

DINÁMICAS PARA PROFUNDIZAR LOS CONTENIDOS DE LA CATEQUESIS

1. JUNTO A MI CASA VIVE UN SEÑOR QUE NO CREE

Con este juego se afianza el Credo.

Se reparte a los miembros el credo, una parte para cada uno. Por ejemplo:

-  Creo en Dios Padre Todopoderoso, creador del cielo y de la tierra.
-  Creo en Jesucristo, su único Hijo, Nuestro Señor, que fue concebido por obra y gracia del Espíritu Santo
-  Y nació de Santa María Virgen

Y así, de acuerdo al número de miembros.

Un miembro comienza diciendo: Junto a mi casa vive un señor que no cree en...
El miembro que tiene la parte del Credo que se ha mencionado responde: El sí cree en... (lo dicho), pero no cree en...

Ejemplo:

El que inicia dice: Junto a mi casa vive un señor que no cree en la Virgen
El que tiene "y nació de Santa María Virgen" responde: El sí cree en la Virgen, pero no cree en la Iglesia
El que tiene "creo en la santa Iglesia Católica" responde: El sí cree en la Iglesia, pero no cree en la vida eterna.
Y así sucesivamente.

No hay que sacar a los que pierden, pues se trata de que repasen bien y ellos son los que más necesitan afianzarse. Solamente alguna vez, cuando ya todos están peritos, podría jugarse retirando a los que pierdan, se equivoquen, o se demoren, y otorgando un premio al que gana.

2. LOS SIETE SACRAMENTOS

Se asignan sacramentos a las personas, de manera que estén representados todos siete. Cuando el sacramento se mencione, ellos deben cambiar de puesto. Cuando se diga "sacramentos", todos deben cambiar.

Quien dirige el juego, va inventando una pequeña historia, o frases sueltas, nombrando los sacramentos:

Ejemplo:

El guía dice: El domingo pasado en la Parroquia hubo Primeras Comuniones. (Todos los que tiene el sacramento de la Eucaristía cambian de puesto).
El guía continúa: pero se habían confesado el sábado.
(Todos los que tiene la confesión cambian de puesto).
Y en esta Misa un adulto recibió el Bautismo, la Confirmación y la Primera Comunión. (Los que tienen esos sacramentos cambian).

Se puede observar quién se equivoca, o no cambia y tener una penitencia al final.

3. LOS MANDAMIENTOS

En la misma forma se puede realizar el juego, pero con los mandamientos, repartiéndolos y mencionando lo referente a cada mandamiento.

Ejemplo:

En mi barrio hay una familia que va a misa todos los domingos. (los que tienen el tercer mandamiento cambian de puesto). Pero los muchachos grandes son desobedientes con la mamá (cambian los del cuarto mandamiento).

Es bueno, si se trabaja con niños, repartir los diez mandamientos y dejar uno o dos de los niños más adelantados para que observen bien cómo hacen los otros y quién se equivoca.

4. EN MI PARROQUIA HAY... (SACRAMENTOS)

Deben participar en el juego siete niños. Si son más. Algunos actúan como observadores y llevan la cuenta de las equivocaciones.

Se le asigna a cada uno un sacramento. Puede iniciar el juego el catequista, o alguno de los miembros.

Ejemplo:

Alguien dice: En mi parroquia hubo un bautismo.

El que tiene el bautismo responde: No fue un bautismo, sino un matrimonio.

El que tiene el matrimonio dice: No fue un matrimonio, sino solamente una misa.

El que tiene la eucaristía dice: No fue una misa, sino la ordenación de un sacerdote.

Es mejor dejarlos jugar, aunque se equivoquen. Ir corrigiendo, pero sin sacarlos, para que se graben bien los sacramentos.

5. EN MI PARROQUIA HAY UN SEÑOR QUE... (MANDAMIENTOS)

Es similar al anterior, pero con los mandamientos, indicando algo que el mandamiento prohíbe, es decir, nombrando los pecados.

Ejemplo:

El que inicia dice: En mi parroquia hay un señor que roba

El que tiene el 7º mandamiento dice: El no roba, lo que pasa es que no va a misa.

El que tiene el 3º dice: El sí va a misa, lo que pasa es que practica el espiritismo.

El que tiene el 1º dice: el no practica el espiritismo, lo que pasa es que...

6. MI MADRINA

Similar al anterior, pero con lo que los mandamientos ordenan.

Ejemplo: El que inicia dice: Mi madrina va todos los domingos a misa.

El que tiene el tercer mandamiento dice: Y mi madrina siempre dice la verdad

El que tiene el octavo mandamiento dice: Y mi madrina es fiel a su esposo.

Y así se continúa.

7. CABEZA Y COLA

Es bueno especialmente para aquello que hay que aprender de memoria, o para las oraciones comunes.

Igualmente, pueden prepararse preguntas para respuesta breve, a juicio del catequista.

Los niños se sientan en semicírculo. En un extremo está la cabeza y en otro la cola.

La primera pregunta se le dirige al niño de la cabeza, si responde bien se queda ahí, pero si no sabe se le pregunta al segundo y a los que siguen, hasta que alguno responda bien. Cuando eso sucede, el que respondió bien sube al puesto del primero que recibió la pregunta y todos se corren un puesto hacia la cola.

Se siguen haciendo preguntas y así los niños pueden conservar el puesto, subir o bajar.

Esta dinámica nos permite detectar quiénes son los que generalmente se quedan cerca de la cola, o sea los que saben menos, los distraídos, los que tienen dificultad para aprender. Al darse cuenta, hay que tomar a estos niños en tiempo extra para buscar la forma de afianzar en ellos el conocimiento.

8. SE IBA A CELEBRAR UN BAUTISMO, PERO...

Se asigna a cada uno algo de lo necesario para la celebración del bautismo: sacerdote, padrino, bautizando, agua, cirio, crisma, etc.

El que guía, o uno de los miembros dice: Se iba a celebrar un bautismo, pero faltó...

Ejemplo: Se iba a celebrar un bautismo, pero faltó el padrino. Al que le correspondió el padrino, dice: El padrino sí estaba, pero faltó el sacerdote. El otro dice: el sacerdote sí estaba, pero faltó el agua, y así sucesivamente.

No deben sacarse cuando se equivocan, pues se trata de que recuerden bien lo necesario para el bautismo.

Asimismo puede procederse con los demás sacramentos.

9. MINISTERIOS PARA LA CELEBRACIÓN EUCARÍSTICA

Se asignan a los miembros los diferentes ministerios: presbítero, lector, salmista, comentador, monaguillo, recolector, cantor, etc.

El que comienza dice: Estábamos listos para la misa del domingo, pero faltaba... Y se procede igual que en el anterior.

10. DRAMATIZACIONES

Puede dramatizarse algún pasaje de la Biblia, por ejemplo: el llamado de Dios a Samuel, o la visita de Jesús a la casa de Marta y María, o cualquier texto que pueda servir para el mensaje que se presenta.

También pueden dramatizarse hechos de la vida real, que puedan servir para iniciar la catequesis o realizar el análisis de la realidad. Por ejemplo: relaciones entre padres e hijos.

12. VENIMOS DE JERUSALÉN

Se reparte a los miembros en dos bandos, o en más si son muchas personas. Cada equipo debe ir preparando la mímica de un pasaje de la Biblia, para que el otro pueda descubrir de qué se trata.

Al principio, pueden ser sólo pasajes del Evangelio. Y con grupos más avanzados, de toda la Biblia.

Los que van a representar llegan y los otros les preguntan: De dónde vienen?

Respuesta: De Jerusalén.

Pregunta: Qué oficio traen?

Respuesta: Ya lo verán.

E inmediatamente comienzan a representar su mímica.

Los otros observan y cuando crean que ya saben de qué se trata, lo dicen en voz alta. Si está correcto, ahí se termina y pasan a actuar ellos. Si no lograron saber, pierden un miembro y el equipo que actuó dice a quién deben dar.

Se pueden dar una, dos, o tres posibilidades de "adivinar", según el grupo.

Los equipos siguen actuando en forma alterna. Cuando el tiempo termine, gana el equipo que tenga mayor número de miembros.

13. LA BIBLIA INCOMPLETA

Se distribuyen entre los participantes los nombres de los libros de la Biblia, o de una parte de la Biblia, por ejemplo: los profetas.

El que inicia dice: Esta Biblia está incompleta porque le falta el libro de Jeremías.

El que tiene asignado ese libro dice: El libro de Jeremías no le falta, el que le falta es el libro de Amós.

El otro dice: El libro de Amós no le falta, el que le falta es el libro de Sofonías.
Y así se continúa.

14. LA BIBLIOTECA DEL CATEQUISTA

Es muy similar al de la Biblia incompleta, pero con los libros que debe tener un catequista. Por ejemplo: La Biblia, Vaticano II, Medellín, Puebla, Catecismo de la Iglesia Católica y otros.

A cada uno se le asigna el nombre de un libro.

El que inicia dice: Yo quiero comprar una Biblia. Al que le corresponde la Biblia interviene: Yo ya tengo la Biblia, pero quiero comprar el libro de Medellín.
El otro dice: Yo ya tengo el libro de Medellín, pero quiero comprar el Catecismo de la Iglesia Católica, etc.

15. UN PROFETA

Se van nombrando las diferentes clases de personajes que aparecen en la Biblia: profetas, reyes, apóstoles, evangelistas, patriarcas, fariseos, etc.

Se ponen todos en círculo. El primero dice: Un profeta

El que sigue dice: Un profeta y dos...

El que sigue dice: Un profeta, dos... y tres...

Y así sucesivamente.

Ejemplo:

- Un profeta
- Un profeta y dos apóstoles
- Un profeta, dos apóstoles y tres reyes
- Un profeta, dos apóstoles, tres reyes y cuatro evangelistas

Cuando alguien pierde, se vuelve a comenzar.
Gana el que queda de último.

16. HABLANDO CON LOS PERSONAJES DE LA BIBLIA

A uno de los miembros se le asigna con tiempo un personaje bíblico, conocido por todos, para que se estudie bien quién fue ese personaje, qué hizo, cómo fue su vida, etc.

La persona se presenta, ojalá vestida como el personaje, y les comienza a contar su vida. También, si se quiere, se permite a los asistentes que le hagan preguntas.

VARIANTE: Presentar a un personaje desconocido por los participantes, para que así lo conozcan.

17. UNO, DOS, TRES, CRISTIANOS

Es una dinámica que se usa con niños, para afianzar en ellos que la cruz es la señal del cristiano.

Se reparten los niños en un espacio más o menos grande. El que dirige se pone de espaldas, contra la pared o contra un árbol, o simplemente vendado, y dice: uno, dos, tres, cristiano. Entretanto, los otros se vienen caminando o corriendo hacia él, pero mientras habla deben ponerse en cruz. Cuando él vuelva la cara, todos deben estar quietos y en cruz.

Si alguno todavía se mueve, o no está en cruz, se le corrige para que lo haga bien. Vuelven a jugar, hasta que alguno logre llegar por detrás y tocar al líder, pasando inmediatamente a dirigir el juego.

VARIANTE: Cuando el líder se vuelve y un niño aún se está moviendo, o no está en cruz, mandarlo para atrás, al sitio del inicio.

VARIANTE: Cuando todos están en cruz, se les ordena: santiguarse, signarse o persignarse y se observa cómo lo hacen, corrigiendo los errores.

18. BEISBOL BÍBLICO

Se reparten en dos o más equipos. Cada equipo elige su líder.

Debe haber tres clase de preguntas: hit, doble y jonrón. Estas preguntas se habrán preparado y clasificado con anterioridad, revisadas por el catequista.

El líder de un grupo dirige una pregunta al primer miembro del equipo que está jugando. Si responde bien, se anota un hit, doble, o jonrón. Si no responde, puede responder el segundo miembro, si no sabe puede responder el tercero y así sucesivamente. Si nadie responde, es un out y ahí termina la ronda, pero un miembro del equipo del líder debe responder correctamente o de lo contrario también e out.

Se inicia entonces la segunda ronda, cambiando de equipo. Y así se continúa de acuerdo al tiempo que se programe.

19. BOLSITA DE SORPRESAS

Se tiene una bolsita, con diversas preguntas sobre los temas de la catequesis. Cada miembro va sacando una y la debe responder. Si no la responde, el compañero puede hacerlo y se va llevando la cuenta de las respuestas correctas.

Es preferible que todos participen durante todo el tiempo, sin sacarlos, para que los que no saben mucho escuchen y así tengan la oportunidad de repasar lo que no saben bien.

Cuando están ya muy adelantados, se puede alguna vez ir sacando a los que fallan y dar un premiecito al ganador.

20. ALCANCE LA ESTRELLA

Se realiza en forma de concurso, con dos o tres equipos, que deben tener igual número de miembros.

Las estrellas estarán prendidas en un tablero un poco alejado de los asientos. Por detrás cada estrella lleva un pregunta.

Los miembros se numeran: 1, 2, 3, ... Y cuando sea el momento, quien dirige el juego indica: salgan los números tal. El primero que llegue, coge la estrella que desee, lee en voz alta la pregunta y da su respuesta. Si no lo sabe, no o responde bien, otro de su mismo número puede responder. De lo contrario, devuelve la estrella a su sitio. Se va notando la puntuación, para saber al final cuál es el equipo ganador.

21. COLECCIONANDO ESTRELLAS

Es una variante del anterior. No hay equipos. Es personal.

En cada estrella figuran la pregunta y la respuesta correcta. Todos se sientan en rueda. El primero alcanza la estrella, lee la pregunta y se la lanza al segundo. Si este responde correctamente recibe su estrella y pasa a tomar otra para seguir el juego. Si no responde bien, el que trajo la estrella le dice la respuesta y regresa la estrella a su sitio. El segundo, aunque no hubiera respondido bien, pasa a buscar otra estrella y le hace la pregunta al tercero y así se continúa.

Gana el que haya recogido más estrellas.

22. ORDEN DEL DIA

Se puede usar especialmente para un día de encuentro o convivencia.

El catequista, de acuerdo a la programación, prepara tarjetas con diversos servicios o ministerios. Por ejemplo: adornar el salón, dirigir la oración inicial, preparar una dinámica, mantener todo en orden, repartir algo, encargarse de distribuir el refrigerio, explicar un tema, preparar una cartelera, etc. Guarda estas tarjetas en una bolsa. Cada catequizando saca una y se prepara para hacer lo indicado.

Esto ayuda a fomentar la responsabilidad y el espíritu de servicio y además permite ver que uno es capaz de hacer las cosas bien, si se preparara convenientemente.

23. DESCUBRIENDO A LOS PERSONAJES DE LA BIBLIA

Uno de los catequizandos, o el propio catequista, representa a un personaje de la Biblia, que sea bastante conocido. Les va indicando algunas cosas sobre su vida, de manera que ellos puedan descubrir de quién se trata.

Si hay varios participantes, el que logró descubrir pasa a representar a otro personaje.

De acuerdo a la madurez del grupo, esto puede traerse preparado, o repartir y dejar unos momentos para prepararse, o cuando la persona deba actuar, saca a la suerte la papeleta con el nombre del personaje que deberá representar.

24. QUE ME PUEDEN DECIR

Uno de los miembros sale del salón y los demás seleccionan un personaje de la Biblia, que sea muy conocido.

Cuando regresa, pregunta: Del Antiguo o del Nuevo Testamento? Y cuando le responden, continúa: Qué me saben decir?

Cada miembro le dice, sin repeticiones, algo sobre el personaje, hasta que logre detectar quién es.

25. QUE TENEMOS EN COMÚN

Cada miembro saca una papeleta, en la cual figura el nombre de un personaje de la Biblia y reflexiona qué tiene en común con ese personaje: por ejemplo: que es varón, que el joven, que es tímido, que vive en el campo, que se desanima fácilmente.

Después hay socialización.

En grupos adelantados, los otros miembros pueden intervenir diciéndole en qué más se parece.

26. ADIVINA DEL PERSONAJE

Se tiene ya preparadas unas series de "pistas" sobre diferentes personajes de la Biblia. Puede ser verbalmente o con papeletas, para que se pueda descubrir de quién se trata. De acuerdo a la madurez del grupo, se puede preguntar a todos en general, o a cada uno en particular. Es posible establecer quipos.

Ejemplo:

- Un profeta
- Tuvo un encuentro especial con Dios en el monte Horeb
- Puso en ridículo a los sacerdotes de Baal
- Fue arrebatado en un carro de fuego.

Las pistas se escogen de acuerdo con la madurez del grupo y su conocimiento de la Biblia.

27. LOS LIBROS DE LA BIBLIA

Se toma un grupo de libros de la Biblia, por ejemplo los profetas o las epístolas paulinas. Se sientan todos en rueda y a cada uno se le asigna el nombre de un libro (puede ser en el orden en que aparecen en la Escritura). El primero lo dice, el segundo repite ese y dice el siguiente, y así se continúa.

Ejemplo: Epístolas Católicas

El primero dice: Primera de Pedro

El segundo dice: Primera de Pedro, segunda de Pedro

El tercero dice: Primera de Pedro, segunda de Pedro, carta de Santiago

28. A QUIEN TE PARECES

Se selecciona a uno de los miembros y los demás le van diciendo a qué personaje de la Biblia se parece y por qué.

También se le puede pedir a uno que se retire unos momentos del salón, mientras todos deciden a qué personaje se parece. Cuando llega, cada uno le va diciendo una característica y él debe detectar de quién se trata.

Ejemplo: El grupo lo encuentra parecido a San Pedro.

Cuando llega le van diciendo: eres entusiasta, te gusta hablar en nombre de todos, a veces eres imprudentes, eres, líder, tienes suegra,...

29. DONES Y FRUTOS DEL ESPÍRITU SANTO

Pueden distribuirse entre los presentes, e irlos repitiendo como se hizo con los libros de la Biblia, o adaptarse otras dinámicas.

Por ejemplo: se reparten entre los participantes los dones del Espíritu.

El que inicia dice: Estoy pidiéndole al Espíritu Santo el don de fortaleza.

El que lo tiene, responde: Yo también le estoy pidiendo el don de consejo

Y así se continúa.

En la misma forma puede hacerse con los frutos, o con los carismas.

30. CONTENIDO DE LOS LIBROS DE LA BIBLIA

Es para grupos avanzados y comprometidos. Se elige un determinado libro, que todos han leído previamente.

El catequista puede iniciar diciendo: Estoy leyendo el libro tal y encontré esto, luego los demás por turno van diciendo: no solamente trata de eso, yo también encontré tal cosa.

Ejemplo: Libro del Génesis

Catequista: Leí el libro del Génesis y encontré la historia del diluvio universal.

Catequizando 1: En el Génesis no solamente está la historia del diluvio universal, yo también encontré la historia de Abraham.

Catequizando 2: En el Génesis no solamente está la historia de Abraham, yo también encontré la creación.

Catequizando 3: En el Génesis no solamente está la creación, yo también encontré la historia de Esaú y Jacob.

Y así sucesivamente.

Si al catequista le parece, puede indicar qué libro se va a tratar en la siguiente sesión, para que lo lean o repasen el resumen, de acuerdo a la edad y condición de los catequizandos.

31. MANOS ORANTES

Después de las explicaciones de cómo nuestras manos se expresan en la oración y de las diferentes posiciones que pueden adoptar y su significado, puede realizarse esta dinámica, que ayuda a comprenderlas mejor y a memorizarlas, y que sirve también para fortalecer la concentración y la capacidad de silencio.

A cada persona se le asigna una posición: manos juntas en actitud de adoración, entrelazadas, cruzadas sobre el pecho, palmas abiertas sobre las rodillas y otras.

El que comienza toma la posición que le corresponde y luego toma otra.
El que tiene asignada esta última posición responde colocando sus manos y luego toma una nueva posición.
Y así se continúa.

Ejemplo:

Primero: manos entrelazadas, manos cruzadas sobre el pecho.

Segundo: manos cruzadas sobre el pecho, palmas abiertas sobre las rodillas.

Tercero: Manos abiertas sobre las rodillas, manos en alto.

Y así sucesivamente.

Todo se hace en silencio. No retirar a los distraídos, pues es la oportunidad de ayudarlos.

32. EL CUERPO EN ORACIÓN

Similar al anterior, pero con el cuerpo: sentados, de pie, de rodillas, postrados, sentados en los talones,...

Se desarrolla en la misma forma que el anterior.

33. JESUCRISTO ES...

Se distribuyen entre los participantes las diferentes frases: Jesucristo es el camino, Jesucristo es la verdad, Jesucristo es el buen pastor, Jesucristo es la Palabra de Dios, y otras.

El que inicia dice por ejemplo: Jesucristo es el camino.

El que tiene esa frase interviene: Jesucristo es el camino y también Jesucristo es la vida.

El que tiene la vida, dice: Jesucristo es la vida y también Jesucristo es el buen pastor.

Y así continúa la dinámica.

34. MIS CARISMAS

Se reparten a todos pequeñas llamitas de papel, para que cada uno reflexione unos momentos sobre lo que es el carisma. El catequista puede ir orientando la reflexión, para que cada uno de los catequizando reconozca los carismas que le ha regalado el Espíritu Santo. Cada uno escribe su carisma en la llamita.

35. TUS CARISMAS

Se reparten a los catequizandos llamitas con los nombres, procurando que a nadie le toque el suyo. Cada uno debe escribir un carisma que ha descubierto en el compañero. Después se les pide que roten la llamita dos o tres puestos a su derecha, el que la recibe observa y escribe lo que considere conveniente. Así se procede una o dos veces más. Luego se recoge todo y se le entrega a cada uno su llamita.

VARIANTE: Primero cada cual escribe su carisma, y luego se rotan las llamitas.

36. DONES, CARISMAS Y MINISTERIOS

Cuando el grupo ya ha madurado, y se reconocen bien los dones y carismas de los participantes, se pueden realizar las anteriores dinámicas y añadir cómo puede usarse para servir a su comunidad. Según sea el grupo, pueden conformarse diversos ministerios, ya sea al interior del mismo grupo, ya para trabajos en su parroquia, en su colegio o en su comunidad.

37. EL COFRE ESPIRITUAL

Cuando ya se han descubierto los dones y carismas, cada uno escribe en una hoja aquello que puede hacer por el grupo o por su comunidad, ofreciéndose para ello cuando lo necesiten. Por ejemplo: servir de monaguillo, visitar a los enfermos, orar en los velorios, elaborar carteleras,

Cualquiera puede ir a buscar al cofre cuando necesite un servicio. El catequista debe conocer bien el contenido del cofre, para ayudar a todos a ubicarse como servidores de la comunidad.

38. EL BAÚL DE LAS ORACIONES

En un pequeño baúl se recogen papeletas con solicitud de oración de los mismos catequizandos, de sus familias, o de la comunidad. Por ejemplo: por la señora que está operada, por el papá que no tiene trabajo, por la conversión de alguien. Y en el momento de orar cada uno toma una papeleta y ora por esas necesidades.

VARIANTE: Cada uno se lleva a la casa el papelito y ora por esa intención durante la semana.

39. TEOLOGÍA DE LOS SACRAMENTOS

Se puede practicar con grupos avanzados, con un sacramento cada vez, destacando lo esencial del sacramento a través de frases clave.

Por ejemplo: El Bautismo.

Frases: el bautismo borra el pecado original, el bautismo une a Cristo muerto y resucitado, por el bautismo somos hijos de Dios, por el bautismo somos miembros de la Iglesia,... A cada participante se le asigna una frase.

Si el que comienza dice: por el bautismo soy hijo de Dios. El que tenga esa frase interviene para decir: por el bautismo soy hijo de Dios y además participo de la misión mesiánica de Cristo. El que tiene esta frase la escucha, la repite y añade otra. Y así se continúa.

40. LA SEÑORA CARIDAD

Con esta dinámica se repasan las obras de misericordia. A cada cual se le asigna una.

Se puede trabajar de varias maneras, tal como se hiño con los mandamientos y los sacramentos.

También al terminar cada cual puede comunicar al grupo su compromiso para realizar esta semana un acto de caridad, por ejemplo: visitar a un enfermo, ayudar a un pobre, aconsejar a un amigo que anda en malos pasos, participar en un novenario de difuntos, tener paciencia con su vecino, etc.

41. ESCUCHANDO PROBLEMAS

Se expone un caso de la vida real, algo que se escogerá de acuerdo a las condiciones del grupo. Por ejemplo: el caso de una hija rebelde, de un niño ladrón.

Cada caso debe estar bien detallado, "con pelos y señales", ya sea que se tome de algo que sabemos, o que sea un relato verosímil preparado por el catequista. El grupo en plenario, o dividido en grupitos pequeños, reflexiona y luego se busca entre todos, a la luz de la Palabra de Dios, con todo lo que hemos aprendido, cuál es la actitud más conveniente para tomar ante este caso.

Puede usarse con grupos de adultos, pero también con adolescentes, pues a ellos les ayuda cuando se tratan cosas de la vida corriente y a veces es un punto de partida para empezar a confiar sus problemas.

Si hay miembros del grupo que conocen algún caso especial, pueden traerlo escrito y detallado para que sirva de tema a todos. Siempre se debe presentar por escrito, para que quede muy claro y tenga seriedad.