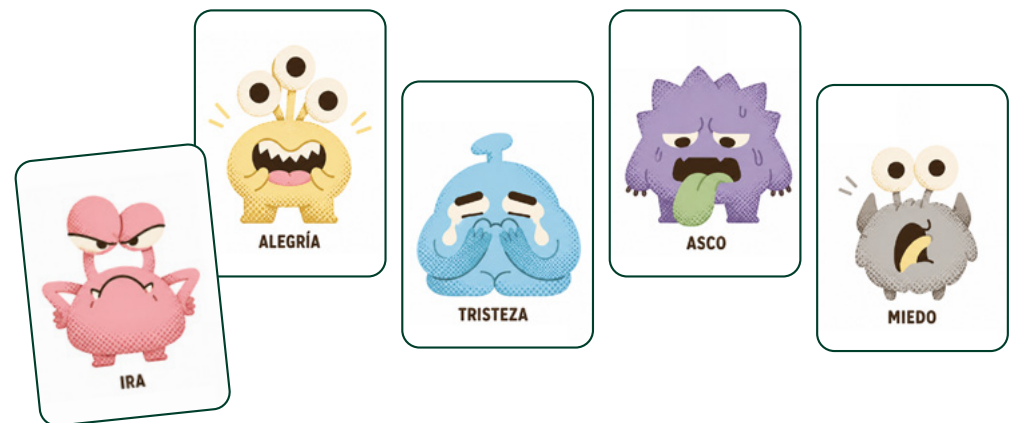
Claves de éxito

- Utilizar el buen trato y el respeto a compañeros/as y a las normas como base del juego.
- Favorecer momentos de comunicación entre niños, niñas y adolescentes para que elaboren estrategias colectivas.
- Dar tiempo suficiente para que el grupo integre las normas antes de comenzar la primera ronda.

Descripción de la actividad

1. Antes de empezar, el equipo educativo esconde por toda la zona de juego las tarjetas de emociones (aprox. 8-10 de cada emoción, ajustadas al número de participantes). También se establece un "hospital", es decir, una zona visible y accesible del espacio donde la persona facilitadora canjeará las tarjetas de emociones por "medicinas emocionales". Durante la explicación inicial, la persona facilitadora puede optar por no decir cuáles son las emociones básicas, para potenciar el trabajo de identificación dentro del propio juego.
2. La persona facilitadora explica el funcionamiento del juego.
 - Primero se divide al grupo en dos equipos: robots (carecen de emociones) y humanos (poseen emociones y pueden transferirlas).
 - El objetivo de los robots es capturar a los humanos tocándolos para convertirlos en robots.
 - El objetivo de los humanos es capturar a los robots pero solo lo pueden hacer si antes han reunido cinco cartas de emociones básicas. ¿Cómo? Recorren la zona de juego para encontrar tarjetas de emociones escondidas. Cuando un/a participante consigue reunir las cinco emociones básicas (alegría, tristeza, ira, asco y miedo), debe ir al Hospital a canjearlas por una "medicina emocional". Con esa medicina podrán capturar a un robot y transformarlo en humano. Los humanos pueden intercambiar tarjetas entre sí para ayudar a que alguien complete las cinco y generar estrategias grupales.

- Si un robot captura a un humano que lleve alguna tarjeta de emoción en la mano, esa tarjeta actúa como "vida". Ambos jugadores van juntos al hospital, entregan la tarjeta, y ningún jugador cambia de equipo.
 - Si el robot captura a un humano que no tiene tarjetas, la persona capturada pasa a ser robot.
 - Si un humano con "medicina emocional" captura a un robot, este pasa a ser humano de inmediato.
3. La partida finaliza cuando uno de los equipos consigue transformar completamente al equipo contrario. Al terminar, se realiza un breve espacio de conversación para identificar:
 - Qué emociones aparecieron con más frecuencia.
 - Qué estrategias grupales funcionaron.
 - Cómo se sintieron niños, niñas y adolescentes al cooperar, ser capturados o ayudar a sus compañeros/as.





Entidad: Fundación Iniciativa Solidaria-FISAT
(Comunidad Valenciana)

Tiempo estimado: 30 minutos diarios
(dos momentos de 15 min.)

Edad recomendada: 8–16 años

Objetivos

- Conocer los aspectos que influyen en la convivencia del grupo.
- Potenciar las fortalezas de cada niño, niña o adolescente.
- Generar un ambiente positivo y de reconocimiento dentro del grupo.

Recursos necesarios

- Trozos de folios de diferentes tamaños.
- Rotuladores y bolígrafos.
- Buzón.

Claves de éxito

- Tomar conciencia de las cualidades positivas del resto del grupo.
- Fomentar el reconocimiento de buenas acciones entre niños, niñas y adolescentes.
- Utilizar el refuerzo positivo como motivación para cuidar la convivencia.

Descripción de la actividad

Parte 1: Escritura de cartas

1. Durante 15 minutos del tiempo libre, cada participante escribe una carta dirigida a un compañero o compañera del grupo. La carta debe incluir un mensaje positivo: una cualidad, un gesto amable o alguna buena acción observada durante el día.
2. La persona facilitadora asigna de manera consciente a quién escribirá cada niño, niña o adolescente, garantizando que al final del campamento todas las personas hayan recibido y escrito al menos una carta a cada integrante del grupo.
3. La entrega de cartas se puede hacer en mano o se puede habilitar un buzón y que sea allí donde se dejen las cartas.

Parte 2: Lectura de cartas

1. Al final de cada día, la persona facilitadora reparte las cartas a sus destinatarios.
2. Se ofrece a cada niño, niña o adolescente la posibilidad de leer en voz alta la carta recibida, por turnos. Es importante que abramos la posibilidad a que, quien no se sienta cómodo con su carta, pueda no leerla en voz alta.
3. Tras cada lectura el grupo puede añadir comentarios positivos:
 - Si están de acuerdo con lo que se reconoce.
 - Si desean resaltar alguna cualidad adicional.
 - Si quieren agradecer alguna acción del día



Entidad: Fundación Itaka-Escolapios
(Andalucía)

Tiempo estimado: 4 horas + implementación
continua durante el curso

Edad recomendada: 6–14 años

Objetivos

- Capacitar a niños, niñas y adolescentes para actuar como mediadores en conflictos entre sus compañeros y compañeras.
- Fomentar habilidades de comunicación efectiva, escucha activa y empatía.
- Promover la resolución pacífica y autónoma de conflictos en el entorno escolar.
- Contribuir a crear un clima de convivencia positivo y respetuoso.

Recursos necesarios

- Material didáctico: guías, fichas de casos prácticos, dinámicas de juego de rol.
- Espacio tranquilo para realizar mediaciones (aula de apoyo o sala específica).
- Material de apoyo: hojas, bolígrafos y tarjetas de emociones.
- Libros o cuentos sobre resolución de conflictos y empatía.

Claves de éxito

- Formación práctica y adaptada a la edad, basada en dinámicas y juegos de rol.
- Supervisión y acompañamiento constante por parte de una persona adulta referente.
- Reconocimiento y visibilidad del rol de las personas mediadoras dentro del centro.

Descripción de la actividad

Fase 1: Formación inicial de los mediadores y mediadoras

1. La persona facilitadora explica al grupo en qué consiste la figura del mediador, cuál será su función y qué valores implica este rol. Se presenta qué es la mediación, sus beneficios y el papel neutral que debe mantener la persona mediadora. Para favorecer la comprensión, se utilizan ejemplos reales o ficticios adaptados a cada edad. Se pueden plantear preguntas como: ¿Por qué es importante escuchar sin interrumpir?, ¿cómo creéis que se siente una persona cuando no la entienden? Finalmente, se anima a niños, niñas y adolescentes a presentarse voluntariamente y se conforma un grupo de mediadores y mediadoras diverso para garantizar diferentes perspectivas y edades.
2. Mediante juegos de rol y dinámicas participativas, niños, niñas y adolescentes practican la escucha activa, la formulación de preguntas abiertas, el parafraseo y la expresión de sentimientos. Estas actividades se plantean de forma lúdica para que niños, niñas y adolescentes puedan experimentar situaciones de conflicto en un entorno seguro. Además, la persona facilitadora guía ejercicios para reconocer emociones propias y ajenas, entender cómo influyen en los conflictos y aprender a expresarlas de manera adecuada. Usar tarjetas de emociones ayuda a identificar matices y facilita el diálogo.
3. Se presenta un esquema claro y sencillo de los pasos de la mediación: escuchar las versiones, identificar el problema, buscar acuerdos, formular

compromisos. Se explica cada paso con ejemplos y pequeñas demostraciones.

4. Finalmente se realizan mediaciones ficticias de dificultad creciente. Niños, niñas y adolescentes rotan por los diferentes roles (personas mediadoras y partes en conflicto) para consolidar los aprendizajes. La persona facilitadora ofrece retroalimentación al finalizar cada ejercicio.

Fase 2: Implementación y seguimiento del servicio de mediación

1. Una vez finalizada la formación, se habilita un sistema para solicitar mediaciones, como un buzón específico o un punto visible en el centro. La persona facilitadora presenta el procedimiento al resto del alumnado para que sepan cómo acceder al servicio. Las personas mediadoras, en parejas o individualmente según la edad y complejidad del caso, atienden los conflictos siguiendo el proceso aprendido. Siempre cuentan con el acompañamiento de una persona adulta referente, que está disponible para supervisar, orientar y garantizar el buen desarrollo de la mediación.
2. Periódicamente, la persona adulta se reúne con los mediadores para comentar los casos atendidos, resolver dudas y reforzar habilidades.
3. Al finalizar el módulo o el campamento, se organiza un momento de reconocimiento para valorar la labor de los mediadores y mediadoras. Puede incluir lecturas, agradecimientos, entrega de diplomas o una actividad simbólica que visibilice su contribución a la convivencia positiva del centro.



Entidad: Fundación Juan Soñador
(Castilla y León)

Tiempo estimado: 2 sesiones de 1,5 horas
cada una

Edad recomendada: A partir de 12 años

Recursos necesarios

- Cámara de fotos.
- Listado con los conceptos por fotografiar (contenidos ya trabajados).
- Ordenador.

Objetivos

- Asentar los conocimientos trabajados en sesiones anteriores relacionados con el buen trato.
- Fomentar la creatividad y el desarrollo artístico.

Claves de éxito

- Partir de situaciones y aprendizajes reales trabajados previamente con adolescentes.
- Fomentar el trabajo en grupo y el compromiso al saber que la exposición se compartirá con familias y compañeros/as.
- Visibilizar la exposición final como símbolo del trabajo colectivo y del aprendizaje en torno al buen trato.

Descripción de la actividad

Esta actividad se propone para realizarla una vez el grupo ya ha trabajado las ideas básicas de protección y buen trato.

Sesión 1: Rally fotográfico

1. La persona facilitadora inicia la sesión recordando los contenidos trabajados anteriormente: LOPIVI, SDPI, buen trato, autocuidado, *red/green flags*, entre otros.
2. Luego se hacen pequeños grupos de trabajo y a cada uno se le entrega un listado de conceptos por fotografiar: acogida, activistas, afecto, alegría, ayuda, buen trato, cooperación, derechos de la infancia, diversión, empatía, escucha activa, gestión positiva de los conflictos, *green flag*, juego, libertad, *red flag*, respeto, sorpresa, foto libre.
3. En sus grupos, los y las adolescentes salen al entorno cercano para realizar fotografías que representen los conceptos del listado. Las imágenes pueden incluir a adolescentes, elementos simbólicos, personas del entorno o cualquier recurso visual que refleje el contenido, aunque es importante recordar que para sacar fotos a personas primero siempre tenemos que pedir su permiso o consentimiento. Se da libertad creativa para decidir cómo plasmar cada palabra.

4. Una vez finalizado el recorrido, regresan al espacio de trabajo y descargan las fotografías en el ordenador. Cada grupo incorpora un pie de foto adecuado para cada imagen, identificando claramente el concepto representado.

Sesión 2: Creación de la exposición

1. Cada grupo revisa sus fotografías en el ordenador, selecciona aquellas que considera más significativas y comienza a dar formato a una miniexposición propia.
2. Los distintos grupos se reúnen para construir una única exposición colectiva que reúna las mejores aportaciones. De manera consensuada, deciden qué imágenes reflejan mejor los conceptos del listado y cómo organizar la muestra final.
3. El resultado final se prepara para ser compartido con las familias y con otros compañeros/as que no hayan participado en la actividad. La exposición se presenta como una síntesis del trabajo realizado y de lo aprendido sobre protección y buen trato.
4. La persona facilitadora promueve una breve reflexión sobre el proceso creativo y sobre cómo las imágenes capturan la convivencia, la empatía y los acuerdos trabajados en sesiones anteriores.



Entidad: Fundación por la Acción Social Mar de Niebla (Principado de Asturias)

Tiempo estimado: 2 sesiones de 1 hora

Edad recomendada: 7–12 años

Objetivos

- Fomentar la reflexión colectiva sobre qué significa el buen trato.
- Promover actitudes de respeto, empatía y colaboración entre niños, niñas y adolescentes.
- Generar un compromiso grupal con la convivencia positiva.

Recursos necesarios

- Papel continuo o cartulina grande.
- Rotuladores, lápices de colores y revistas para recortar.
- Pegamento y tijeras.
- Fichas con situaciones cotidianas (positivas y conflictivas).

Claves de éxito

- Partir de situaciones reales y cercanas a la experiencia de niños, niñas y adolescentes.
- Fomentar la reflexión y la toma de decisiones compartida en grupo.
- Visibilizar el mural como símbolo del compromiso colectivo con el buen trato.

Descripción de la actividad

Sesión 1: Exploramos el buen trato

1. La persona facilitadora inicia una dinámica grupal presentando distintas situaciones cotidianas mediante fichas (por ejemplo: “alguien se queda solo en el recreo”, “una compañera ayuda a otra con su mochila”).
2. En pequeños grupos, niños, niñas y adolescentes clasifican cada situación como ejemplo de buen trato o de mal trato. Después, reflexionan sobre cómo se sintieron en experiencias similares. La persona facilitadora puede guiar la conversación con preguntas como:
 - ¿Cómo me sentí en una situación parecida?
 - ¿Qué necesitaba la persona implicada?
 - ¿Qué habría ayudado a mejorar la convivencia?
3. Se realiza una puesta en común y se recogen en una pizarra palabras clave que surgen durante el diálogo: respeto, ayuda, escucha, paciencia, empatía, colaboración, etc. Estas palabras servirán como base para elaborar el mural en la siguiente sesión.

Sesión 2: Creación del mural

1. La persona facilitadora recuerda las palabras clave identificadas en la sesión anterior. Cada grupo escoge una para representarla mediante un dibujo, *collage* o frase artística.
2. Se construye un mural colectivo reuniendo todas las aportaciones. Niños, niñas y adolescentes deciden conjuntamente la disposición de los elementos, creando una composición que represente su visión compartida del buen trato.
3. Para cerrar, cada niño, niña o adolescente realiza una “firma simbólica” —su nombre, un símbolo o una huella— como gesto de compromiso con los acuerdos trabajados. La persona facilitadora promueve una breve reflexión final:
 - ¿Qué significa comprometerse con este mural?
 - ¿Qué acciones podemos llevar a cabo para cuidarnos cada día?
4. El mural se deja expuesto en un espacio visible como recordatorio permanente del compromiso grupal y como herramienta para reforzar la convivencia positiva.



Entidad: Fundación Social Universal (Andalucía)

Tiempo estimado: 2 horas

Edad recomendada: 6–12 años (adaptable
a 3–5 años)

Recursos necesarios

- Bolsas de basura.
- Guantes.
- Jabón u otros elementos para higiene posterior.

Objetivos

- Identificar conductas de buen y mal trato para favorecer una convivencia positiva.
- Fomentar el respeto, el cuidado y el buen trato hacia la naturaleza y los espacios comunes.

Claves de éxito

- Partir de un centro de interés motivador para niños, niñas y adolescentes.
- Hacer que niños, niñas y adolescentes sean protagonistas en la observación, recogida y reflexión final.
- Facilitar la comunicación y el debate sobre el buen trato al entorno.

Descripción de la actividad

1. Contexto y preparación

La persona facilitadora introduce la importancia del cuidado del entorno y anima al grupo a observar el estado de un espacio cercano. Se proponen preguntas como: ¿Qué vemos a nuestro alrededor?, ¿cómo nos sentimos al ver basura o mal uso del espacio?, ¿cómo creemos que debería cuidarse este entorno?

2. Recogida de residuos

Organizados por grupos, los niños, niñas y adolescentes se colocan guantes y reciben bolsas. Como "basureros espaciales", recorren la zona recogiendo los residuos que encuentran. La tarea se realiza de forma cooperativa, reforzando la conciencia ambiental y la responsabilidad compartida.

3. Clasificación de los desechos

Al finalizar se agrupan los residuos y se clasifican para depositarlos en los contenedores correspondientes. Esta tarea abre oportunidades para preguntas como:

- ¿Qué residuos hemos encontrado más?
- ¿Dónde debería ir cada material?
- ¿Cómo podemos generar menos basura en nuestro día a día?

4. Cierre y reflexión

El grupo se reúne para compartir aprendizajes y sensaciones:

- ¿Qué hemos descubierto al limpiar nuestro entorno?
- ¿Qué podríamos hacer para cuidarlo mejor?
- ¿Cómo se relaciona esta acción con el buen trato hacia la naturaleza y hacia las personas?





Entidad: Hermanas de la Caridad de San Vicente Paul Naüm (Illes Balears)

Tiempo estimado: 2 horas

Edad recomendada: 12–13 años

Objetivos

- Fomentar el conocimiento de la diversidad cultural a través de la exploración de literatura, música y arte de diferentes países y épocas.
- Desarrollar la expresión creativa y personal de los adolescentes mediante la pintura y la creación colectiva de un cuento.
- Promover la empatía y la escucha activa al debatir sobre las emociones y las historias transmitidas por las obras de arte.

Recursos necesarios

- Fragmentos de obras literarias adaptadas de Japón, México, Francia, Sudáfrica, Rusia y Perú.
- Reproductor de música; selección de canciones de distintos géneros y regiones del mundo; tarjetas informativas de cada pieza.
- Impresiones de 20 obras pictóricas de diversas culturas, tarjetas con información del artista, corriente y descripción, papel, lápices, pinceles, pinturas, otros materiales de arte.

Claves de éxito

- Conectar todas las fases de la actividad con la temática “la vuelta al mundo”, dando coherencia al recorrido artístico y cultural.
- Asegurar la participación activa de los adolescentes en todas las etapas del proceso (lectura, debate, análisis, creación colectiva e individual).
- Ofrecer variedad de formatos (literatura, música, pintura, trabajo individual y grupal) para que cada participante encuentre su espacio de expresión.

Descripción de la actividad

La actividad propone un viaje cultural por distintas expresiones artísticas del mundo.

Fase 1: Exploración literaria

Se reparten seis fragmentos literarios adaptados de diferentes países y previamente identificados por la persona facilitadora. El grupo los lee y comentan cuál les gusta más y por qué, reflexionando sobre las emociones y elementos culturales presentes en cada texto. La fase termina con la creación de un cuento colectivo: cada persona escribe una frase en un papel, lo dobla y lo pasa al siguiente, generando una historia conjunta que refuerza la creatividad compartida.

Fase 2: Viaje musical

La persona facilitadora inicia un breve diálogo sobre la importancia de la música como expresión cultural. Después se escuchan diez ejemplos musicales de distintos géneros y regiones del mundo. Con la ayuda de tarjetas informativas, los y las adolescentes intentan adivinar de qué continente o país proviene cada pieza, promoviendo la curiosidad y el aprendizaje activo a través del juego y la escucha.

Fase 3: Museo en el aula

El espacio se transforma en un museo con veinte obras pictóricas expuestas en las paredes. En equipos, los y las participantes observan las obras y las relacionan con las tarjetas informativas previamente elaboradas por la persona facilitadora (artista, corriente artística y descripción). Esta dinámica favorece la observación, el análisis y la colaboración entre iguales.

Fase 4: Creación artística

Para cerrar el viaje cultural, cada participante crea una obra inspirada en las piezas que ha visto, explorando estilos, colores o temas que le llamaron la atención. Esta fase potencia la expresión personal y la creatividad, permitiendo integrar lo aprendido a través de una producción propia.

Agradecimientos

Agradecimientos a todas las personas educadoras, niñas, niños y adolescentes, así como a sus familias, de las siguientes entidades:

[AES Candelaria, Andalucía](#)

[ASDE Scouts, Extremadura](#)

[Asociación Almanjáyar en familia \(ALFA\), Andalucía](#)

[Asociación Aurn, Castilla y León](#)

[Asociación Aventura 2000, C. de Madrid](#)

[Asociación Barró, C. de Madrid](#)

[Asociación Cotlas, C. Valenciana](#)

[Asociación Cultural Talloc, C. de Madrid](#)

[Asociación de Desarrollo Comunitario Gazteleku, Euskadi](#)

[Asociación Educativa Ítaca, Catalunya](#)

[Asociación Entre Amigos, Andalucía](#)

[Asociación Esplai La Florida, Catalunya](#)

[Asociación Jaire, C. de Madrid](#)

[Asociación Lantxotegi Elkartea, C.F de Navarra](#)

[Asociación Málaga Acoge, Andalucía](#)

[Asociación Masi, C. de Madrid](#)

[Asociación Coordinadora de Barrios, R. de Murcia](#)

[Asociación Portas Abertas CDR, Galicia](#)

[Asociación Sociocultural Grupo Cinco, Castilla la Mancha](#)

[Asociación Torre de Hortaleza, C. de Madrid](#)

[Club Infantil Juvenil Sanfeliu- Sant Idelfons, Catalunya](#)

[Colectivo de Acción para el Juego y la Educación \(C.A.J.E\), C.de Madrid](#)

[Fundación Canaria Farrah, Canarias](#)

[Fundación Iniciativa Solidaria-FISAT, C. Valenciana](#)

[Fundación Federico Ozanam, Aragón](#)

[Fundación Itaka-Escolapios, Andalucía](#)

[Fundación Juan Soñador, Castilla León](#)

[Fundación l'Arc Música Xamfrà, Catalunya](#)

[Fundación por la Acción Social Mar de Niebla, P. de Asturias](#)

[Fundación M^a Auxiliadora-St. Vicenç dels Horts, Catalunya](#)

[Fundació Salut Alta, Catalunya](#)

[Fundación Santa María de Siurana, Catalunya](#)

[Fundación Social Universal, Andalucía](#)

[Hermanas de la Caridad de San Vicente Paul Naüm, Illes Balears](#)

 educos.org

 [@educos_ong](https://www.instagram.com/educos_ong)

 [educosONG](https://twitter.com/educosONG)

