

CAJA DE HERRAMIENTAS

FORTALECIENDO ENTORNOS PROTECTORES PARA LOS DERECHOS Y BIENESTAR DE LAS NIÑAS , NIÑOS Y ADOLESCENTES EN ALTO RIESGO EN CATATUMBO, META , BUENAVENTURA Y NARIÑO.



CAJA DE HERRAMIENTAS



CAJA DE HERRAMIENTAS

Proyecto: FORTALECIENDO ENTORNOS PROTECTORES PARA LOS DERECHOS Y BIENESTAR DE LAS NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES EN ALTO RIESGO EN CATATUMBO, META, BUENAVENTURA Y NARIÑO.

Autor:

Juan Sebastián Campo Romero.

Ilustración:

Iván Niño.

Corrección de estilo y diagramación:

Felipe Vásquez González.

Primera edición:

70 ejemplares.

Derechos reservados:

Benposta Nación de Muchach@s.

ISBN:

978-958-58069-4-8

Agradecimientos especiales:

William León
(terres des hommes Alemania—tdhA).

Coalición contra la vinculación de niños, niñas y adolescentes al conflicto armado en Colombia (COALICO).

José Luis Campo
Benposta Nación de Muchach@s.

Cristal Ruiz

Octubre del 2017

Bogotá- Colombia



Co-financiado por:



La presente publicación ha sido financiada por la Unión Europea y Oxfam, en el marco del contrato de Subvención Acciones Exteriores de la Unión Europea ICSP / 2016 / 382 - 566. El contenido de la misma es responsabilidad exclusiva de su autor y en ningún caso de sus financiadores.

PRESENTACIÓN



El presente **Manual** ha sido elaborado como una guía para que dinamizadores/as de equipos técnicos, colegios, comunidades educativas, iglesias, casas culturales, entre otros actores que busquen constituir a la construcción de entornos protectores para niños, niñas y adolescentes, puedan implementar los 7 instrumentos recopilados, dirigidos a la protección de esta población, especialmente a quienes se encuentran en situaciones de riesgos de reclutamiento y otras violencias en el marco del conflicto armado colombiano. Esta Caja de Herramientas y su respectivo Manual son elaborados en el marco del proyecto: ***“FORTALECIENDO ENTORNOS PROTECTORES PARA LOS DERECHOS Y BIENESTAR DE LAS NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES EN ALTO RIESGO EN CATATUMBO, META, BUENAVENTURA Y NARIÑO”***, para aplicar en sus 5 núcleos de trabajo; Buenaventura, Tumaco, Pasto, Meta y Norte de Santander.

RES PARA LOS DERECHOS Y BIENESTAR DE LAS NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES EN ALTO RIESGO EN CATATUMBO, META, BUENAVENTURA Y NARIÑO”, para aplicar en sus 5 núcleos de trabajo; Buenaventura, Tumaco, Pasto, Meta y Norte de Santander.

El objetivo principal de esta herramienta es dar a conocer los 7 instrumentos seleccionados para la conformación de la Caja de Herramientas, a través de actividades lúdicas que permitan el trabajo con grupos entre 8 y 40 participantes, entendiendo este instrumento no como un plan de estudios sino como un espacio lúdico de taller e intercambio de experiencias, en el que las y los participantes puedan conocer los instrumentos recopilados e implementarlos en sus contextos de trabajo de acuerdo a las dinámicas, temáticas y necesidades priorizadas; que pueden estar relacionadas con el trabajo sobre la prevención del reclutamiento, la construcción de una cultura de paz, derechos humanos, género, democracia, violencia sexual, entre otros.

LA METÁFORA DEL QUIJOTE



El ingenioso Hidalgo, ***Don Quijote de la Mancha***^[1], escrita por Miguel de Cervantes Saavedra, es una obra literaria que habla de la vida de Alonso Quijano, más conocido como Don Quijote y sus aventuras heroicas para conseguir ser un caballero. Este personaje, tildado de loco por muchos/as, realiza acciones que aportan a la construcción de un mundo mejor luchando por la igualdad y la justicia, ayudando a muchas personas en su camino.

Este relato de ficción, ha sido seleccionado como hilo conductor para trabajar las guías incluidas en este manual por su sentido humano, por la valoración del mundo de los ideales y por la conciencia de la realidad, donde el Quijote simboliza a aquellos/as personajes y a aquellas instituciones que luchan para defender los derechos de los niñas, niños y adolescentes en Colombia, incluyendo en cada capítulo un relato que enseña a usar cada uno de los instrumentos que contiene esta Caja. La relación ***Quijote - Caja de Herramientas***, incluye el acompañamiento de varios personajes que ayudan a lograr el cumplimiento de las metas y los sueños de construir un mundo mejor para los niños, niñas y adolescentes.

[1] En cada capítulo se adiciona una lectura relacionada a esta metáfora. Estos textos fueron tomados y adaptados del libro *Don Quijote de la Mancha* del autor español Miguel de Cervantes Saavedra. El libro de referencia que se tomó fue -más precisamente- la adaptación de Eduardo Alonso (2004).

PERFILES DE LAS ORGANIZACIONES



Humanidad Vigente Corporación Jurídica, es una organización no gubernamental fundada en 1996, conformada por un equipo interdisciplinario de profesionales de distintas áreas del conocimiento, con alto compromiso social que trabaja por la defensa y protección de los derechos humanos integrales, con énfasis en los derechos de las mujeres, los niños y las niñas, los y las adolescentes y jóvenes, y las víctimas del conflicto en Colombia.

En 21 años de trabajo, han articulado acciones con diferentes sectores de la sociedad que defienden y promueven los derechos humanos, entre ellos: El Comité Operativo de la Coordinación Colombia – Europa – Estados Unidos, la Plataforma Colombiana por el Protagonismo de Niños, Niñas y Jóvenes, el Fondo de Fortalecimiento y Protección – FFP y la Campaña Violaciones y Otras Violencias Saquen mi Cuerpo de la Guerra; y finalmente en 2016 fue nominada y finalista para merecer el reconocimiento que otorga Diakonia y la Embajada Sueca por la defensa de los derechos humanos en Colombia.



Benposta es una organización que lleva trabajando 43 años en Colombia, diseñando y desarrollando proyectos, programas y acciones que promueven el reconocimiento de los niños, niñas y jóvenes como sujetos sociales en una dinámica de restitución y vigencia de sus derechos fundamentales y se constituye como una alternativa de construcción de vida para los niños, niñas y jóvenes que afrontan situaciones de riesgo que determinan el desarrollo de sus potencialidades, por las condiciones de exclusión social a las que están sometidos/as.

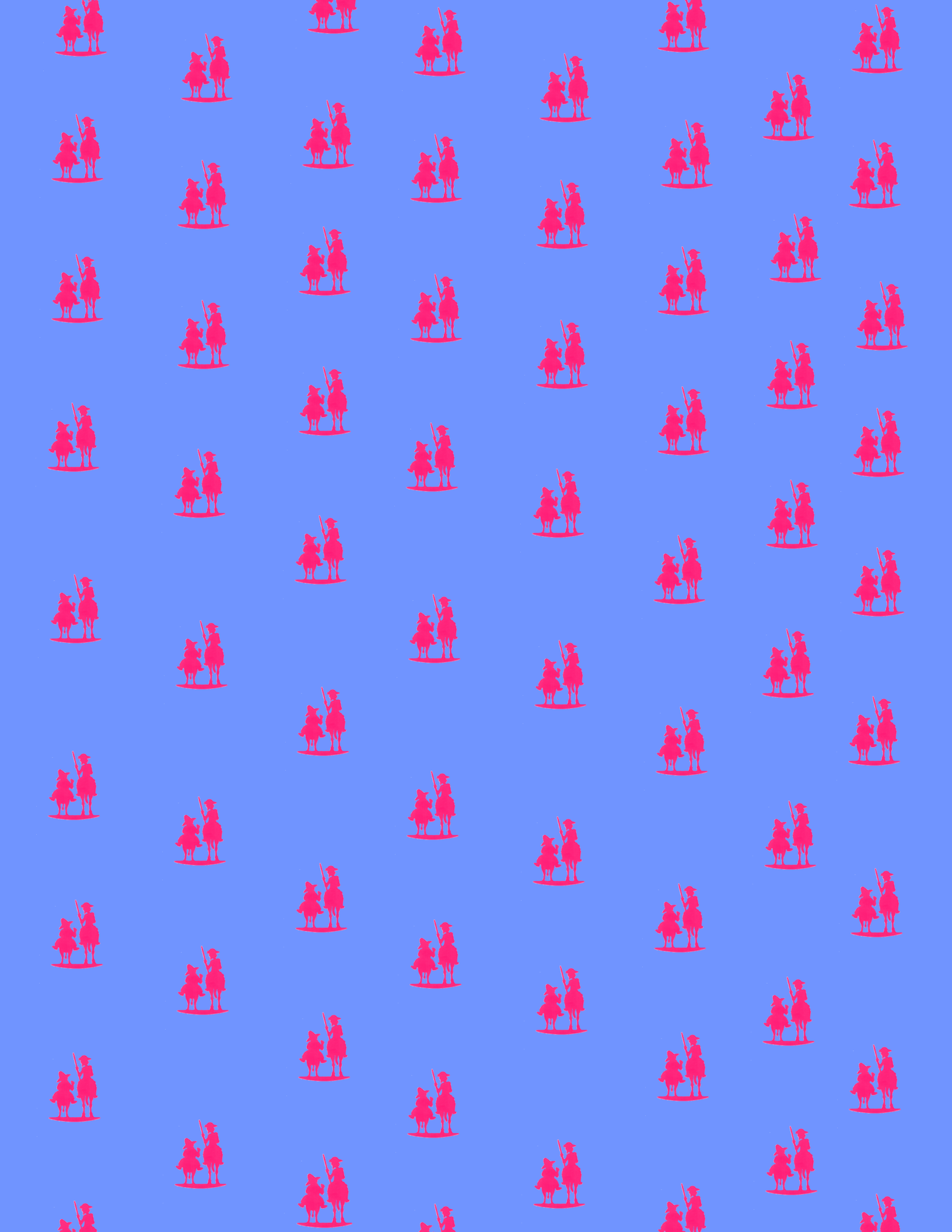
Benposta trabaja a través de la participación directa y activa de los niños, niñas y jóvenes en el diseño y gestión de cada una de las actividades que conforman la "Comunidad Educativa" y esta metodología es uno de los principios fundamentales de la práctica pedagógica, fundamentando el diálogo y la tolerancia como elemento esencial en su proceso de crecimiento social y personal.



Oxfam Intermón trabaja en Colombia desde 1982 apoyando iniciativas de la sociedad civil dirigidas a crear una "ciudadanía activa", que construya propuestas, que tome decisiones democráticas de manera responsable e informada, que demande el cumplimiento del marco constitucional y que solicite la rendición de cuentas por parte del Estado colombiano.

El énfasis de su trabajo en Colombia está orientado a la construcción de un país que avance progresivamente en la reducción de la desigualdad y la exclusión. Un país que se comprometa en la redistribución de la riqueza y la erradicación de la pobreza, en el que la paz se comience a construir a través del cumplimiento de los derechos de la población.

Su trabajo está centrado de modo especial con mujeres y víctimas del conflicto armado, jóvenes, población rural -especialmente con las mujeres rurales-, y con organizaciones de mujeres y feministas, desde los enfoques de: desigualdad, derechos, género, derechos de las mujeres, orientado a realizar acciones que generen cambios a nivel nacional y que promuevan una ciudadanía activa a partir de alianzas y articulaciones entre actores diversos.



CONTENIDO



CAPÍTULO 1:

PREPARACIÓN PARA EL VIAJE.



CAPÍTULO 2:

EL QUIJOTE CONOCE A SANCHO PANZA.



CAPÍTULO 3:

EL HIDALGO CAE A UN RÍO Y CONOCE A GOTITÁN.



CAPÍTULO 4:

EL CABALLERO CONOCE A PAPUI, A DRAGUI Y A ALGOMÁS.



CAPÍTULO 5:

EL QUIJOTE Y SANCHO DESCANSAN EN UNA FOGATA MIENTRAS ÉSTE LO ENTRETIEENE CONTANDO HISTORIAS.



CAPÍTULO 6:

FINALMENTE, SANCHO RECIBE SU ÍNSULA Y DEBE APRENDER A GOBERNAR.



CAPÍTULO 7:

DON QUIJOTE VUELVE A LA CAMA Y RECUERDA SUS AVENTURAS.





CAPÍTULO 1: PREPARACIÓN PARA EL VIAJE

Objetivo:

Familiarizarse con la Herramienta “El delito invisible” y reflexionar sobre la utilidad que puede tener esta herramienta en nuestro contexto.

Una persona normal, Alonso Quijano, fascinada por el mundo de la caballería, ha decidido convertirse en un caballero que lucha por los ideales de justicia e igualdad. En este capítulo, el Quijote deberá conseguir su armadura y sus herramientas de lucha para poder ganarse su título de caballería.

Trabajo en Grupos

ACTIVIDAD 1: PRESENTACIÓN.

(solo si es necesaria, de lo contrario se puede pasar a la actividad No. 2)

El Quijote ha alistado sus objetos para poder salir a sus aventuras. Su lanza, su celada y su caballo, entre otros objetos significativos para él, porque cada uno de ellos cuenta una historia. Para presentarse ante otros/as participantes del grupo escogeremos un objeto que sea significativo para nosotros/as y que siempre nos acompañe. Luego, cada uno/a dirá su nombre y explicará porqué es su objeto significativo.

ACTIVIDAD 2: CONFORMACIÓN DE LOS GRUPOS.

En la granja de Alonso Quijano -nuestro Quijote-, se encuentran muchos animales. Tenemos perros, gatos, pollos, gallinas, cerdos, etc. Para conformar los grupos de trabajo, el/la facilitador/a nos asignará a cada integrante del taller un animal distinto (se deben determinar la cantidad de animales equivalentes al número de grupos que se esperan conformar). Cuando el/la facilitador/a lo indique, sin poder decir ninguna palabra, todos y todas debemos ubicarnos en el grupo que nos corresponda, realizando los sonidos de nuestro respectivo animal.

ACTIVIDAD 3. LECTURA EN VOZ ALTA.

Leer el siguiente fragmento en voz alta en los grupos:

En un lugar de la Mancha de cuyo nombre no quiero acordarme, vivía no hace mucho tiempo un hidalgo de los de lanza en astillero, escudo antiguo, rocín flaco y galgo corredor. En sus ratos de ocio, leía libros de caballería e iba perdiendo su juicio tratando de desentrañar su significado. Entonces, pasaba sus noches leyendo de claro en claro, y sus días de turbio en turbio, y así, del poco dormir y mucho leer perdió el juicio. De repente, su pensamiento se centró en convertirse en caballero andante e irse por el mundo con sus armas y caballo a buscar aventuras como las que contaban en los libros, de manera que, deshaciendo toda clase de agravios y venciendo grandes peligros, ganase eterno nombre y fama.

Lo primero que hizo fue limpiar la armadura de sus bisabuelos, que cubierta de óxido y moho, estaba olvidada desde hace muchos años en un rincón. Después convirtió su casco en celada atándole una visera hecha con cartones de manera que le protegiese el rostro de las cuchilladas.

Después, armó una espada que al probar contra el suelo destruyó en mil pedazos deshaciendo todo lo que había hecho hasta ese momento.

Probó agregarle unos pedazos de hierro, pero esta vez no quiso volver a probarla, solo por si las moscas. Fue luego a ver a su caballo, que era todo piel y huesos aunque le pareció mejor que el caballo del Cid. Cuatro días se pasaron en imaginar qué nombre le iba de poner, porque un caballo tan bueno y de caballero tan famoso no podía estar sin nombre conocido.

Luego de muchos intentos de nombre que formó, borró, y quitó, añadió, deshizo y volvió a hacer, lo llamó al fin Rocinante. Finalmente, nuestro caballero pensó en que debía enamorarse de una dama, porque un caballero andante sin amores es árbol sin hojas y sin frutos y cuerpo sin alma. Y sí, disfrutó nuestro caballero mucho cuando encontró de quien enamorarse: una labradora vecina suya y de la que ya había estado enamorado un tiempo. Su nombre era Aldonza Lorenzo y la llamó “Dulcinea del Toboso”.



- * ¿Con qué temas en el Índice estoy ya familiarizado?
- * ¿Qué temas son de mi interés?
- * ¿En qué temas creo que debería profundizar una organización/persona con la que trabajo?

Ahora, relacionaremos los dibujos realizados por el grupo en la actividad No. 4 y el contenido revisado en el índice y responderemos:

- * ¿Con qué puedo comparar cada uno de los instrumentos utilizados por el Quijote? ¿por qué?

Nota: teniendo en cuenta esta última discusión podemos agregar elementos al dibujo que creamos necesarios.

ACTIVIDAD 6: SOCIALIZACIÓN DEL DIBUJO.

Por último, de cada grupo escogeremos un integrante que quiera socializar a los demás grupos el dibujo que realizamos y las respuestas que tenemos a las preguntas. Allí es necesario que el/la facilitador/a pueda hacer una reflexión a manera de conclusión y finalizar así el capítulo No. 1.

ACTIVIDAD 4: DIBUJO.

Nuestro Quijote de los derechos humanos también debe prepararse para sus futuras batallas. En grupos, con ayuda de papel periódico y unos marcadores, debemos dibujar todos los personajes y elementos que identificamos en la historia. También podemos incluir en nuestro dibujo elementos que -creemos- puedan ser útiles para nuestro caballero y que no necesariamente hayan sido mencionados en el fragmento anterior.

ACTIVIDAD 5: FAMILIARIZACIÓN CON EL DELITO INVISIBLE Y DISCUSIÓN.

Una vez realizado el dibujo, debemos guiarnos con el Índice de nuestra Herramienta “El Delito Invisible” entre las páginas 6 y 9.

A continuación, leeremos el Índice en voz alta y responderemos las siguientes preguntas:



CAPÍTULO 2: EL QUIJOTE CONOCE A SANCHO PANZA

Objetivo:

Reflexionar sobre la importancia de crear espacios protectores a través de la Herramienta: “Escuela de formación para la prevención del reclutamiento de niños, niñas y jóvenes al conflicto armado en Colombia”.

Nuestro Quijote de la Mancha ya se ha preparado con su exquisita armadura para combatir las injusticias del Mundo. De repente, se da cuenta que en las historias de caballería que tanto le gustaba leer, cada caballero tiene un fiel escudero.

Trabajo en Grupos

ACTIVIDAD 1: LECTURA EN GRUPOS.

En los mismos grupos conformados en el Capítulo No. 1, realizaremos la siguiente lectura en voz alta: (De ser necesario, crear grupos nuevos con la actividad 1, del capítulo anterior).

Después de hacerse su armadura, el Quijote regresó a su casa. Discutió mucho con su sobrina, quien ya había cerrado la habitación donde se encontraban todos sus libros de caballería. Al cuestionar a su sobrina, esta le respondió que un gran hechicero llamado Fritón había aparecido y se había llevado todos los libros que Don Alonso Quijano poseía.

Diría “Fréston”- corrigió Don Quijote-. Es un sabio encantador, gran enemigo mío.

Pero, señor tío, ¿no será mejor estarse pacífico en casa? Mire que muchos van por la lana y vuelven trasquilados.

¡Oh sobrina mía -respondió Don Quijote-, que equivocada estás! Antes que nadie me toque un cabello estaré preparado, sabré qué hacer con las cosas que tengo en mi camino y habré arrancado yo cien barbas a mi enemigo.

Mientras permanecía unos días en casa, El Quijote pidió a un labrador vecino suyo, hombre de

bien, pero de muy poca sal en la molla, que le sirviese de escudero. Lo convenció con la promesa de hacerle gobernador de una ínsula que ganase, y Sancho Panza, que así se llamaba el labrador, dejó su casa para seguirle y servirle.

Don Quijote, vendiendo unas cosas y empeñando otras, reunió unos dineros, se proveyó de camisas, pidió prestado un pequeño escudo y avisó a Sancho el día y la hora de ponerse en camino. Le encargó que llevase alforjas, y él le dijo que llevaría también un asno muy bueno porque no estaba acostumbrado a andar mucho a pie. Esto dio qué pensar a Don Quijote, porque no recordaba a ningún escudero montado en un burro.

Iba Sancho Panza sobre su jumento como un rey, con sus alforjas y su bota, y con mucho deseo de verse ya gobernador de la ínsula prometida.

Señor Caballero andante- dijo a su amo-, no se olvide de mi ínsula que yo la sabré gobernar.

ACTIVIDAD 2: IDENTIFICANDO NUESTRA ÍNSULA.

Nuestro Quijote conoció y convenció a su fiel escudero, Sancho Panza, con la idea de darle a gobernar una ínsula. Para nosotros, esta idea puede estar relacionada directamente con la construcción de un entorno protector. Para lograr una muy buena ínsula y dársela a Sancho para gobernar, el Quijote deberá trazar una ruta de acción para seguir.

En grupos, identifiquemos cuáles son los lugares importantes que tenemos cerca y que nos gustaría convertir en una ínsula de protección.

ACTIVIDAD 2.1:

En un papel periódico, realizaremos un mapa de nuestra zona identificando esos posibles lugares que pueden estar relacionados con la protección de niños, niñas y adolescentes.

ACTIVIDAD 2.2:

Nuestro Quijote también tiene un enemigo llamado Fréston con el que tendrá que enfrentarse en algún momento. Para derrotarlo, tendrá que saber qué alternativas posee en su camino para no “salir trasquilado”. En este mismo mapa (**Actividad 2.1**), identifiquemos los posibles Fréstones o riesgos que pueden tener los niños y niñas en su camino para lograr su ínsula prometida.

ACTIVIDAD 2.3:

Identifiquemos y ubiquemos en este mapa también, los/as aliados/as que nos ayudarán en la labor de proteger a los niños, las niñas y los/as adolescentes.

ACTIVIDAD 3: RECONOCIENDO LA HERRAMIENTA.

Nuestra ínsula ya ha sido identificada y una de las cosas que debemos hacer, es fortalecerla brindándole herramientas necesarias para la protección frente a los riesgos relacionados al conflicto armado. Desde esta lógica, se enmarca la utilidad de la Herramienta: “Escuela de formación para la prevención al reclutamiento de niños, niñas y jóvenes al conflicto armado en Colombia”; la cual está diseñada en 8 módulos de formación orientados a fortalecer la labor de formadores que intervienen en los Entornos protectores.

Para facilitar el trabajo con esta herramienta, se sugiere realizar un concurso de lectura rápida o scanning.

CONCURSO:

Escojamos una pareja para trabajar. Una/o de nosotros/as estará sentada/o con algo para escribir las respuestas que nos dará nuestro/a compañero/a. Nuestro compañero/a, después de que se lea una de las preguntas en la lista, deberá ir hasta su libro para buscar rápidamente la información, memorizarla, y decírsela a su pareja.

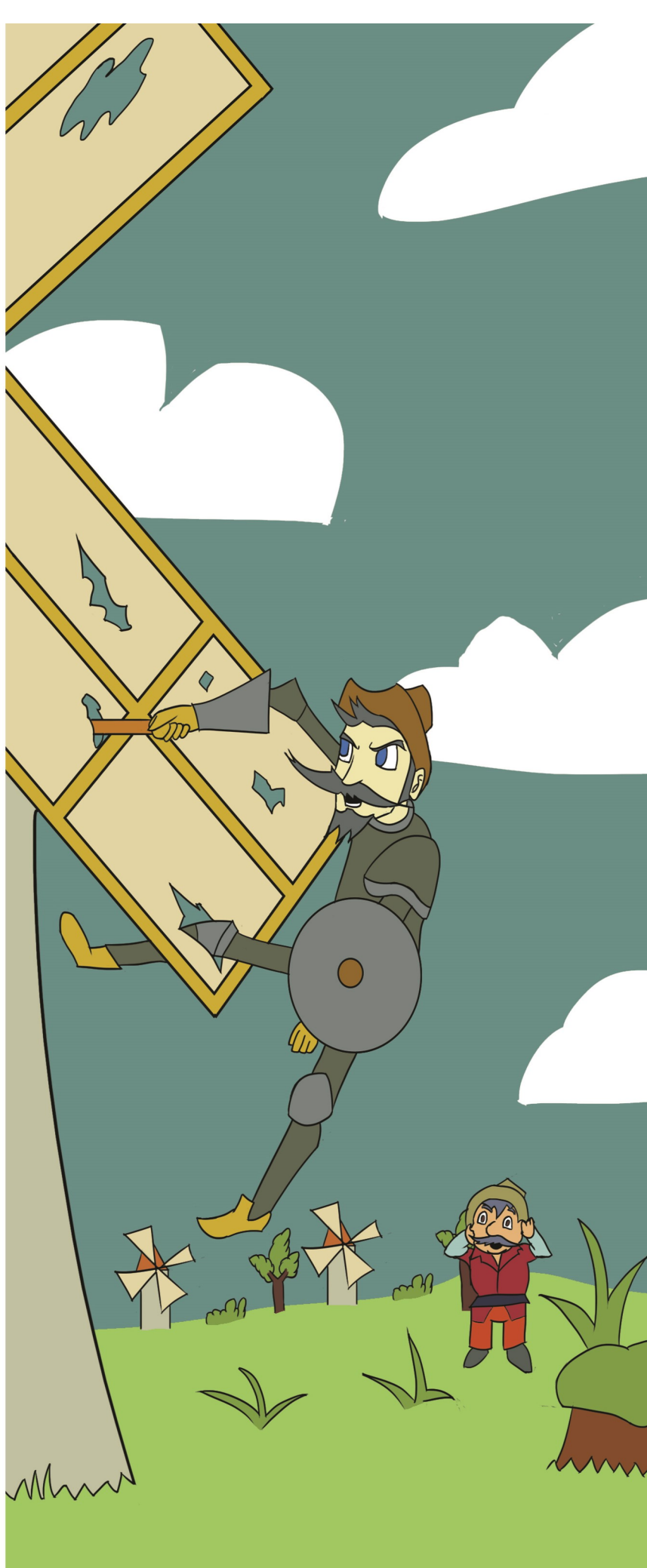
Tan pronto la otra persona escriba la respuesta levantará la mano, y el/la facilitador/a les dará el número de puesto en que acabaron (1 si acabó primero, 2 si acabó segundo y así sucesivamente).

IMPORTANTE: REGLAS.

- 1) La persona que escribe no podrá levantarse de su sitio.
- 2) La persona que lee no podrá escribir en el papel.
- 3) La exactitud y la validez de la respuesta debe ser negociada con todo el grupo.
- 4) El premio y la forma de puntuación también debe ser acordada con todo el grupo.
- 5) El libro debe encontrarse a una distancia considerable de la persona que lee y siempre debe permanecer cerrado.
- 6) La persona que lee debe desplazarse para leer, dejar el libro en el lugar acordado y moverse hacia la persona que escribe. No podrá gritar las respuestas sin desplazarse.
- 7) El/la facilitador/a anunciará antes de leer cada pregunta, la página donde se encuentra la respuesta.

PREGUNTAS:

- * (pg. 7) ¿Cuál es el objetivo general de esta Herramienta?
- * (pg 10 y 11) ¿Qué momentos se deben tener en cuenta para la realización de encuentros de formación?



- * (pg 61 a 68) ¿Cómo se llama el módulo 1 y cuántas sesiones se llevan a cabo en este?
- * (pg 71 a 73) ¿cuáles son los nombres de las sesiones 1, 2 y 3 del módulo 2?
- * (pg 77) ¿Cuál es el nombre del módulo 3 de esta herramienta?
- * (pg 83) ¿Qué tipo de juego es el que se propone sobre objeción de conciencia?
- * (pg 97) ¿Cuál es la temática tratada en el módulo 5?
- * (pg 113) ¿De qué población específica trata el módulo 6?
- * (pg 123) ¿Cuál es el nombre del módulo 7?
- * (pg 147-148) ¿Cuáles son las tres preguntas orientadoras que aparecen en las páginas para un caso de un ataque indiscriminado por fuerzas o grupos armados a una institución educativa?

Gana, la pareja que más veces haya levantado la mano de primeras. Se invita a que el/la facilitador/a les premie con un incentivo, como un dulce, un lápiz u algo representativo o simbólico.

ACTIVIDAD 4: REFLEXIÓN DE CIERRE.

De vuelta en los grupos de la actividad No. 1, responderemos a las siguientes preguntas:

- * ¿Qué nos puede servir de esta Herramienta?
- * ¿Quiénes la pueden utilizar?
- * ¿Dónde se puede utilizar y aplicar?

Finalmente, socializaremos las respuestas en plenaria para generar una conversación de todo el grupo acerca de la herramienta. Allí es necesario que el/la facilitador/a pueda hacer una reflexión de cierre y finalizar de esta manera, el capítulo No. 2.



CAPÍTULO 3:
EL HIDALGO
CAE A UN RÍO
Y CONOCE A
GOTITÁN

Objetivo:

Aplicar dos actividades de la Herramienta: “Encausando ríos hacia la protección” y reflexionar sobre su utilidad en nuestro contexto.

Una vez nuestros dos viajeros salen de su casa, El Quijote informa a Sancho que deben pasar la noche en una venta. Allí, después de unos altercados muy graciosos, les dan una paliza que los manda a la cama. Es aquí cuando el Quijote, sin poder dormir, decide ir a dar una caminata cerca de un río. Allí, torpemente tropieza y cae.

Trabajo en Grupos

ACTIVIDAD 1: CREACIÓN DE GRUPOS DE TRABAJO.

El Rey de Buchicuchá ordena

Esta, es una adaptación del Juego Simón dice. En este caso, con una rítmica inventada por el/la facilitador/a de la actividad, quien hará las veces de **Rey de Buchicuchá**, nos dará órdenes relacionadas con la actividad a los y las participantes que deberemos seguir al ritmo del estribillo.

Estribillo:

- ♦ Facilitador/a: ¡Alto ahí!
- ♦ Todos/as: ¿Qué pasó?
- ♦ Facilitador/a: el Rey de Buchicuchá ordena.
- ♦ Todos/as: ¿y qué ordena?
- ♦ Facilitador/a: ¡que bailen...!

El Rey de Buchicuchá ordena que canten.

El Rey de Buchicuchá ordena que hagan grupos de a 3.

Se darán tres o cuatro instrucciones hasta conformar los grupos necesarios para el trabajo.

ACTIVIDAD 2: LECTURA EN VOZ ALTA.

En los grupos, realizar la lectura en voz alta.

En una maravillosa quietud estaba Sancho acostado sin poder dormir por el dolor de costillas y nuestro caballero tenía los ojos abiertos como una liebre. A Don Quijote le dio por imaginar que muy cerca se encontraba un río de agua mágica en el que encontraría la cura a sus enfermedades y a las de Sancho.

A una hora convenida con sí mismo, se asomó a una ventana entreabierta y salió de la venta, no sin antes tropezarse con el jumento de Sancho que, con un quejido despertó al propio dueño. Sancho, al oír a su asno quejarse, se levantó con harto dolor en sus huesos y salió en su ayuda. Cuando se asomó por la ventana, vio a Don Quijote en su escuálida figura y decidió seguirlo.

Después de un rato de seguir el sonido del agua, llegó nuestro caballero de la delgada figura al río prometido por su mente. El agua tenía algas pequeñas que reflejaban la luz de la luna y aparentaban cierta luminosidad. Esto hizo pensar a nuestro caballero que era la magia la que hacía brillar el agua del río y se apresuró a tomar su bota para recogerla y dársela a beber pronto a Sancho para curarse.

Mientras se inclinaba, su espalda se endureció como si el mismo jumento le hubiese dado una patada. El calambre provocó que el Quijote pusiera una de sus rodillas en la orilla del río y cuando menos se dio cuenta, la tierra se había deslizado haciéndole perder el equilibrio y cayendo así nuestro viejo héroe al agua.

En esto, Sancho gritó y se apresuró a socorrer a su amo, pero se dio cuenta que éste se elevaba sobre el agua gracias a una gota con cara, ojos y hasta sonrisa, que lo levantaba y lo sacaba del a flote.

¿Cómo va, buen hombre?- dijo la gota.

¿Así se habla en esta tierra a los caballeros andantes Majadero?- respondió el Quijote.

En este momento, Sancho intervino con un discurso al comienzo muy elocuente sobre la ayuda que había prestado la gota al salvar al Quijote, pero como su inteligencia no alcanzaba para más, terminó hablando de pan y jamón.

Sin duda, Sancho, eres mejor para quedarte en silencio- dijo el Quijote después del pequeño discurso- pero creo que tiene razón mi escudero- agregó mirando a su salvador- al afirmar que le debo mi vida y si no fuese por usted habría caído ahogado en esta agua mágica.

No se preocupe- interrumpió la gotita- Mi nombre es Gotitán y vengo de mi comunidad, Gotitánica, buscando a todos mis amigos.

Después de una larga conversación con esta gota en la que se describía cómo Gotitán buscaba a todos los miembros de su comunidad a través de los ríos hasta llegar al mar, Sancho recomendó al Quijote que a cambio del favor que le habían hecho, debería ayudar a Gotitán a reunir a su comunidad. Él, sintiéndose ya recuperado gracias al agua mágica que había tragado por el susto de ahogarse, decidió hacer caso a Sancho y comenzar su pequeña aventura con Gotitán transitando los ríos de la protección para recuperar a los amigos de Gotitánica...

ACTIVIDAD 3: MITOS Y VERDADES SOBRE EL CONFLICTO.

Para comenzar a relacionarse con esta Herramienta, discutiremos en los grupos las siguientes preguntas:

- * ¿Por qué creemos que el personaje principal de nuestro libro se llama Gotitán? ¿Qué intención puede tener esto?
- * ¿Qué puede significar el título de la Herramienta: *Encausando Ríos Hacia la Protección*?

Después, verificaremos la información consultando las páginas 8 y 13 de la Herramienta.

Una vez acabe la discusión sobre las preguntas, el/la facilitador/a tendrá unas fichas de papel cartulina que contendrán los mitos y otras las verdades que se encuentran en la página 20 del libro y las compartirá con cada grupo para reflexionar acerca del conflicto.

ACTIVIDAD 4: EL SOCIODRAMA FANTÁSTICO DE LA EMPATÍA.

Para esta actividad se sugieren conformar grupos de por lo menos 5 participantes.

Antes de comenzar a trabajar por grupos, el/la facilitador/a pedirá a uno/a de nosotros lea “*El cuento del Lobo*” que se encuentra en la página 23 de nuestra herramienta. Posteriormente, de vuelta a los grupos escogeremos uno de los siguientes cuentos y representaremos en un sociodrama corto (máximo de 4 minutos) donde se muestre el punto de vista del antagonista de la historia.

- ♦ Cuento No. 1: *Hansel y Gretel* (Antagonista: La bruja ciega)
- ♦ Cuento No. 2: *Cenicienta* (Antagonistas: Las tres hermanastras)
- ♦ Cuento No. 3: *Los Tres Cerditos* (Antagonista: el Lobo)
- ♦ Cuento No. 4: *Peter Pan* (Antagonista Hook- el garfio)
- ♦ Cuento No. 5: *Blancanieves y los Siete Enanitos* (Antagonista: Bruja/Madrastra)

ACTIVIDAD 5: CIERRE.

Reunidos en grupos daremos un vistazo al “Acuario de conceptos” (pág. 124) y reflexionaremos sobre la utilidad de la Herramienta en las Escuelas del sector y/u otros escenarios en los que puede ser útil.

Finalmente se haremos la siguiente lectura en voz alta como transición al siguiente capítulo:

El Quijote, mojado y fatigado -pero feliz-, despide a Gotitán en el mar de la protección. De repente, Sancho viniendo asnalmente en su jumento, se asusta al ver hacia el cielo y divisar en el horizonte un dragón gigante y de colores cambiantes. Al informarle a su señor, éste lo acusa de haber comido mucho y le recuerda que la mucha co-

mida en el estómago provoca visiones y pesadillas.

¿Acaso no recuerdas -pregunta Don Quijote- la vez que imaginaste que tu burro te hablaba y todo por comer tanto jamón?

Es que habíamos pasado ya tres días sin comer -responde Sancho agachando su cabeza- y quería tener la barriga llena para guardar provisiones.

Satisfecho con la explicación de nuestro caballero de la delgada figura, Sancho Panza desvía el pensamiento nuevamente a su ínsula prometida y piensa que si lograra capturar un dragón como el que se imaginó y lo convenciera de proteger a la gente que habita su tierra, seguramente lo recordarían como el mejor gobernante de toda la historia: guapo, sabio, justo, pero sobretodo, con un dragón.





CAPÍTULO 4: EL CABALLERO CONOCE A PAPUI, A DRAGUI Y A ALGOMÁS

Objetivo:

Familiarizarse con los tres instrumentos que componen la serie: “Sé Auténtico, No Violento”.

Trabajo en Grupos

ACTIVIDAD 1: LECTURA EN VOZ ALTA.

Al ver tan malparado a su escudero, Don Quijote profirió un regaño casi absurdo a Sancho. Mientras lo hacía, un ruido estruendoso distrajo su atención.

No puedo creerle a mis ojos, Sancho -dijo el Quijote, divisando al dragón en el horizonte- tenías razón: un dragón viene volando hacia nuestra posición.

Señor -dijo Sancho-, retirarse no es huir, y de sabios es guardarse hoy para mañana. Así que suba a Rocinante, si puede, y si no le ayudaré, y sígame.

Eres de natural cobarde, Sancho, aunque esta vez quiero seguir tu consejo. Vamos a ocultarnos. Aunque una buena paliza le podría dar yo a ese dragón, creo que será mejor observar desde atrás de esos arbustos y esperar cómo van las cosas.

Subió Don Quijote sin replicar más palabra y encima de Rocinante fue a dar detrás del arbusto. En esas, el dragón aterrizó muy cerca de donde se encontraban y entonces el Caballero divisó a un chico -o una chica, pues no podía definirle muy bien- que se encontraba sentado en el lomo del dragón.

Momento, Sancho -dijo el Quijote- si un niño puede acercarse a un dragón no hay razón para temerle. Aunque me oculté, no digas a nadie que me oculté por miedo, sino por complacer a tus ruegos.

Una vez el Caballero de la delgada figura dirigió palabra al niño, éste le contó toda su historia...

ACTIVIDAD 2: CONOCIENDO EL INSTRUMENTO.

El/la facilitador/a pedirá a los distintos grupos que saquen los tres instrumentos que pertenecen a este capítulo. A continuación, realizará la actividad que se encuentra en el material “Sé Auténtico, No violento - Parte práctica” (pág. 16).

*** Para facilitar la actividad hemos transcrito las actividades necesarias a este manual.**

Juego de grupo: Atrapar la cola del Dragón.

Este es un juego de movimientos corporales.

Materiales: 2 pañuelos blancos.

Hoy vamos a conocer a un personaje de la historia “Las aventuras de Papui, Dragui y Algomás”. Vamos a conocer a Dragui.

Formemos dos grupos que tengan el mismo número de participantes. Cada grupo va a darle un nombre a su dragón.

Ahora formaremos con todos/as los/as participantes de nuestro grupo en fila, sujetados/as por la cintura uno/a detrás del/la otro/a, el dragón. La última persona de cada grupo, va a poner un pañuelo en su cinturón, de modo que éste quede atrás colgando como una cola.

¡Empecemos el juego!. La persona que lleva la delantera de su dragón tiene las manos libres y debe tratar de coger la cola del otro dragón. Si un grupo se rompe o pierde su cola, habrá perdido y el juego habrá terminado.

ACTIVIDAD 3: CONOCIENDO A PAPUI Y A ALGOMÁS.

Para esta actividad seguiremos trabajando en los mismos grupos o podemos hacer una actividad para conformar nuevos.

A continuación, en cada uno de los grupos leemos en voz alta la descripción de los personajes que se encuentra en la página 7 del instrumento “*Sé Auténtico, No violento - Las aventuras de Papui, Dragui y Algomás*”.

ACTIVIDAD 4: RECONOCIENDO LA HISTORIETA.

Esta vez alternaremos entre un grupo y otro para que entre todos/as leamos 2 capítulos de la historieta del mismo instrumento. Distintos/as participantes de un grupo puede aprender el Capítulo 1 y de la misma manera el otro grupo el capítulo 2.

Después de leer, ahora sí, en nuestros grupos discutiremos las siguientes preguntas:

- * ¿Qué me gustó del instrumento?
- * ¿Qué no me gustó del instrumento?
- * ¿Con quién puedo trabajar este instrumento?
- * ¿Qué temas se pueden trabajar con la historieta que acabamos de leer?

Una vez los grupos finalicen el ejercicio, escogerán uno/a de sus integrantes para socializar lo que se haya discutido.

ACTIVIDAD 5: ¿QUÉ ES LA VIOLENCIA?

En los mismos grupos, uno/a de nuestros/as integrantes realizará la lectura que se encuentra en el instrumento “*Sé Auténtico, No violento - Parte teórica*” en la página 11. Luego, en nuestros grupos hablaremos un poco acerca de la lectura.

ACTIVIDAD 6: REALIZANDO NUESTRO ALGOMÁS.

El/la facilitador/a nos pedirá recostarnos un lugar que encontremos cómodo y nos leerá la historia que se encuentra en la página 15 del instrumento

Parte práctica.

*** Para facilitar la actividad hemos transcrito las actividades necesarias a este manual.**

Imagina que estás reposando sobre la hierba. El sol brilla. Hace buen tiempo. Sientes los rayos de sol que te cosquillan la nariz. Las nubes flotan en el cielo. A veces ves formas en las nubes. Quizá un delfín o una jirafa. ¿Qué ves? Imagina que puedes ver algo. Todo es apacible y tranquilo. Oyes al canto de los grillos, o el gorjeo de los pájaros. Muy a lo lejos, un perro ladra. Sientes el contacto con la hierba. Te hace cosquillas en la piel. Comienza por imaginar que lo sientes debajo de los talones, las piernas, bajo la espalda. Los brazos y el cuello. Los árboles se balancean con la brisa. Siente el viento suave que sopla delicadamente sobre tu piel.

Imagina ahora que hay algo que está contigo para protegerte. Hay algo que está siempre contigo, especialmente cuando todo va mal, cuando todo está difícil, cuando tienes problemas, cuando tienes miedo, cuando tienes dudas. Hay algo que te da fuerza, que te acompaña y te da la impresión agradable de compañía.

Todos tenemos esa fuerza en nuestro interior y es invisible para los demás. Cada persona puede sentirlo de modo diferente. Para Papui es un sol minúsculo y muy brillante, llamado Algomás. Posiblemente dentro de ti, ves también esta fuerza como una luz, o una piedra, o una flor, o una determinada forma. ¿Es tal vez un sonido, un olor, un cosquilleo o algo distinto?

¿Qué es para ti? ¿Ya lo sentiste? ¿Lo conoces bien o es nuevo para ti? Quédate tranquilo un momentito más.

Ahora abre los ojos y puedes levantarte en silencio e ir tranquilo/a lentamente a tu sitio. Por el momento no hables con nadie. En tu puesto, dibuja tu propio/a Algomás y dale un nombre.

Tan pronto terminemos el ejercicio individual, nos reuniremos en grupos de 3 personas para compartir nuestro Algomás.



CAPÍTULO 5:
EL QUIJOTE Y SANCHO
DESCANSAN EN UNA FOGATA
MIENTRAS ÉSTE LO
ENTRETIEENE CONTANDO
HISTORIAS

Objetivo:

Identificar la importancia de reconocer las historias individuales en el trabajo con niños, niñas y adolescentes y en la construcción de los entornos protectores.

Trabajo en Grupos

ACTIVIDAD 1: EL CIENT PIES.

Esta es una actividad que implica movimiento. Con todo el grupo formaremos un círculo tomados de la cintura. Con el ritmo del estribillo, iremos dando un paso hacia adelante en el círculo. Los integrantes deben estar pendientes para conformar los grupos lo más rápido posible.

El Estribillo dice:

Facilitador/a: ¿Cuántos pies tiene el cien pies?

El grupo responde: El cien pies no tiene pies.

Facilitador/a: ¿El cien pies no tiene pies?

El grupo responde: El cien pies no tiene pies.

Facilitador/a: ¿Cuántos pies tiene el cien pies?

El grupo responde: El cien pies no tiene pies.

Facilitador/a: El cien pies tiene (*) pies.

* El/la facilitador/a nos indicará un número para conformar los grupos.

La ronda se debe realizar por lo menos 3 veces cambiando el número de pies y dejando al final el número de personas que se espera conformen los grupos de trabajo.

ACTIVIDAD 2: LECTURA EN VOZ ALTA.

(Una persona del grupo realizará la siguiente lectura).

Faltaba poco para el ocaso y Don Quijote, habiéndose despedido de Papui, Dragui y Algomás, se encontraba cansado. Éste tuvo la maravillosa idea de hacer una fogata y pasar la noche viendo las estrellas. Sería una muy buena oportunidad de mostrar a su fiel escudero sus dotes para resistir noches terribles a la intemperie.

Creo que este será un buen lugar para nuestro reposo, -dijo- ordenándole a Sancho amarrar a su jumento y a Rocinante a un árbol.

Cuando salí de viaje con su caballería, pensé en todo menos en pasar una noche fría y sin comida. Ojalá sea la ínsula prometida suficiente premio después de este aguante.

¡Eres un insolente, Sancho! -decía el quijote mientras se aseguraba de la solidez de la tierra con un pie, pues no quería volver a caer cerca a un río ni nada parecido-. Ahora, sirve para algo y ya que hoy no cenaremos nada, distráeme como distraen los escuderos a sus señores: cuenta una historia.

Señor mío, si supiera que las historias que yo cuento no son precisamente del agrado de la gente, pues no me alcanza el cogote para recordar los finales y los confundo con frecuencia.

Ah, Sancho, hoy estoy tan cansado que bastará con que comiences una historia para que caiga yo en los brazos de Morfeo. Pues ya está, comenzaré entonces, aunque a mí no me bastará una historia para quitarme el hambre que tengo.

Prosiguió Sancho a contar con voces y mímica la historia de un mozo en un país lejano llamado Colombia. Este muchacho se llamaba Mauricio y se encontraba jugando al balón frente a su casa, en un barrio a las afueras de una pequeña localidad de Nariño...

ACTIVIDAD 5: LA PRESENTACIÓN DEL BINOMIO FANTÁSTICO.

Luego que hemos completado la historia con nuestros grupos (los/as mismos/as integrantes de la primera actividad de este capítulo), el/la facilitador/a nos pedirá a varios/as integrantes que escribamos un nombre para una de las siguientes categorías, uno por persona y dos por grupo:

- ♦ OBJETO/ANIMAL
- ♦ ANIMAL/ELECTRODOMÉSTICO
- ♦ ELECTRODOMÉSTICO/COMIDA
- ♦ COMIDA/ANIMAL

ACTIVIDAD 3: CONTANDO MI HISTORIA.

El/la facilitador/a repartirá tarjetas de papel cartulina a cada uno de los grupos. Las tarjetas tendrán una de las siguientes preguntas y tomaremos un tiempo para responderlas y discutir las antes de comenzar con la actividad:

- * ¿Qué importancia tiene la historia en la construcción del futuro?
- * ¿Por qué es importante conocernos y reconocernos como sujetos históricos?
- * ¿Es necesario conocer las historias de vida de los niños y niñas con los que trabajamos? ¿Por qué?
- * ¿Qué tiene que ver la lectura realizada con la construcción de la memoria y qué elementos podemos identificar en esta historia?

Después de discutir estas preguntas, cada integrante del grupo tendrá 2 minutos para contar una experiencia significativa de su vida que esté relacionada al tema de Entornos Protectores.

ACTIVIDAD 4: INVENTADO UNA HISTORIA COLECTIVA.

El/la facilitador/a nos presentará el instrumento: “Tejiendo Sueños” y nos leerá la los dos primeros párrafos de la página 17. El final de esa historia, la construiremos entre todos/as los/as participantes de nuestro grupo.

Sin decirle a nadie, el/la primero/a de nosotros/as que escriba algo debe, escribir un OBJETO. Una persona distinta escribirá el nombre de un ANIMAL, la siguiente, la de un ANIMAL, la siguiente, la de un ELECTRODOMÉSTICO, la siguiente nuevamente un ELECTRODOMÉSTICO, y así sucesivamente. Cada binomio de palabras pertenece a un grupo (Ejemplo: Objeto/Animal—Grupo 1), por lo que será tarea del/la facilitador/a, identificar en qué momento parar. Por grupo deben escribir dos personas.

Así, cada grupo deberá transformar la historia realizada de manera grupal pero añadiéndole los elementos que le tocaron.

Por ejemplo: si la primera persona escribió la palabra lámpara y la segunda la palabra perro, significa que el grupo 1 tendrá que preparar un pequeño sociodrama fantástico, teniendo en cuenta la historia que ya se había realizado, pero agregando el elemento LÁMPARA-PERRO.

Es importante que las palabras que se escribieron, se mantengan en secreto, hasta tanto, todos/as los/as participantes hayan escrito sus palabras.

La idea de esta actividad es activar la imaginación y despertar la capacidad asociativa de los/as participantes, transfiriendo a la historia elementos fantásticos.



CAPÍTULO 6:
FINALMENTE, SANCHO RECIBE
SU ÍNSULA Y DEBE APRENDER
A GOBERNAR

Objetivo:

Analizar temas relacionados a la democracia, la paz, el poder, la política, la comunidad, entre otros, con niños, niñas y adolescentes, a través de un juego de roles.

Trabajo en Grupos

ACTIVIDAD 1: LECTURA EN VOZ ALTA.

Cuenta la historia que, Sancho, después de la aventura que vivió con Dragui y Papui, finalmente recibió su ínsula. En ésta, lo primero que hizo fue cenar. Mientras comía en un lujoso palacio, se dio cuenta que las personas que lo recibieron lo habían sentado al lado de un médico. Sancho ocupó la mesa que se encontraba en la cabecera, pues no había otra más. El maestresala le acercó un plato de fruta, pero apenas Sancho hubo comido un bocado, el médico tocó el plato con una varilla que tenía en la mano, y el paje se lo llevó con grandísima celeridad. Luego, el maestresala le acercó a Sancho otro delicioso manjar, pero cuando fue a probarlo, el de la varilla tocó el plato y el paje lo retiró de nuevo con mucha rapidez. Sancho quedó muy preocupado y dijo:

¿Podré comer o es que me están tomando el pelo?

Señor gobernador -respondió el de la varilla-, aquí se come como en todas las ínsulas. Yo soy el médico y estoy encargado de mirar por su salud y estudiar noche y día su complexión para curarle si cayera enfermo. Mi deber es asistir a sus comidas para dejarle comer de lo que le conviene y quitarle lo que pueda hacerle daño.

Mire señor médico -replicó Sancho enojado por el hambre-, quítese de delante o tomaré un garrote y lo sacaré de la ínsula a garrotazos.

En estas, llegó un ciudadano desesperado y pidiendo ayuda.

Parecía una persona humilde y traía una carta en su mano.

Debo entregar esto al gobernador de esta tierra, pues si no lo hago, su ínsula se podrá ver muy afectada -dijo el ciudadano-. Se trata de una carta enviada por uno de los comisarios del pueblo y me encargó de que la entregara con pronta urgencia.

Le entregó la carta a sancho directamente y éste la leyó en voz alta: **A SANCHO PANZA, GOBERNADOR DE LA ÍNSULA BARATARIA.**

Tengo noticias, señor Sancho Panza, de que en su ínsula ha pasado algo muy extraño. Un hechizo se ha apoderado de ese lugar. Algunos habitantes se están convirtiendo en lobos durante la noche y están conspirando para acabar con los habitantes comunes. Debe usted ser lo suficientemente inteligente y sabio para deshacerse de los habitantes-lobos sin dañar a ninguno de sus paisanos. Le deseo la mejor de las suertes.

Humildemente, el comisario.

Sancho se alteró y fue corriendo al pueblo, pues su primera labor como gobernador iba ser acabar con los lobos que estaban acechando a sus ciudadanos.

ACTIVIDAD 2: JUEGO DE LOS LOBOS Y LOS/AS CIUDADANOS/AS.

Para este juego, el/la facilitador/a tendrá preparadas las cartas que se encuentran en la Caja de Herramientas. Se recomienda a los/la facilitadores leer detenidamente las instrucciones del juego.

INFORMACIÓN SOBRE EL JUEGO:

- ♦ Tipo de juego: juego de roles.
- ♦ Número mínimo de participantes: 10.
- ♦ Número máximo de participantes: 40.

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

- ♦ Es importante escoger a una persona carismática y con mucha imaginación que sea la encargada de narrar toda la historia e ir manejando las reglas del juego y los turnos como crea que más convenga a la situación del juego. Esta persona será **EL/LA NARRADOR/A**.
- ♦ **EL/LA NARRADOR/A** pedirá a todos/as los/as jugadores/as sentarse en un círculo grande y escogerá el número de cartas correspondiente al número de jugadores/as.
- ♦ También explicará a los/as jugadores/as el objetivo del juego y les pedirá que escojan un nombre para la ínsula de Sancho Panza.
- ♦ Una vez escojan el nombre, **EL/LA NARRADOR/A** pedirá a todos/as los/as participantes que cierren los ojos y repartirá las cartas poniéndolas boca abajo frente a cada uno de los participantes.
- ♦ Se debe hacer énfasis en la necesidad de seguir las reglas durante el juego y seguir las instrucciones **DEL/LA NARRADORA**.

OBJETIVO:

Más que ganar o perder, este juego se realiza con el objetivo de poder analizar las lógicas de poder que se presentan en el juego. Es importante agregar en este punto, que después de cada juego que se realice, se debe abrir un espacio para poder hacer el análisis de las situaciones que se dieron y cómo se pueden comparar por las situaciones que se viven en el contexto donde se aplica la Herramienta.

FINAL DEL JUEGO:

El juego finalizará sólo si:

- a. Los lobos acaban con todos/as los/as ciudadanos/as.
- b. Los/as ciudadanos/as acaban con todos/as los lobos.

INSTRUCCIONES DE JUEGO:

Una vez repartidos cada uno de los personajes se les pedirá a los/as jugadores/as que revisen sus cartas. Ningún/a jugador/a podrá revelar en ningún momento su carta o decir su personaje.

Turnos: la historia del juego siempre transcurrirá en dos momentos: La NOCHE y el DÍA.

LA NOCHE: es el momento en el que todos/as los/as habitantes del pueblo están durmiendo y ninguno podrá abrir los ojos, a menos de que **EL/LA NARRADOR/A** así lo pida.

EL DÍA: es el momento en el que todos/as los/as habitantes del pueblo están despiertos y deben participar en una asamblea o reunión del pueblo para tomar las decisiones adecuadas.

* **EL/LA NARRADOR/A** es la persona encargada de determinar qué tan larga podrá ser una NOCHE o un DÍA.

LOS PERSONAJES:

Existen dos tipos de personajes en el juego: **LOS/AS CIUDADANOS/AS** y **LOS LOBOS**.



LOS LOBOS: las personas que reciban las tarjetas de lobos, podrán abrir los ojos cuando **EL/LA NARRADOR/A** les dé la orden durante **LA NOCHE**. Estos personajes deben, sin hacer ruido, ponerse de acuerdo todas las noches para acabar con uno/a de **LOS/AS CIUDADANOS/AS**. Durante el día, para no ser identificados, **LOS LOBOS** actuarán como ciudadanos normales.



LOS/AS CIUDADANOS/AS: estos personajes no podrán abrir los ojos durante **LA NOCHE**. Estos serán los encargados de organizar las asambleas durante **EL DÍA** para poder culpar a quienes creen que son **LOS LOBOS** que están acabando con la aldea.

De LOS/AS CIUDADANOS/AS algunos/as tienen unas habilidades especiales:

Los y las participantes que tengan una carta de **CIUDADANO/A** con habilidades especiales podrán generar cambios durante el desarrollo del juego de acuerdo con su personaje.



LA NIÑA: este es un/a ciudadano/a que puede abrir los ojos durante **LA NOCHE**. Tiene que hacerlo con mucho cuidado y sin que nadie se dé cuenta, pues **LOS LOBOS** querrán acabar con ella primero.



CUPIDO: al comenzar el juego y tan pronto se haga la primera ronda de **NOCHE**, **EL/LA NARRADOR/A** pedirá a **CUPIDO** abrir los ojos. Este/a ciudadano/a señalará dos personas que quiere que se enamoren. Esto significa que si una de las personas enamoradas muere por cualquier motivo (ya sea que el pueblo así lo decide o que **LOS LOBOS** acaben con él/ella durante **LA NOCHE**), el otro jugador también morirá de amor. **CUPIDO** será el primer jugador en usar su poder y **EL/LA NARRADOR/A** solo podrá activar este poder durante el comienzo del juego, antes de que cualquiera de **LOS LOBOS** abran los ojos.



EL DUENDE: una de **LAS NOCHES**, cuando **EL/LA NARRADOR/A** decida, **EL DUENDE** abrirá los ojos y seleccionará a dos personajes para que cambien de roles. Al realizar esta acción, **EL DUENDE** no sabrá de qué personajes se trata y lo hará al azar. Una vez que se haga el turno de **DÍA**, se les pedirá a todos/as los/as jugadores/as que vuelvan a ver sus cartas, pues **EL DUENDE** pudo haber cambiado a cualquier personaje. Al igual que con **LA PITONISA**, dependiendo de la duración del juego, **EL DUENDE** podrá activar su poder cada **NOCHE** que **EL/LA NARRADOR/A** lo determine.



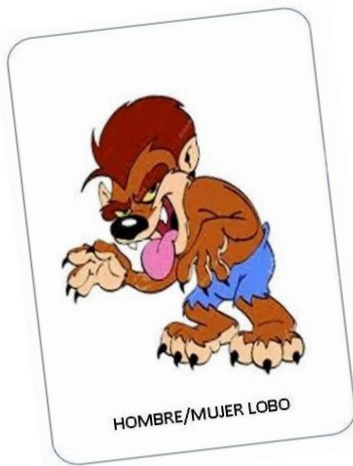
LA PITONISA: este/a ciudadano/a podrá ver una de las cartas para asegurarse de que sus sospechas son ciertas. Cuando **EL/LA NARRADOR/A** diga: “**LA PITONISA** abre los ojos y en su bola de cristal ve uno de los personajes” **LA PITONISA** señalará sin hacer ningún ruido la carta que quiera ver. **EL/LA NARRADOR/A** cogerá la carta y se la mostrará a **LA PITONISA**. Dependiendo de la duración del juego, **EL/LA NARRADOR/A** podrá activar el poder de **LA PITONISA** hasta tres veces.



EL CAZADOR: este/a ciudadano/a, en el momento en que lo matan, deberá decidir disparar a alguien. No tendrá tiempo de pensar y no podrá recibir ningún consejo. Siendo un/a **CIUDADANO/A**, siempre intentará disparar a uno de **LOS LOBOS**.



LA BRUJA: es un/a ciudadano/a que ha preparado dos pociones. **Una buena:** que sirve para anular la muerte de uno de los ciudadanos que hayan matado **LOS LOBOS** en esa misma noche y **una mala:** que sirve para matar a uno de los personajes de quien se sospecha es un **LOBO**. Podrá usar estas pociones solo una vez y durante **LA NOCHE**. En cada turno, después de que **LOS LOBOS** hayan terminado con alguien, **EL/LA NARRADOR/A** pedirá a **LA BRUJA** que abra sus ojos y le preguntará si quiere utilizar o no alguna de sus pociones.



EL HOMBRE LOBO/LA MUJER LOBO: este/a es un/a ciudadano/a que, en caso de que **LOS LOBOS** lo maten una de las **NOCHES**, se convertirá en un **LOBO** a partir de este momento. Para ponerle en evidencia, **EL/LA NARRADOR/A** verificará que los **LOBOS** hayan escogido al **HOMBRE LOBO** como su víctima, no levantará a **LA BRUJA** y simplemente se limitará en informarle al pueblo que el personaje que ha muerto es **EL HOMBRE LOBO**. Así, este personaje actuará como **LOBO** hasta el final del juego o hasta que decidan matarlo.

ALGUNAS VARIACIONES:



EL ALCALDE: durante una de las asambleas, el pueblo podrá escoger por votación a un **ALCALDE O ALCALDESA**. Este personaje tendrá el poder de salvar a una persona que haya sido seleccionada por el pueblo para morir antes de que destapen su carta: es decir, anular una votación del pueblo. También, durante cada proceso de votación, su voto valdrá por dos.

El Pueblo, por votación podrá decidir también si quiere revocar **AL/LA ALCALDE/SA**, en caso de sospechar de que este/a pueda ser un **LOBO**.



EL TESTAMENTO: cuando una persona salga del juego, podrá presenciar el juego sin intervenir de ninguna forma (haciendo gestos o señalando) durante el juego. Podrá tener sus ojos abiertos en cualquier momento pero perderá cualquier tipo de participación en el juego. Solamente cuando **EL/LA NARRADOR/A** quiera, él/ella anunciará que uno de los muertos ha dejado, antes de morir, un **TESTAMENTO**. Este es, una pista para identificar a uno de los **LOBOS**. Este será una sola palabra y no podrá ser muy evidente.

Por ejemplo, en el caso en que haya un solo jugador con gafas en todo el grupo, **EL/LA NARRADOR/A** dejará claro que "**GAFAS**" no puede ser **EL TESTAMENTO**. Si hay, por ejemplo, 4 o 5 jugadores que tengan tenis, **EL TESTAMENTO** puede ser perfectamente "**TENIS**".



CAPÍTULO 7: DON QUIJOTE VUELVE A LA CAMA Y RECUERDA SUS AVENTURAS

Objetivos:

- Generar un espacio de evaluación de la Caja de Herramientas y sus posibles alcances.
- Realizar un plan de acción para nuestra comunidad y de seguimiento a los avances y objetivos alcanzados usando un tablero de visión.

Finalmente, nuestro Quijote de la Mancha ha finalizado su largo recorrido. En este capítulo, viendo la importancia que tienen los PLANES DE ACCIÓN en la labor de crear y fortalecer entornos protectores, haremos una pequeña evaluación de lo aprendido y realizaremos un plan de fortalecimiento para nuestra comunidad, organización, institución educativa, etc. Y para lograrlo, utilizaremos nuestra última Herramienta.

Trabajo en Grupos

ACTIVIDAD 1: LECTURA EN VOZ ALTA.

Debemos conformar grupos (pueden ser los que se realizaron en el capítulo No. 1 o usar alguna actividad para crear nuevos) y hacer la lectura en voz alta.

Finalmente, Sancho, con todos los alborotos que sufrió en su ínsula, decidió volver a buscar a su amo y regresar a su casa. Una vez allí, discutía con su señora Juana quien lo acusaba de no ser lo suficientemente inteligente para solucionar los problemas de su gente.

¡Hay que pensar detenidamente antes de actuar! -gritaba Juana Panza a su Sancho Panza, mientras señalaba su barriga- ¡Y precisamente tú que piensas que todo se trata de comida!

No te apures, Juana. Sólo te digo, de pasada, que no hay cosa más suculenta y gustosa en el mundo que ser un honrado escudero de un caballero andante buscador de aventuras, aunque de cien, noventa y nueve salgan torcidas.

Mientras Sancho y su mujer mantenían estas pláticas, el ama ponía a Don Quijote su pijama y él se tendía en su antiguo lecho. Nuestro caballero de la magra figura pensaba en su día y analizaba

cada uno de los episodios vividos. Con muy buena memoria y buen pensamiento, Don Quijote repetía en su mente todas sus acciones y trataba de imaginar las cosas que podía haber hecho de distinta manera.

Su habitación se encontraba adornada de un gran dibujo de él mismo pegado en una especie de tabla que tenía una pista de carreras.

¡Válgame Dios! -gritó Sancho- ¿Vuestra merced es tan duro de cerebro y tan falto de seso que ahora se cree un corredor de carreras?

Ay, Sancho. Las cosas que son evidentes para las mentes sabias de este mundo, pueden llegar a ser muy curiosas para los insípidos ojos de un escudero. Esto, mi querido y fiel amigo, es un tablero de visión. En él trazo mis expectativas y mis metas. Las divido en pequeños pasos y así puedo, todas las noches revisar qué estoy haciendo bien y qué estoy haciendo mal.

Sancho entonces acercó su mirada un poco al tablero y leyó en voz alta:

-“Conseguir ínsula para mi amigo”.

ACTIVIDAD 2: CREAR UN PLAN DE ACCIÓN.

En los mismos grupos vamos a discutir las siguientes preguntas:

- * ¿Qué es un plan de acción?
- * ¿Qué pasos debemos seguir para formular un plan de acción?
- * ¿Qué cosas debemos tener en cuenta al proponer objetivos?
- * ¿Qué importancia tiene el monitoreo en los procesos de nuestra comunidad/institución/organización/etc.?

Una vez hemos discutido las preguntas, cada uno de



ACTIVIDAD 3: USAR LOS TABLEROS DE VISIÓN.

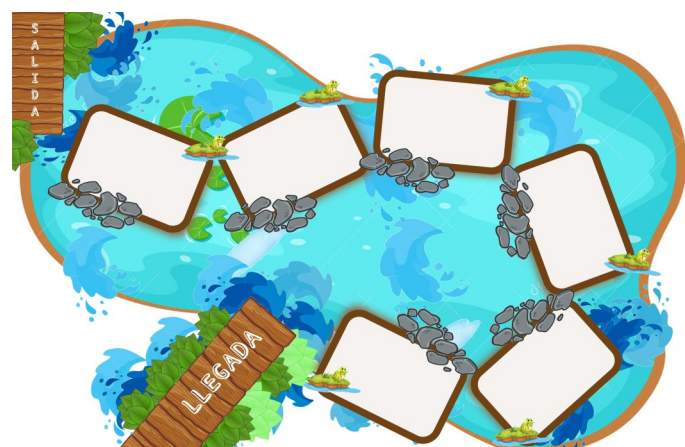
Una vez cada uno de los grupos haya realizado el ejemplo de plan de acción para su organización, definirán cómo podrían darle uso al tablero de visión que se encuentra en la caja de Herramientas.

Para esto, en la parte de atrás del tablero, en fichas de cartulina, se escribirán los objetivos establecidos en el PASO 2 y la información que se haya escrito en el PASO 4. Posteriormente, dando vuelta al tablero, en cada una de las casillas se escribirá una de las acciones que se establecieron en el PASO 3.



* En la parte frontal, se ubicarían los objetivos planteados para determinado periodo.

* En la parte posterior, se ubicarían las actividades previstas para alcanzar dichos objetivos. Unos personajes acompañan esta herramienta que deben avanzar sobre cada uno de los pasos, una vez la/s actividades se hayan realizado. Los personajes ini-



ACTIVIDAD 4: EVALUACIÓN DEL TALLER/CAJA DE HERRAMIENTAS.

Manteniendo nuestros mismos grupos, vamos a llenar el siguiente formato de evaluación del TALLER/CAJA DE HERRAMIENTAS:

* Marquemos con una **X** según corresponda a nuestra opinión, teniendo en cuenta que 5 es la calificación más alta y 1 es la más baja. También podemos comentar.

SOBRE LA CAJA DE HERRAMIENTAS

DESCRIPCIÓN:	1	2	3	4	5
Creo que las herramientas que se encuentran en la Caja serán útiles para construir y fortalecer entornos protectores.					
Considero que las herramientas son apropiadas para la región en la que vivo/trabajo.					
Encuentro el manual fácil de leer, utilizar y replicar en otros contextos.					
La historia del Quijote me parece una forma novedosa de conocer la Caja de Herramientas.					

COMENTARIOS:

SOBRE EL/LA TALLERISTA:

DESCRIPCIÓN:	1	2	3	4	5
El/la tallerista manejó un lenguaje respetuoso durante toda la (s) sesión (es).					
El/la tallerista tiene suficiente conocimiento del tema.					
El/la tallerista se expresaba de forma clara y precisa.					
El/la tallerista maneja diversos tonos de voz para mantener la atención del público.					
El/la tallerista es una persona agradable.					
El/la tallerista es puntual y organizada en las actividades y a agenda acordada.					

COMENTARIOS:

SOBRE EL TALLER/ESPACIO

DESCRIPCIÓN:	1	2	3	4	5
Logramos cumplir con todos los objetivos y expectativas propuestas.					
Las actividades en este espacio fueron dinámicas y agradables.					
Pude trabajar con las otras personas sin dificultad.					
Podré replicar fácilmente este espacio y actividades con otros grupos.					
Encontré las actividades productivas.					
La duración del taller fue la adecuada.					
Los materiales que se necesitaban estuvieron siempre listos y no retrasaron la ejecución de las actividades.					
El lugar donde se trabajó se encontraba siempre limpio y con suficiente luz.					

COMENTARIOS:



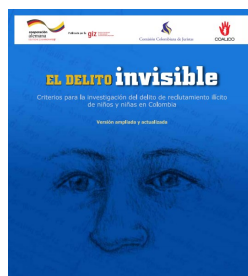


RELACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS QUE CONTIENE LA CAJA



MANUAL: CAJA DE HERRAMIENTAS.

Este Manual es el documento base para la realización de un taller dirigido a los/as educadores/as, formadores/as, líderes/zas y organizaciones, que trabajen con niños, niñas y adolescentes, especialmente aquellos/as que se encuentren afectados/as por el conflicto armado en Colombia. Este manual incluye 7 capítulos en los cuáles, a través de la historia de Don Quijote de la Mancha y diversas actividades lúdicas, se espera tener un acercamiento general de cada uno de los instrumentos que acompañan esta Caja de Herramientas y que están dirigidos a construir escenarios protectores para niños, niñas y adolescentes.



EL DELITO INVISIBLE.

Es un instrumento de carácter jurídico, realizado por la Coalición contra la vinculación de niños, niñas y jóvenes al conflicto armado en Colombia (COALICO) y por la Comisión Colombiana de Juristas con apoyo del Ministerio Federal de Relaciones exteriores (AA) de Alemania a través de la Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ). Fue incluido con el propósito de brindar información acerca de los mecanismos nacionales para el acceso a la justicia de víctimas de reclutamiento, entendiendo la importancia de que personas formadoras en Derechos Humanos y aquellas organizaciones que trabajan con niños y niñas afectados/as por el conflicto armado conozcan estos contenidos.

[CLICK AQUÍ PARA ACCEDER A LA PUBLICACIÓN](#)



ESCUELA DE FORMACIÓN PARA LA PREVENCIÓN AL RECLUTAMIENTO DE NIÑOS, NIÑAS Y JÓVENES AL CONFLICTO ARMADO EN COLOMBIA: MÓDULOS DE FORMACIÓN PARA ACOMPAÑANTES Y FORMADORES.

Este libro busca brindar una estrategia de fortalecimiento de capacidades locales teniendo en cuenta la formación -desde el enfoque de derechos humanos de la infancia- en procesos de observación, protección, exigibilidad e incidencia política a partir del desarrollo de 8 módulos distintos. Estos módulos incluyen: 1) Ejercicios para el análisis de contexto, 2) Derechos de los niños, niñas y jóvenes, 3) Libre desarrollo de la personalidad y libertad de conciencia, 4) Militarización y militarismo, 5) Reclutamiento de niños, niñas y jóvenes, 6) Vinculación de las niñas al conflicto armado, 7) Marco jurídico y 8) Manual para apoyar a los niños y niñas escolares en situaciones de conflicto interno. Este instrumento fue desarrollado por la Coalición contra la vinculación de niños, niñas y jóvenes al conflicto armado en Colombia (COALICO) con el apoyo de ICCO y terres des hommes Alemania –tdhA.

[CLICK AQUÍ PARA ACCEDER A LA PUBLICACIÓN](#)



CAJA DE HERRAMIENTAS: ENCAUZANDO RÍOS HACIA LA PROTECCIÓN.

Este instrumento es en sí mismo una Caja de Herramientas y una guía pedagógica con la que se busca contribuir al fortalecimiento de los entornos comunitarios favorables para la protección de niños, niñas y adolescentes y es el resultado de un proyecto financiado por la Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados -ACNUR y desarrollado por la COALICO en dos zonas de Colombia afectadas por el conflicto armado, particularmente por situaciones de riesgo o desplazamiento forzado: Arauca y Norte de Santander.

Con esta herramienta se pretende que los formadores tengan oportunidad de generar espacios de discusión y educación popular centrados en el tema de la Prevención al reclutamiento

to y la protección.

[CLICK AQUÍ PARA ACCEDER A LA PUBLICACIÓN](#)



SÉ AUTÉNTICO, NO VIOLENTO. LAS AVENTURAS DE PAPUI, DRAGUI Y ALGOMÁS.

Este es un instrumento didáctico conformado por tres libros distintos, que permite a través de la historia del personaje principal, Papui, trabajar diversos temas relacionados a la construcción de una cultura de paz. El primero está dirigido a educadores y contiene la parte teórica que se pretende desarrollar en los distintos espacios. Estos incluyen temas sobre Violencia, comunicación y empatía, inteligencia emocional, resolución de conflictos, los derechos de la niñez, derechos iguales para niños y niñas, trabajo en equipo, entre otros. El segundo libro está dirigido al desarrollo de la parte práctica de los talleres. En él se pueden encontrar actividades lúdicas sobre los diversos temas que acompañan cada uno de los módulos de la parte teórica. Finalmente, estos dos libros se encuentran acompañados de las

aventuras de Papi, Dragui y Algomás, una historia que sirve de punto de partida para el análisis de los temas presentados en los dos manuales anteriores y que se presenta en forma de historieta creativa, con ejercicios de comprensión al final de cada capítulo. Estos instrumentos fueron desarrollados por Rita Erben, Astrid Kummer y Emanuele Scanziani en la ciudad internacional de Auroville (India) y fue editado y apoyado por terres des homes - tdhA.

[CLICK AQUÍ PARA ACCEDER A LA PUBLICACIÓN](#)



TEJIENDO SUEÑOS.

Este libro es una recopilación de historias de vida, sueños y esperanza hechas por la periodista española Silvia Arjona. Historias que se encuentran entretejidas por un núcleo común: La Red de Entornos Protectores de Benposta Nación de Muchach@s. La propuesta a la que se hace referencia es el proyecto Red de Entornos protectores es la de oportunidades de prevención y protección de niños, niñas y adolescentes en el marco del conflicto armado en Colombia y fue financiada por la Agencia española de Cooperación al Desarrollo - AECID y por la ONG española Ben por la Infancia - ABENIN. Este libro se incluye con el propósito de generar una reflexión sobre la importancia de las historias de vida individuales y colectivas y el trabajo de la memoria.

[CLICK AQUÍ PARA ACCEDER A LA PUBLICACIÓN](#)



JUEGO DIDÁCTICO.

Este es un juego de origen Belga que se conoció gracias a las experiencias del autor con diversas organizaciones de derechos humanos en Colombia y que fue adaptado a propósito de esta Caja de Herramientas. Entre estas experiencias es importante destacar el trabajo con niños, niñas y adolescentes por parte de la Plataforma Colombiana de Organizaciones Sociales y Populares por el Protagonismo de Niños, Niñas, Adolescentes y Jóvenes conformada por copartes de terres des hommes Alemania –tdhA en Colombia. De esta experiencia es importante destacar que es una plataforma que ha dinamizado varios proyectos gracias a la activa participación de niños, niñas y jóvenes en varios lugares del país.

TABLEROS DE VISIÓN

Los tableros de visión que se incluyen en esta Caja de Herramientas son un elemento didáctico. Estos tienen la intención de ser utilizados en la proposición de objetivos estratégicos y de planes de acción (especialmente para aquellas instituciones u organizaciones que se quieren constituir como un espacio protector). Estos deben ser utilizados para medir, de manera visual y simple, la consecución de objetivos o resultados que hayan sido propuestos durante la aplicación del capítulo 7. Estos tableros deben mantenerse en un lugar visible para que la comunidad y institución, entre otros, pueda hacer seguimiento a los avances y monitorear las acciones que se están tomando en dirección al fortalecimiento de las capacidades locales.

REFERENCIAS

- * Alonso, E. (2004). Don Quijote de la Mancha de Miguel de Cervantes. Barcelona, España: VICENS VIVES.
- * El Delito Invisible - Versión ampliada y actualizada, (2014). Coalición contra la vinculación de niños, niñas y jóvenes al conflicto armado en Colombia –COALICO. Bogotá, Colombia.
- * Escuela de Formación para la Prevención al Reclutamiento de Niños, Niñas y Jóvenes al Conflicto Armado en Colombia: Módulos de Formación para Acompañantes y Formadores, (2012). Coalición contra la vinculación de niños, niñas y jóvenes al conflicto armado en Colombia –COALICO. Bogotá, Colombia.
- * Caja de Herramientas: Encauzando Ríos Hacia la Protección, (2015). Coalición contra la vinculación de niños, niñas y jóvenes al conflicto armado en Colombia –COALICO. Bogotá, Colombia.
- * Sé Auténtico, No Violento. Las Aventuras de Pappui, Dragui y Algomás, (2015). terre des hommes Alemania—tdhA, Apoyo a la Niñez. Osnabrück, Alemania.
- * Tejiendo Sueños, (2016). Silvia Arjona Marín, Benposta Nación de Muchach@s - Colombia. Bogotá, Colombia.





ISBN: 978-958-58069-4-8

