



Juego PODEMOS



M a t e r i a l e s

- Las hojas con las cuatro categorías. 1. Podemos, 2. Conocemos quién puede, 3. No conocemos quién puede y 4. ¿Qué más?
 - Las 80 tarjetas de habilidades.
 - Hoja de registro.
 - Lapiceros.
 - Fichas en blanco.

Instrucciones para el facilitador

- La intención al jugar *Podemos* es hacer ver a los participantes que tienen más habilidades de las que ellos mismos creían, y que en su comunidad hay personas que tienen habilidades que no conocían abiertamente.
- El juego está diseñado para grupos entre 5 y 10 personas. En caso de que haya más de 10 participantes, se divide en grupos más pequeños y se realiza el juego simultáneamente. (Se requiere una copia del juego para cada grupo).
- *Podemos* se puede jugar alrededor de una mesa o con los participantes sentados en el piso realizando un círculo.
- En el juego existen 4 categorías, que estarán escritas en unas hojas y se titularán así: 1. *Podemos*, 2. *Conocemos quién puede*, 3. *No conocemos quién puede* y 4. *¿Qué más?*
- El juego contiene 80 tarjetas marcadas con descripciones de trabajos, profesiones, vocaciones o habilidades. Estas se llamarán durante el juego “habilidades”.
- En el juego se utilizará una hoja de registro donde se anotará el nombre de cada participante y la predicción en cuanto a qué número de habilidades piensa que hay entre los participantes.

3 ¹ *Podemos* es una traducción y adaptación del juego *We Can*, diseñado por Cormac Russell. Está disponible en <https://resources.depaul.edu/abcd-institute/resources/Pages/tool-kit.aspx> (fecha de último acceso, 23 de septiembre de 2017), y ha sido usado y adaptado con la autorización del diseñador.



Desarrollo del juego

El juego se divide en tres momentos:

1. Ojear las habilidades
2. Categorizar las habilidades
3. Descubrir las habilidades reales

1. Ojear las habilidades

- El facilitador invita a los participantes a sentarse alrededor de la mesa o en el piso formando un círculo.
- En medio del círculo o la mesa el facilitador coloca en cada esquina una hoja, cada una tendrá uno de los siguientes títulos:

1. Podemos
2. Conocemos quién puede
3. No conocemos quién puede
4. ¿Qué más?



- Al colocar las cuatro hojas, una en cada esquina, el facilitador les explica a los participantes en voz alta que las cuatro hojas son cuatro categorías que se van a usar para pensar en las habilidades de la comunidad. El facilitador enfatiza la importancia de identificar cuáles habilidades están a la mano entre los participantes.
- Seguidamente el facilitador dispersa las 80 tarjetas de habilidades en el centro de la mesa o el círculo.
- Invita a los participantes a ojear las 80 tarjetas de habilidades y ver más o menos qué tipo de habilidades hay escritas en las tarjetas.
- El facilitador le pide a cada participante que adivine cuántas de las 80 habilidades escritas en las tarjetas se pueden encontrar entre todos los participantes presentes.

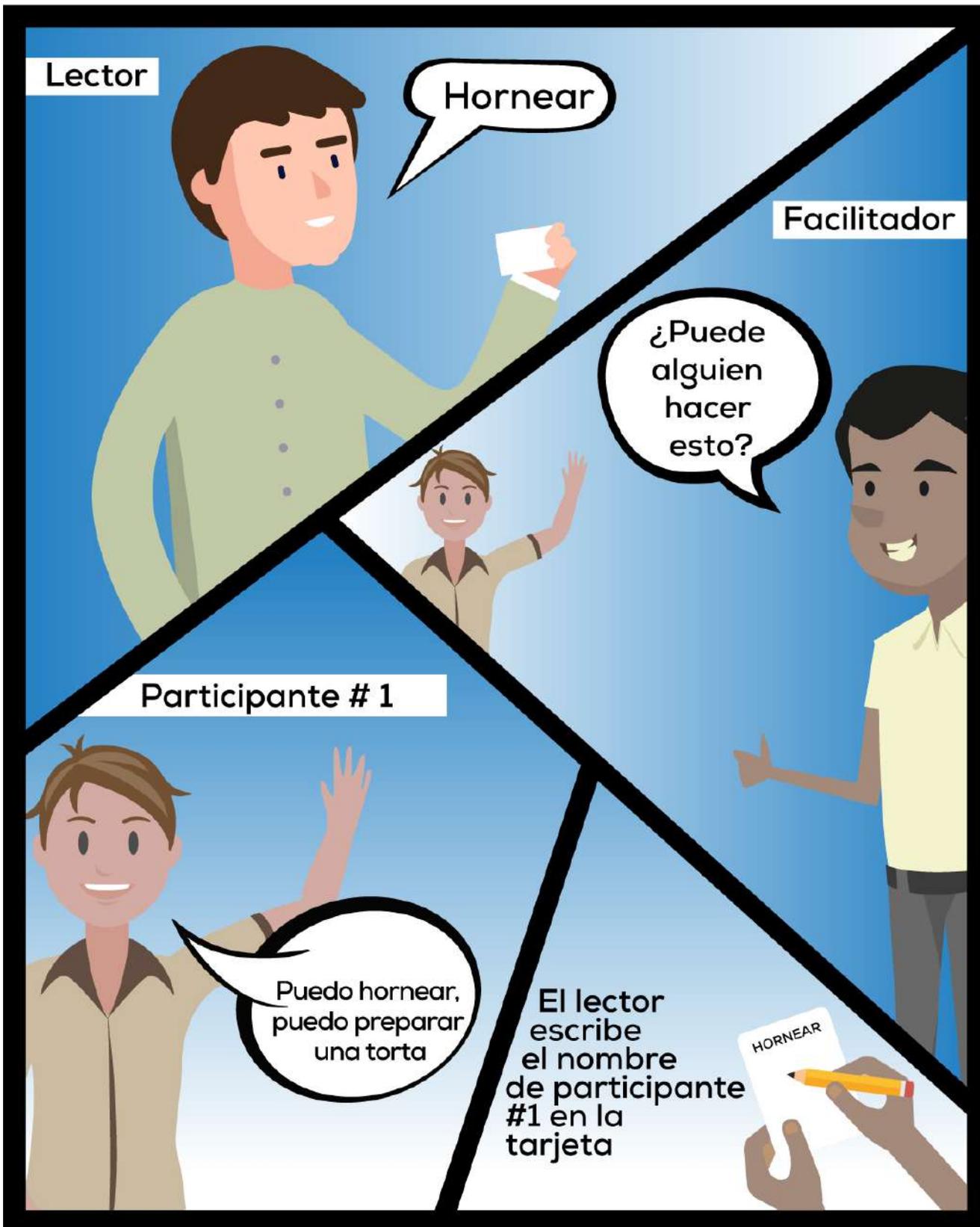


- El facilitador apunta esto en la “Hoja de registro” (página 12); anota el nombre completo del participante y el número de habilidades que cada uno adivinó.

	Nombre	Cantidad
1.	Andres Pérez	30
2.	Antonio Martínez	20
3.	Amada Rojas	27
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		

2. Categorizar las habilidades

- El facilitador explica que se va a leer cada una de las tarjetas de habilidades, y estas se deben ubicar entre las cuatro categorías que hay en la mesa o en el piso.
- El facilitador distribuye las 80 tarjetas de habilidades entre los participantes, quienes a su vez ayudarán a leer las tarjetas.
- Después de la lectura de cada tarjeta de habilidad, el facilitador siempre pregunta “¿Puede alguien en nuestro grupo hacer esto?” Si uno, dos o más participantes pueden realizarlo, anota su(s) nombre(s) en la tarjeta, y la coloca en la categoría “Podemos”. (Para agilizar el juego, se aconseja solo escribir en las tarjetas la inicial del nombre y apellido.)
- Si no obtiene una respuesta, puede explicar que no se tiene que ser capaz de hacer lo mencionado a un nivel experto.
- Si de todos modos nadie en el grupo responde con “Yo puedo”, realiza la segunda pregunta “¿Conocemos a alguien en la iglesia o en la comunidad de personas desplazadas que puede hacerlo?” Si la respuesta es positiva, anota el nombre de la persona y coloca la tarjeta en la categoría “Conocemos quién puede”.
- Si la respuesta todavía es negativa, se coloca la tarjeta de habilidad en la categoría “No conocemos quién puede”.
- Este proceso se realiza con todas las tarjetas de habilidades. El facilitador está encargado de animar la lectura de las tarjetas y la categorización de las mismas de una manera rápida, ya que son 80 tarjetas.





Participante # 2

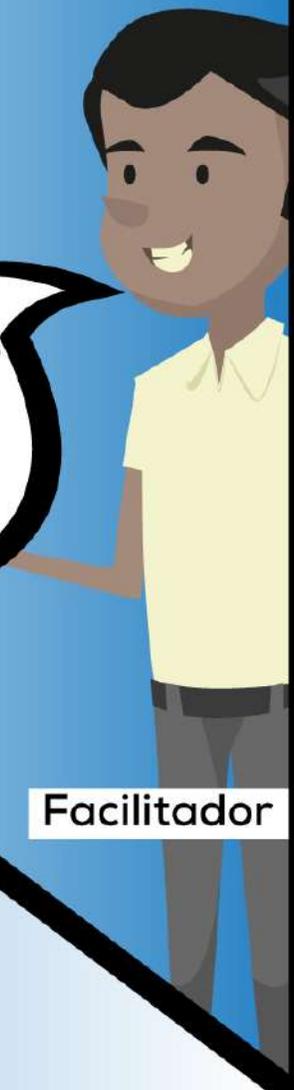


Puedo, pero no lo he hecho en años. Solía hacerlo cuando mi marido estaba vivo

El lector escribe el nombre de participante #2 en la tarjeta



Excelente, gracias. ¿Hay alguien más que pueda hornear en el grupo?



Facilitador

El facilitador le pide al participante que leyó la tarjeta que la coloque en la categoría "Podemos".





Lector

Sembrar

Facilitador

"¿Puede alguien hacer esto?"

Si nadie en el grupo puede sembrar, entonces el facilitador continuará diciendo:

"OK, no podemos hacer eso. ¿Conocemos a alguien que pueda?"

Si no, colóquela en la tercera categoría

NO CONOCEMOS QUIÉN PUEDE



3. Descubrir las habilidades reales

- El facilitador anuncia a los participantes que ahora van a descubrir cuántas habilidades tienen realmente.
- Al terminar de ubicar las 80 tarjetas en las cuatro categorías, el facilitador les pide a algunos voluntarios que cuenten las tarjetas de habilidades que hay en cada categoría.
- El facilitador anuncia cuántas tarjetas hay en la categoría "Podemos".
- Inmediatamente compara ese número con las suposiciones hechas al inicio del juego y escritas en la hoja de registro.
- El facilitador genera una discusión sobre la diferencia entre lo que se adivinó y el resultado real (típicamente habrá una diferencia bastante grande). El propósito de esta discusión es animar a la gente a observar la abundancia de sus habilidades.
- El facilitador puede animar la reflexión con las siguientes preguntas:
 - ✓ Si las cantidades adivinadas presentan mucha diferencia, pregunta, "¿Por qué creyeron que tenían menos habilidades?"
 - ✓ "¿Qué piensan ahora que identificaron cuántas habilidades tienen?"
- (Paso opcional) Para continuar el juego, el facilitador saca algunas tarjetas en blanco y le pregunta a la gente qué otras habilidades les gustaría mencionar que no estaban dentro de las 80 tarjetas. Después escribe la habilidad y el nombre de la persona en la tarjeta y la coloca en la categoría "¿Qué más?".
- Posteriormente, pide a los participantes que nombren a otras personas que conocen, que tienen otras habilidades que aportar. De nuevo, escribe el nombre en las tarjetas en blanco y en la categoría "¿Qué más?".



- (Paso opcional) Después de categorizar todas las habilidades, invita a los participantes a identificar las conexiones existentes entre las habilidades mencionadas. Para facilitar la conversación, puede preguntar:
 - ✓ “¿Hay varias personas que tienen las mismas habilidades?”
 - ✓ “¿Hay algunas habilidades que se complementan?”
- El facilitador indica que, en las próximas lecciones, vamos a continuar este tipo de ejercicio, buscando identificar de manera más organizada todas las habilidades de las personas en el grupo y de muchas personas en la comunidad.





**Cuidar niños
y/o ancianos**



**Cuidar de enfermos
y/o enfermos mentales**



Docencia y/o tutoría



**Habilidades en
programas ofimáticos**
(Word, Excel, PowerPoint)



**Administrar pequeños
y/o grandes negocios**



Archivar



**Tomar mensajes
de teléfono**



**Preparar comidas
rápidas**





Pintar



**Limpieza general
del hogar**



Reparar cerraduras



**Remodelación de
baño y/o cocina**



**Reparaciones de
plomería/fontanería**



**Reparaciones
eléctricas**



Albañilería



**Fabricación y/o
reparación de muebles**





Entucado



Soldadura



Instalar ventanas



Carpintería



**Reparación y/o
instalación de techos**



Acabado de maderas



Hornear



**Planta y cuidado
de jardines**





Trabajo social



Cantar



**Destapar desagües/
tuberías obstruidas**



**Preparar y/o servir
comidas para grandes
números de personas**



**Reparación de pequeños
y/o grandes
electrodomésticos**



Carnicería



Entrenador deportivo



**Cuidar de personas
con discapacidades**





Piscicultura



Porcicultura



Avicultura



Apicultura



Ganadería



**Arreador
de ganado**



Ordeñar



**Producción
de lácteos**





Planificar proyectos



Hacer un presupuesto



Operar una caja registradora



Reparación de camiones / buses y automóviles



Venta de productos al por mayor y al por menor



Modistería y/o sastrería



Predicación y/o evangelismo



Ejecutar un bingo





**Enseñar y/o
tocar un instrumento**



Podar árboles



Tejer



**Hacer acarreos/
mudanzas**



**Peluquería y
peinados**



**Iniciar una huerta
comunitaria**



**Operación de equipos
de explotación agrícola**



Floricultura





Sembrar y cosechar



Fertilización



Fumigación



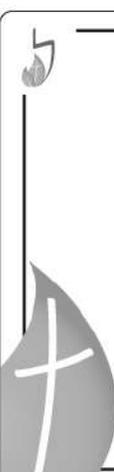
Limpieza de terreno
(guadañar)



Moler



Riego



Poner cercas



Pilar arroz





Transporte de cosechas y/o ganado



Conducir bicitaxi y/o mototaxi



Tostar café



Descascarar cosechas



Movilizar personas a votar



Conducir una máquina elevadora



Vigilante



Construir invernaderos





**Conducir un carro,
una camioneta
y/o un bus**



Llenar fomularios



Trabajo de oficina



**Enseñar en la iglesia
y/o dirigir un
discipulado**



Organizar eventos



**Mediador de
conflictos**



**Hacer trabajos
artísticos y/o manuales**



**Participar y/o liderar
una junta de acción
comunal**

PRODDENOS

**CONOZCÉMOS
QUIÉN PUEDE**

**NO CONOCEMOS
QUIÉN PUEDE**

¿QUÉ MÁS?

