

Manual
Herramientas
lúdico-pedagógicas
para servidoras y
servidores públicos

Preguntas y Respuestas

Versión para servidoras y servidores públicos del *Lineamiento para la asistencia integral de niños, niñas y adolescentes víctimas de minas antipersonal (MAP) y municiones sin explotar (MUSE)*



Contenido

1.



Acciones en la ruta

Pág. 3

2.



Mentes brillantes

Pruebas creativas para mentes ingeniosas

Pág. 19

Herramientas lúdico-pedagógicas para servidoras y servidores públicos

República de Colombia

Juan Manuel Santos Calderón

Presidente de Colombia

Rafael Pardo Rueda

Ministro Consejero para el Postconflicto, Derechos Humanos y Seguridad

Dirección para la Acción Integral contra Minas Antipersonal

Brigadier General de Infantería de Marina

Rafael Alfredo Colón Torres

Director para la Acción Integral Contra Minas Antipersonal

Oscar Iván Ortiz Bohórquez

Asesor

Lucy Johana Salgado Sánchez

Asesora

Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID)

Peter Natiello

Director Misión en Colombia

John Allelo

Director de la Oficina de Poblaciones Vulnerables

Ángela Suárez

Gerente del Programa de Fortalecimiento Institucional para las Víctimas

Organización Internacional para las Migraciones (OIM)

Alejandro Guidi

Jefe de Misión, Colombia

Kathleen Kerr

Jefe de Misión Adjunta, Colombia

Fernando Calado

Director de Programas

Camilo Leguizamo

Coordinador Programa de Fortalecimiento Institucional para las Víctimas

Olga Alexandra Rebolledo

Gerente de Rehabilitación

Carolina Rodríguez

Monitor senior

Germán Bonilla

Estefanía Herrera

Julieth A. Oviedo

Héctor Andrés García

Vilma Gómez Malagón

Equipo Técnico

Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano (CINDE)

Alejandro Acosta Ayerbe

Director General

Andrea Mireya Jiménez Pinzón

Juan Carlos Garzón Rodríguez

Elsa Castañeda Bernal

Equipo de investigación

Cartilla Preguntas y respuestas

Andrea Mireya Jiménez Pinzón

Juan Carlos Garzón Rodríguez

Autores - CINDE

Taller Creativo de Aleida Sánchez B. Ltda.

www.tallercreativoaleida.com.co

Diseño lúdico-pedagógico y comunicativo, corrección de estilo, desarrollo de herramientas lúdico-pedagógicas, diseño, ilustración y producción general

Nancy Valderrama Castiblanco

Jorge Camacho Velásquez

Desarrollo herramientas lúdico-pedagógicas

Jorge Camacho Velásquez

Corrección de estilo

Sandra Ardila Zúñiga

Ilustración original

Patricia Rodríguez Cárdenas

Wilmer Zabala Torres

Diseño y diagramación

Aleida Sánchez Buitrago

Dirección de arte y producción general

Primera Edición

3 unidades

Abril de 2016

Producto hecho en Bogotá D.C, Colombia

Agradecemos a servidoras y servidores públicos de Tierralta (Córdoba), Florencia (Caquetá), Medellín (Antioquia), Popayán (Cauca) y Samaniego (Nariño), por ser fuente inspiradora para la construcción de las herramientas pedagógicas. Y al equipo técnico de la OIM, sus saberes y experiencias que constituyeron aportes fundamentales para la validación de la cartilla y sus herramientas pedagógicas.

Esta publicación fue posible gracias al apoyo del gobierno de Estados Unidos de América a través de su Agencia para el Desarrollo Internacional (USAID). Sus contenidos son responsabilidad de sus autores y no necesariamente reflejan las opiniones de USAID, del Gobierno de Estados Unidos de América o de la OIM.

1.



Acciones en la ruta

Tema: Prevención y asistencia integral a niños, niñas en primera infancia víctimas de MAP o MUSE

Público: Servidoras y servidores públicos

No. de participantes: 20 a 25 personas

Duración: 60 minutos

¿Y esto, para qué?

La ruta de asistencia integral de los niños, niñas y adolescentes víctimas de la MAP y MUSE es el eje de la actuación de instituciones y actores estatales y comunitarios. Familiarizarse con los momentos de la ruta y las acciones que implican es fundamental para que servidoras y servidores públicos cumplan su papel como animadores-as del proceso. Reflexionar sobre lo que en el territorio funciona bien o debe mejorarse en la ruta, es el siguiente paso. Esta herramienta busca cumplir estas dos finalidades, poniendo en juego de manera lúdica tanto los momentos de la ruta como las acciones que implican, y propiciando luego la reflexión del grupo sobre cómo mejorar el funcionamiento de la ruta en un territorio específico.

¿Qué necesitamos?

- Un dado grande o una ruleta.
- Un tablero de juego con 40 casillas. (Ver ilustración en la página 11)
- 5 fichas para mostrar el avance de los equipos.
- Un listado de casillas y acciones para la persona facilitadora.

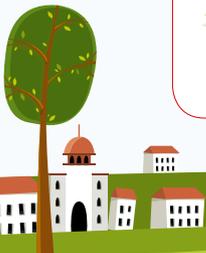


Listado de casillas y acciones para la persona facilitadora

No. casilla	Acciones	Etapa de la ruta
	Accidente por MAP o MUSE de un niño, niña o adolescente.	Etapa 1. Prehospitalaria
	Participación del niño, la niña o el adolescente rehabilitado o en proceso de rehabilitación en programas de recreación y cultura.	Etapa 5. Inclusión social
	El laberinto. Cuando se cae en esta casilla, se queda atrapado y no se puede seguir avanzando hasta sacar el número 3 con el dado o la ruleta.	
	Rehabilitación física y psicológica del niño, niña o adolescente.	Etapa 3. Rehabilitación funcional
	Al derecho. ¿Qué derechos tienen los niños, niñas y adolescentes víctimas en la Etapa 1. Prehospitalaria?	

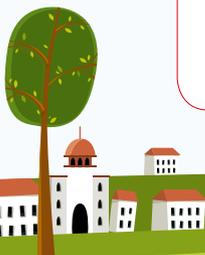


No. casilla	Acciones	Etapa de la ruta
	<p>La familia y la comunidad favorecen el proceso de rehabilitación física y psicológica continuada.</p>	<p>Etapa 4. Atención médica y psicológica continuada</p>
	<p>En el centro de salud o en el hospital de nivel 1 el niño, niña o adolescente es estabilizado.</p>	<p>Etapa 2. Urgencias médica, quirúrgica y hospitalaria</p>
	<p>Información a entidad territorial para que se active la evacuación. Esta información la brinda la familia o la comunidad</p>	<p>Etapa 1. Prehospitalaria</p>
	<p>Vuelve y juega. Cuando se cae en esta casilla se vuelve a lanzar el dado.</p>	
	<p>Inclusión del niño, niñas o adolescente rehabilitado en una institución educativa</p>	<p>Etapa 5. Inclusión social</p>
	<p>Pa'lante. Cuando se cae en esta casilla se avanza hasta la siguiente casilla "Pa'lante". Se vuelve a tirar el dado o girar la ruleta en el siguiente turno.</p>	
	<p>Al derecho. ¿Qué derechos tienen los niños, niñas y adolescentes víctimas en la Etapa 2. Urgencias médica, quirúrgica y hospitalaria?</p>	
	<p>Visitas periódicas al hospital para chequeos médicos y psicológicos.</p>	<p>Etapa 4. Atención médica y psicológica continuada</p>



No. casilla	Acciones	Etapa de la ruta
	<p>El niño, niña o adolescente es remitido a un hospital de complejidad médica mayor, acompañado por un familiar o tutor.</p>	<p>Etapa 2. Urgencias médica, quirúrgica y hospitalaria</p>
	<p>Pa'tras. Cuando se cae en esta casilla se retrocede hasta el inicio. Se vuelve a tirar en el siguiente turno.</p>	
	<p>El albergue. Cuando se cae en esta casilla, se pierden 2 turnos.</p>	
	<p>Niño, niña o adolescente es rescatado por los organismos de socorro y recibe los primeros auxilios</p>	<p>Etapa 1. Prehospitalaria</p>
	<p>Al derecho. ¿Qué derechos tienen los niños, niñas y adolescentes víctimas en la Etapa 3. Rehabilitación funcional?</p>	
	<p>Implementación de modelos educativos flexibles con enfoque diferencial para discapacidad.</p>	<p>Etapa 5. Inclusión social</p>
	<p>El laberinto. Cuando se cae en esta casilla, se queda atrapado y no se puede seguir avanzando hasta sacar el número 3 con el dado o la ruleta.</p>	
	<p>Se declara ante el Ministerio Público el hecho victimizante para solicitar la inclusión del niño, niña o adolescente en el Registro Único de Víctimas.</p>	<p>Etapa 2. Urgencias médica, quirúrgica y hospitalaria</p>

No. casilla	Acciones	Etapa de la ruta
	<p>Pa'lante Cuando se cae en esta casilla se avanza hasta la casilla 39. Se vuelve a tirar el dado o girar la ruleta en el siguiente turno.</p>	
	<p>La familia del niño, niña o adolescente recibe ayuda humanitaria, hasta 2 SMMLV, para atender los gastos iniciales ocasionados por el accidente.</p>	<p>Etapa 3. Rehabilitación funcional</p>
	<p>DAICMA, ICBF o Unidad para las Víctimas informan a otras entidades para garantizar los derechos del niño, niña o adolescente.</p>	<p>Etapa 1. Prehospitalaria</p>
	<p>Aplicación del PAARI (Plan de Atención, Asistencia y Reparación Integral) para el reconocimiento de las necesidades específicas del niño, niña o adolescente víctima de MAP o MUSE.</p>	<p>Etapa 3. Rehabilitación funcional</p>
	<p>Al derecho. ¿Qué derechos tienen los niños, niñas y adolescentes víctimas en la Etapa 4. Atención médica y psicológica continuada?</p>	
	<p>El niño, niña o adolescente, acompañado por un familiar o un tutor, es trasladado a un centro de salud o un hospital de nivel 1.</p>	<p>Etapa 1. Prehospitalaria</p>
	<p>Adecuaciones para eliminar barreras arquitectónicas en las instituciones educativas y el espacio público.</p>	<p>Etapa 5. Inclusión social</p>
	<p>Vuelve y juega. Cuando se cae en esta casilla se vuelve a lanzar el dado.</p>	



No. casilla	Acciones	Etapa de la ruta
 <p>30</p>	<p>El niño, niña o adolescente recibe atención integral física, psicológica y psiquiátrica.</p>	<p>Etapa 2. Urgencias médica, quirúrgica y hospitalaria</p>
	<p>El albergue. Cuando se cae en esta casilla, se pierden 2 turnos.</p>	
 <p>32</p>	<p>El niño, niña o adolescente en proceso de rehabilitación retorna a la familia y al contexto comunitario.</p>	<p>Etapa 5. Inclusión social</p>
 <p>33</p>	<p>El niño, niña o adolescente víctima empieza a acceder a medidas de reparación: restitución, rehabilitación, satisfacción, garantías de no repetición e indemnización administrativa (hasta 40 SMMLV si adquiere discapacidad permanente y hasta 30 SMMLV para lesiones sin incapacidad permanente).</p>	<p>Etapa 4. Atención médica y psicológica continuada</p>
	<p>El retorno. Cuando se cae en esta casilla, se vuelve a empezar desde la casilla de inicio.</p>	
 <p>35</p>	<p>Si el niño, niña o adolescente muere en el accidente, su familia debe declarar el hecho ante el Ministerio Público. Una vez sea notificada de la inclusión en Registro Único de Víctimas, es destinataria de indemnización administrativa por homicidio hasta por 40 SMMLV y acreedora de las demás medidas de reparación integral. Recibe además asistencia funeraria.</p>	<p>Etapa 1. Prehospitalaria</p>



No. casilla	Acciones	Etapa de la ruta
	<p>Al derecho. ¿Qué derechos tienen los niños, niñas y adolescentes víctimas en la Etapa 5. Inclusión social?</p>	
	<p>Acción corresponsable de las entidades del Estado, la comunidad y la familia para lograr la inclusión social del niño, niña o adolescente víctima.</p>	<p>Etapa 5. Inclusión social</p>
	<p>Pa'tras. Cuando se cae en esta casillase retrocede hasta la anterior casilla "Pa'tras". Se vuelve a tirar o a girar la ruleta en el siguiente turno.</p>	
	<p>ICBF entra en contacto con la familia para acompañar el proceso de garantía de derechos y reparación integral. Inicio del proceso de atención psicosocial a la familia.</p>	<p>Etapa 1. Prehospitalaria</p>
	<p>Última casilla. A esta casilla se debe llegar con el puntaje exacto, de lo contrario se retrocede tantas casillas como puntos sobren en el lanzamiento hecho.</p>	



Tablero de juego



Este tablero de juego viene incluido en la Caja de Herramientas. Usted también puede dibujarlo en una cartelera, en un tablero o en el piso del patio.

¿Qué vamos a hacer?

Jugar *Acciones en la ruta* a partir de una dinámica modificada del juego de la oca. Las personas participantes, divididas en pequeños grupos clasificarán las acciones de las ruta en los distintos momentos, argumentando su decisión. Acertarán y fallarán, y por el camino encontrarán ayudas y obstáculos. Del ejercicio sacarán en claro las acciones que corresponden a cada momento y, en un conversatorio final, identificarán las acciones cuya realización presenta mayores dificultades en el territorio y propondrán maneras de superar estas dificultades.

¿Cómo lo vamos a hacer?

- Divida al grupo en cuatro o cinco subgrupos de cinco (5) personas por el método de conteo: haga que las personas participantes se numeren del 1 al 5 y luego pida que se agrupen las personas a las que correspondió el mismo número.
- Cuénteles que el juego consiste en avanzar por la ruta, clasificando las acciones asociadas a las casillas en alguna de las cinco etapas de la ruta.
- Explique que para hacerlo, en cada ronda un jugador distinto del equipo lanza el dado (o hace girar la ruleta) para saber cuántas casillas avanzar (entre 1 y 6 casillas).



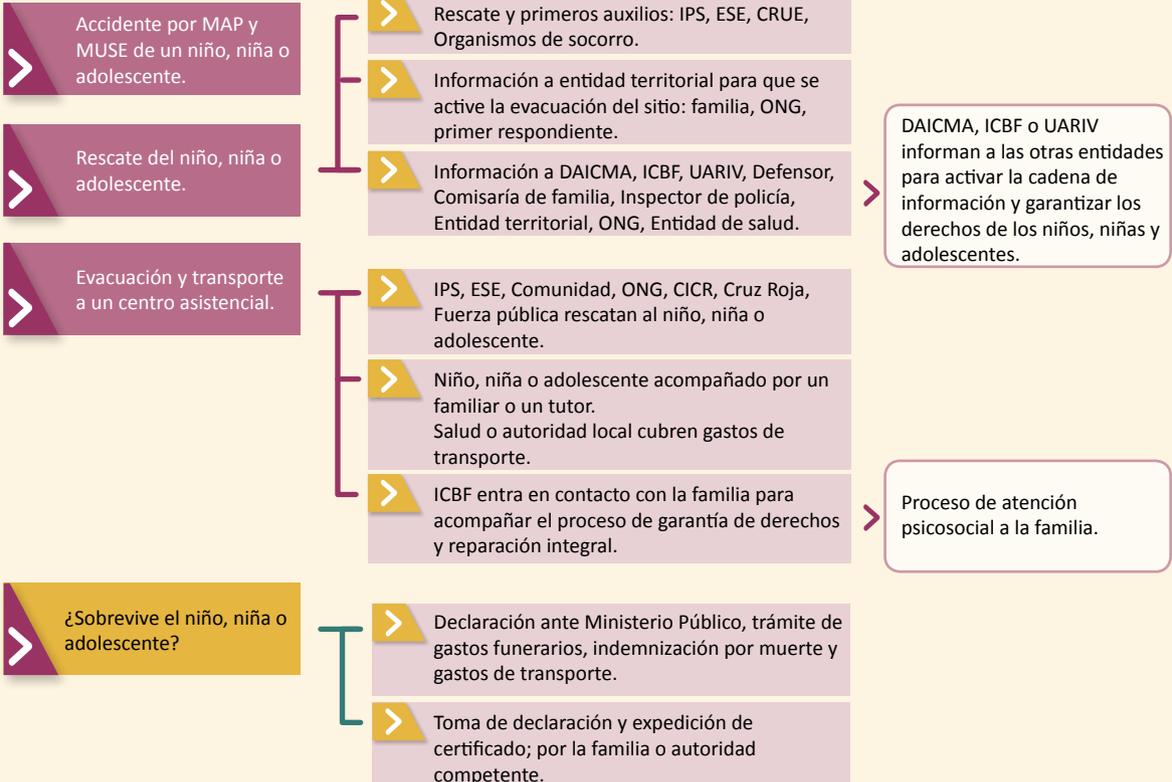
- Cuénteles que hay casillas de acción y casillas especiales.
- En las casillas de acción usted leerá una acción y el jugador o jugadora debe decir a qué momento de la ruta corresponde la acción y porqué. Si acierta, el equipo puede avanzar en el siguiente turno. Si falla, el equipo pierde el siguiente turno. Los demás jugadores del equipo no pueden “soplarle” la respuesta. Si soplan pierden el siguiente turno.
- Entre las casillas especiales hay cinco temáticas que tienen preguntas referidas a los derechos de niños, niñas y adolescentes y sus familias en los distintos momentos de la ruta. En estas los equipos se pueden reunir para proponer una respuesta que usted evaluará si es acertada y completa, teniendo en cuenta la información de la guía. Las otras casillas especiales son de juego, que permiten avances, retrocesos y estadias más o menos largas en una casilla. Explique cada una.
- Gana el equipo que llegue primero a la última casilla, pero el juego solo termina cuando todos los equipos han acabado.
- Si un equipo cae en un casilla cuya acción ya ha sido clasificada debe recordar esa clasificación, si se equivoca pierde el siguiente turno. Lo mismo si cae en una casilla “Al derecho”, debe recordar cuáles son los derechos.
- Establezca el orden de los turnos de manera inversa a la numeración de los grupos: empieza el grupo 5, sigue el 4 y así sucesivamente.
- Anime a los equipos durante el juego y pídeles que argumenten sus respuestas antes de informarles si son o no acertadas.
- Una vez terminen todos los grupos, genere un conversatorio sobre las acciones a realizar que mayor dificultad presentan en el territorio y sobre las maneras de sortear esas dificultades. Tome nota de este conversatorio, pues será un insumo para la construcción del plan intersectorial de asistencia a niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE en ese territorio.



Nota 1: Tenga en cuenta el siguiente diagrama del documento de lineamiento para guiarse en su análisis de las respuestas de los equipos y en sus observaciones durante el desarrollo del juego.

1 etapa

Prehospitalaria



2 etapa

Urgencias médica, quirúrgica y hospitalaria



Niño, niña o adolescente es llevado a centro de salud u hospital de nivel 1.



Estabilización médica.
Niño, niña o adolescente acompañado por un familiar o tutor.



Remisión del niño, niña o adolescente a un centro de complejidad médica mayor.



Niño, niña o adolescente acompañado por un familiar o tutor.
Minsalud o autoridad competente cubren gastos de transporte, alimentación y otros

Acceso a ayuda humanitaria.

Alimentación, aseo personal, manejo de abastecimientos, utensilios de cocina, atención médica y psicológica de emergencia, transporte de emergencia y alojamiento transitorio.

Indemnización: 2 SMMLV para heridas leves que generen una incapacidad menos de 30 días.



¿Adquiere discapacidad?

No



Ruta de restablecimiento de derechos y ruta de reparación integral.

Sí



Trámite por indemnización por lesiones transitorias.



Atención integral física, psicológica y psiquiátrica.

3 etapa

Rehabilitación funcional

> Niño, niña o adolescente con discapacidad.

> Rehabilitación médica, física, psicológica, osteosíntesis, órtesis, prótesis, medicamentos, ayudas diagnósticas.

> Aplicación de PAARI (Plan de Atención, Asistencia y Reparación Integral) y reconocimiento de las necesidades de los niños, niñas y adolescentes.

Medidas de asistencia en educación y salud.

Medidas de reparación:

- Indemnización administrativa
- Rehabilitación, implementación del PAPSIVI
- Satisfacción
- Restitución
- Garantías de no repetición

Visitas periódicas al centro asistencial para chequeos, médicos y psicosociales.
ICBF - UARIV - DAICMA

5 etapa

Inclusión social

> Inclusión social

> Instituciones del Estado

> Comunidad

> Familia

> Organismos No Gubernamentales y multilaterales

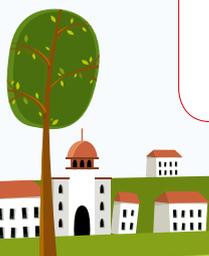
- Deporte
- Educación
- Cultura
- Participación
- Salud

Nota 2: Utilice este cuadro para analizar las respuestas de los equipos cuando caigan en las casillas "Al derecho"

Etapas de la ruta	Derechos de los niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE y de sus familias
<p>Etapas 1. Prehospitalaria</p>	<p>Los niños, niñas o adolescentes que fallecen tienen derecho a ser incluidos en el Registro Único de Víctimas Los familiares tienen derecho a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recibir asistencia funeraria y gastos de transporte. • Indemnización individual por vía administrativa por homicidio. • Acceso a capacitación para manejo de recursos por indemnización.
<p>Etapas 2. Urgencias médica, quirúrgica y hospitalaria</p>	<p>Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acreditar su condición de víctima ante el Personero. • Acceder a ayuda humanitaria inmediata hasta un mes y prorrogable: atención médica y psicológica de emergencia, transporte de emergencia, alojamiento transitorio en condiciones dignas. • Un monto de ayuda humanitaria de 2 SMMLV (Salarios Mínimos Mensuales Legales Vigentes). • Ser incluido en el Registro Único de Víctimas y solicitar una certificación de discapacidad. • Aplicación del Plan de Atención, Asistencia y Reparación Integral. • Estar afiliado al Régimen Subsidiado de Seguridad Social.
<p>Etapas 3. Rehabilitación funcional</p>	<p>Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Restablecimiento de sus condiciones físicas y psicosociales mediante el Programa de Atención Psicosocial y Salud Integral a Víctimas (PAPSIVI).
<p>Etapas 4. Atención médica y psicológica continuada</p>	<p>Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acceder nuevamente a servicios en asistencia en salud por hechos sobrevinientes relacionados con el accidente por MAP o MUSE. • Recibir todas las medidas de reparación integral, incluida indemnización administrativa hasta 30 SMMLV (si no sufren incapacidad permanente) o 40 SMMLV (si obtienen discapacidad).
<p>Etapas 5. Inclusión social</p>	<p>Los niños, las niñas y adolescentes tienen derecho a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acceder a la educación y a programas de participación, recreación y cultura. • Participar de forma activa en la vida familiar y comunitaria.

Nota 3: Tome notas de las propuestas de mejoramiento de las etapas de la ruta en un formato como el siguiente:

Etapas de la ruta	Propuestas de mejoramiento para las etapas de la ruta
Etapa 1. Prehospitalaria	
Etapa 2. Urgencias médica, quirúrgica y hospitalaria	
Etapas 3. Rehabilitación funcional	
Etapas 4. Atención médica y psicológica continuada	
Etapa 5. Inclusión social	





Mentes brillantes

Pruebas creativas para mentes ingeniosas

Tema: Prevención y asistencia integral a niños, niñas en primera infancia víctimas de MAP o MUSE

Público: Servidoras y servidores públicos

No. de participantes: 20 a 25 personas

Duración: Entre una y media y dos horas

¿Y esto, para qué?

Los referentes conceptuales y normativos, y la ruta de asistencia integral de los niños, niñas y adolescentes víctimas de la MAP y MUSE, constituyen el marco de sentido común para los actores estatales y comunitarios responsables de la asistencia integral a niños, niñas y adolescentes víctimas de MSAP y MUSE. Sin embargo, este marco no es suficiente para que la asistencia integral se haga realidad. Se requiere que la asistencia integral se haga viva en los territorios, es decir, que forme parte de la cotidianidad de los niños, niñas y adolescentes, las familias, las comunidades y las instituciones del Estado. Para ello es necesario construir un proceso metodológico que establezca un puente entre las concepciones y las prácticas en el territorio. El Lineamiento para la asistencia integral de niños, niñas y adolescentes víctimas de minas antipersonales MAP y MUSE, en su capítulo 3, describe este proceso metodológico. Esta herramienta lúdico-pedagógica busca contribuir a la apropiación de esta metodología por parte de grupos de servidoras y servidores públicos.



¿Qué necesitamos?

- Tres (3) pelotas de pimpón de diferente color (pueden ser: blanco, morado y verde). Se pueden reemplazar por tres tarjetas gruesas o tres objetos idénticos pero de diferente color
- Una bolsa oscura para guardar los pimpones, las tarjetas o los otros objetos (de tal forma que no se vean).
- 10 marcadores.
- 18 hojitas con instrucciones de las pruebas para los equipos concursantes, que se deben sacar del formato de pruebas de juego
- Hojas blancas tamaño carta.
- Pliegos de papel periódico o un tablero grande.
- Un formato de pruebas de juego para la persona formadora, que se describe más adelante.
- Cinta de enmascarar.

¿Qué vamos a hacer?

Jugar *Mentes brillantes*. Las personas participantes, divididas en cuatro (4) equipos máximo, deben completar el mayor número de puntos luego de cumplir con las pruebas que les toquen en suerte. Del ejercicio sacarán en claro las acciones que corresponden a cada momento de la elaboración del plan territorial de asistencia a niños, niñas y adolescentes víctimas de minas antipersonales y municiones sin explotar. También alcanzarán a vislumbrar cuál es la situación del tema en el territorio en el que trabajan.

¿Cómo lo vamos a hacer?

Antes de empezar

- Lea y relea el capítulo 3 del Lineamiento para la asistencia integral de niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP (minas antipersonal) y MUSE (municiones sin explotar). Este capítulo plantea una metodología de tres momentos para elaborar un plan territorial que permita implementar la ruta de asistencia integral; dicha metodología es la base de esta herramienta lúdico-pedagógica. Usted debe conocerla muy bien; de lo contrario, le será difícil usar la herramienta.
- Asegúrese de que el grupo haya recibido una charla, exposición o conferencia sobre este capítulo del lineamiento, o que sus integrantes lo hayan leído individualmente o en pequeños grupos. El conocimiento previo de la metodología expuesta en dicho capítulo es condición indispensable para participar con provecho en la actividad.



- Revise el formato de pruebas de juego y asegúrese de comprender cada prueba. Tenga en cuenta que las pruebas tienen dos sentidos: el primero es afianzar el conocimiento de la metodología de elaboración del plan; el segundo, motivar al grupo a reflexionar sobre la situación de la ruta de asistencia integral en el territorio y generar insumos para la posterior construcción del plan territorial.
- Prepare papelitos con las instrucciones de cada prueba para entregárselos a los equipos concursantes.
- Prepare en pliegos de papel periódico o en el tablero una tabla a tres columnas con los momentos de la metodología de elaboración de los planes intersectoriales y comunitarios para la asistencia integral de niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE: Prepare una cartelera grande con tres columnas tituladas: Momento 1. **Comprendiendo el punto de partida.** Momento 2. **Organizando las acciones.** Momento 3. **Implementando las acciones y reflexionando sobre ellas.** Luego de cada prueba tome rápida nota de los insumos que esta arroje para alguno de estos momentos.



- Si el tiempo es escaso, realice con el grupo las tres pruebas clave, subrayadas en el formato, las cuales le permitirán hablar de lo esencial de los tres momentos de la metodología de formulación del plan.
- Tenga en cuenta que la herramienta está diseñada para que servidoras y servidores públicos reflexionen sobre la construcción de un plan para un territorio determinado. Entonces es necesario explicitar con el grupo cuál va a ser ese territorio a considerar: la vereda, el municipio, el departamento, la macro-región, el país.
- Si en el desarrollo del juego sale dos veces seguidas la ficha del mismo color, en el siguiente turno saque esta ficha de la bolsa para garantizar un cambio de color. Luego la debe volver a poner en la bolsa.
- Si ve que los equipos, a pesar de sus esfuerzos, no logran preparar sus pruebas en tiempos breves o que el resto del grupo se aburre durante los tiempos de preparación, puede usar otra mecánica de juego: que en cada ronda los equipos saquen sus pruebas uno tras otro, las preparen al tiempo y luego haya una ronda de presentaciones: 5 minutos para preparar, 30 segundos para representar. Esta mecánica agiliza las pruebas y evita los tiempos muertos de espera, que en el diseño original se utilizan para hablar con el resto del grupo sobre el tema de la prueba.



Formato de pruebas del juego

Momento

1.

Comprendiendo el punto de partida

1.

Prueba del
naranja

Instrucciones para el equipo concursante

La prueba consiste en adivinar una frase lo más rápido posible, diciendo letras al azar con la mecánica del conocido juego del ahorcado, pero utilizando un árbol con siete naranjas. Por turnos, cada jugador-a del equipo dice una letra y si hace parte de la frase, la persona formadora la escribirá en la posición o las posiciones en que aparezca en la frase. Si la letra dicha no hace parte de la frase, tachará una naranja del árbol. Si se acaban las naranjas sin completar la frase, el equipo pierde. Esta prueba no tiene tiempo de preparación.

Instrucciones para la persona formadora

Entregue al equipo concursante un papelito con las instrucciones para la prueba (**este papelito con el texto de las instrucciones para el equipo debe prepararlo con anterioridad**), advirtiéndoles que para esta prueba no hay tiempo de preparación.



Comprendiendo el punto de partida

Seleccione una frase para jugar al naranjo. Las frases por descubrir pueden ser las siguientes (usted las puede cambiar si lo considera pertinente, teniendo en cuenta que se refieran al momento 1: Comprendiendo el punto de partida):

1. La importancia que aaví tiene la asistencia integral es:
2. Las acciones de asistencia integral aaví son:
3. Los avances y las dificultades asistencia integral aaví son:

En el tablero o en un pliego de papel periódico trace tantas pequeñas rayas como letras tenga la frase escogida, dejando espacios entre las palabras que le ayuden a guiarse, y al lado dibuje un árbol con siete naranjas. Mientras lo hace, explique al resto del grupo de qué trata la prueba o, mejor, pida a una de las personas del equipo concursante que haga esa explicación.

Pida a los integrantes del equipo concursante, de uno en uno y sin que los demás les ayuden, que vayan diciendo letras. Escriba sobre las rayas las letras dichas, tantas veces como aparezcan en la frase escogida. Por ejemplo, la letra "a" aparece 8 veces en la frase 1. Si la letra no aparece en la frase, tache una naranja del árbol. Si el equipo concursante completa la frase antes de que se acaben las naranjas gana 1 punto.

Si el equipo adivina la frase, cuénteles que se refiere a un aspecto a tener en cuenta en el momento 1 de elaboración del plan territorial de asistencia integral: *Comprendiendo el punto de partida*. Pídales entonces que completen y comenten

1.

Prueba del
naranja

la frase. Por ejemplo, si la frase escogida fue la 1, que digan, a su juicio, qué importancia tienen el tema de la asistencia integral a niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE en el territorio, si mucha, si poca, si nula. Contraste la opinión del equipo concursante con las las opiniones del resto del grupo. Escriba las opiniones en la tabla, en la **columna del momento 1, bajo el título “Aportes a la comprensión del punto de partida”**.

2.

Prueba de las
características
de un
momento.

Instrucciones para el equipo concursante

La prueba consiste en decir al menos **tres características del momento 1** de la metodología de formulación del plan territorial para la asistencia integral de niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE. Una vez el equipo decida cuáles son esas tres características, debe **cantarlas en CORO**. Tienen 3 minutos para preparar la prueba.



Instrucciones para la persona formadora

Entregue al equipo concursante un papelito con las instrucciones para la prueba (**este papelito con el texto de las instrucciones para el equipo debe prepararlo con anterioridad**), advirtiéndoles que tienen **3 minutos** prepararla en secreto.

Mientras el equipo concursante prepara su coro, cuente al resto del grupo de qué trata la prueba: el equipo concursante cantará en coro tres características del momento 1 de la metodología de formulación del plan territorial para la asistencia integral de niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE . Aproveche para hacer lo que se hace mientras se espera que empiece una obra o una película: conversar de asuntos varios, incluidas las características del momento 1. Motíveles a hablar sobre dichas características. Si el equipo participante se está demorando, invite al resto del grupo a convocarlo con aplausos.

Dé paso al coro y contraste lo cantado con las 5 características que se mencionan en el lineamiento:

1. *Evaluar la importancia del tema*
2. *Identificar actores activos e inactivos*
3. *Indagar los avances y las dificultades*
4. *Indagar del estado de la atención integral*
5. *Comunicar lo indagado*

Si entre lo cantado hay al menos dos de estas el equipo concursante gana punto; de lo contrario, no gana.

Comprendiendo el punto de partida

2.

Prueba de las características de un momento.

En cualquier caso, retome la conversación sobre las características del momento 1, comparta las que se mencionan en el lineamiento, y pregunte al grupo cómo ve el punto de partida de la ruta en el territorio en el que se encuentran, en una escala de 1 a 5, donde uno es incipiente y 5 sobresaliente. Escriba las percepciones del grupo en la cartelera, **en la columna del momento 1, bajo el título “Percepciones sobre el punto de partida”**

3.

Prueba de los pasos en orden

Instrucciones para el equipo

La prueba consiste en ordenar las etapas de la ruta de atención integral a niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE, que la persona formadora leerá en desorden. El equipo debe escribir rápidamente cada etapa en una hoja blanca distinta y escoger 5 integrantes para que cada uno se pegue un paso en el pecho y después hagan una fila en el orden que consideren correcto. Esta prueba no tiene tiempo de preparación.

Instrucciones para la persona formadora

Entregue al equipo concursante un papelito con las instrucciones para la prueba (**este papelito con el texto de las instrucciones para el equipo debe prepararlo con anterioridad**), advirtiéndoles que para esta prueba no hay tiempo de preparación.

Entregue al equipo hojas, marcadores y cinta de enmascarar. Dikte las etapas de la ruta en desorden y pídale que rápidamente las escriban



Comprendiendo el punto de partida

en las hojas y las peguen en el pecho de 5 de sus integrantes. Puede leerlas en este desorden: **Inclusión social / Urgencias médica, quirúrgica y hospitalaria / Prehospitalaria / Rehabilitación continuada, física y psicológica / Rehabilitación funcional / Asistencia médica y psicológica continuada**

Pida que organicen la fila en el orden que crean correcto y evalúe si la fila está en el orden correcto

R/ Etapas en orden:

Etapa 1. Prehospitalaria

Etapa 2. Urgencias médica, quirúrgica y hospitalaria

Etapa 3. Rehabilitación funcional

Etapa 4. Atención médica y psicológica continuada

Etapa 5. Inclusión social

Si el equipo acierta, pregúnteles cuál es a su juicio la etapa más floja de la ruta en el territorio en el que se encuentran. Contraste la opinión del equipo concursante con las opiniones del resto del grupo. Escriba las respuestas en la tabla, **en la columna del momento 1, bajo el título "Etapas flojas"**

4.

Prueba del
teléfono roto

Instrucciones para el equipo

La prueba consiste en responder una pregunta de opción múltiple. Luego de escuchar las opciones, el equipo tiene 1 minuto para debatir y elegir la respuesta que considere correcta. Después deben formar una fila y a modo de "teléfono roto" hacer llegar la respuesta que creen correcta hasta la persona formadora.

Comprendiendo el punto de partida

Esta prueba no tiene tiempo de preparación. Tengan en cuenta que el teléfono roto es un juego consiste en que los integrantes del equipo se alinean hombro con hombro; esta formación representa la línea telefónica. Entonces el participante que se encuentra al principio de la línea susurra el mensaje, en este caso la respuesta correcta, a su compañero-a del lado y así, sucesivamente, el receptor del mensaje murmura el mensaje a quien le sigue en la línea, de modo que el mensaje llegue hasta el otro extremo. El mensaje no puede ser repetido. El último jugador dice en voz alta, para que todos los participantes puedan oírlo, el contenido del mensaje.

4.

Prueba del
teléfono roto

Instrucciones para la persona formadora

Entregue al equipo concursante un papelito con las instrucciones para la prueba (**este papelito con el texto de las instrucciones para el equipo debe prepararlo con anterioridad**), advirtiéndoles que para esta prueba no hay tiempo de preparación.

Lea al equipo la siguiente pregunta de opción múltiple: En el momento 1, **Comprendiendo el punto de partida**, el proceso de consulta e indagación se realiza con el fin de:

- a) Conocer muchas personas, conversar con ellas y tejer lazos de colaboración.
- b) Recolectar la información para construir el mapa de la asistencia integral en el territorio.
- c) Conocer cuáles son las responsabilidades que el Estado ha dejado de cumplir.



Comprendiendo el punto de partida

Deles 30 segundos para que, en secreto, en un círculo cerrado como el que hacen los integrantes de los equipos deportivos para darse ánimo justo antes de empezar el juego, escojan la opción que consideren correcta. Entonces pida que organicen la línea del teléfono roto y escoja al azar el sentido en que fluirá el mensaje. Hágase en un extremo de la fila y dé la orden de que la respuesta del equipo arranque desde el otro extremo.

R/ b) es la respuesta correcta.

Si aciertan, pregúnteles cómo consultarían a niñas y niños en primera infancia lo que saben, opinan y sienten sobre el tema de la atención a niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE. Contraste la opinión del equipo concursante con las las opiniones del resto del grupo. Escriba las respuestas en la tabla **en la columna del momento 1**.

5.

Prueba
de falso o
verdadero

Instrucciones para el equipo

La prueba consiste en determinar si una afirmación es falsa o verdadera. El equipo tiene 30 segundos para debatir y decidir. Luego deben formar una fila y, a la cuenta de tres, sus integrantes tendrán que mover la cabeza arriba-abajo si la consideraron VERDADERA o hacia los lados si la consideraron FALSA. Luego, uno de sus integrantes debe argumentar su respuesta. Esta prueba no tienen tiempo de preparación.

Instrucciones para la persona formadora

Entregue al equipo concursante un papelito con las instrucciones para la prueba (**este papelito con el texto de las instrucciones para el equipo debe prepararlo con anterioridad**), advirtiéndoles que para esta prueba no hay tiempo de preparación.

Comprendiendo el punto de partida

Lea al equipo la siguiente afirmación:

Es clave, con el fin de aunar esfuerzos y de visibilizar el tema en el territorio, que se comuniquen los resultados de la caracterización realizada.

Deles 30 segundos para que, en secreto, en un círculo cerrado como el que hacen los integrantes de los equipos deportivos para darse ánimo justo antes de empezar el juego, determinen si la afirmación es FALSA o VERDADERA. Entonces pida que organicen la fila para dar su respuesta moviendo la cabeza sincronizadamente.

5.

Prueba de falso o verdadero

R/ Afirmación verdadera

Pida a un integrante del equipo que argumente su respuesta. Complemente (si dijeron que era VERDADERA) o controvierta (si dijeron que era FALSA) la respuesta del equipo con los siguientes argumentos:

La comunicación de los resultados no es solo un momento para dar información tanto a quienes participaron como a quienes no lo hicieron de forma directa en la caracterización. Es una oportunidad para dialogar sobre el tema de la asistencia integral de los niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE, ampliar el conocimiento construido e ir tejiendo marcos de expectativas y de colaboración comunes. Entonces se podrá empezar pensar cuáles pueden ser las metas, a corto, mediano y largo plazo, para la apropiación y cualificación de esa asistencia integral.



Comprendiendo el punto de partida

Luego pregunte al grupo cuáles serían buenas maneras de comunicar los resultados de la caracterización de la ruta en el territorio. Anote las ideas en la tabla **en la columna del momento 1, bajo el título “Ideas para comunicar los resultados de la caracterización”**.

Instrucciones para el equipo

La prueba consiste en componer **una escultura con algunas prendas** con las que cuenten las personas integrantes del equipo (pañóletas, sombreros o sacos), que debe representar al menos una forma de promover el trabajo en equipo para que el plan territorial se haga realidad. Para inspirarse pueden consultar las siguientes maneras de lograr ese propósito que propone el Lineamiento:

- Concertación de un foco común de trabajo.
- Reconocimiento de saberes y experiencias previas.
- Enriquecimiento de los saberes y experiencias previas para afianzar las capacidades de lectura del contexto.
- Colectivización de aportes y resignificación de las alternativas de solución.
- Construcción de acuerdos y compromisos para la acción.
- Desarrollo de las acciones.
- Contar lo realizado para reconocer avances y dificultades y trazar nuevas formas de acción.

Tienen **5 minutos** para componer la escultura y escribir su significado en un papelito.

Instrucciones para la persona formadora

Entregue al equipo concursante un papelito con las instrucciones para la prueba **(este papelito con el texto de las instrucciones para**

6.

Prueba de la escultura con prendas.

Comprendiendo el punto de partida

el equipo debe prepararlo con anterioridad), advirtiéndoles que tienen **5 minutos** prepararla en secreto.

Mientras el equipo concursante prepara su escultura, cuente al resto del grupo de qué trata la prueba: el equipo concursante exhibirá una escultura hecha con prendas que representa una manera de promover el trabajo en equipo para la buena marcha del plan territorial. Aproveche para hacer lo que se hace mientras se espera que empiece una obra o una película: conversar de asuntos varios, incluido el del trabajo en equipo. Motíveles a hablar sobre cómo piensan que se puede impulsar esta modalidad de trabajo. Si el equipo participante se está demorando, invite al resto del grupo a convocarlo con aplausos.

6.

Prueba de la escultura con prendas.

Dé paso al montaje y exhibición de la escultura y permita que durante **un minuto** los otros equipos adivinen el significado de la misma, recordándoles que representa una manera de fomentar el trabajo en equipo. Pídales que escriban en un papelito su interpretación de la escultura. La interpretación que más se acerque al diagrama gana un punto y el equipo que representó gana dos. Si ninguna interpretación se acerca, entonces ningún equipo gana punto.

En cualquier caso, retome la conversación sobre el trabajo en equipo, traiga a cuento las propuestas que trae el lineamiento sobre este tema e invíteles a precisar, desde su experiencia y conocimiento de los actores en el territorio, cuáles serían las mejores maneras de fomentar allí el trabajo en equipo y cómo se podría monitorear si se está logrando. Escriba las reflexiones en la tabla en **la columna del momento 1, bajo e título "Trabajo en equipo"**.



Instrucciones para el equipo

La prueba consiste en representar una **escena muda** utilizando las manos como títeres (a las manos les pueden dibujar caras con expresiones), que haga referencia al segundo momento de la construcción del plan territorial: **Organizando las acciones**. Para construir esta representación, tengan en cuenta lo que dice el lineamiento sobre este momento:

1.

Prueba de los títeres de mano en un escena muda

Al momento 2, **Organizando las acciones**, le corresponde la planeación, la formulación de un proyecto. Planear significa proyectar unos escenarios ideales de corto, mediano y largo plazo para implementar o mejorar la asistencia integral. En este contexto, la planeación implica responder al menos cuatro preguntas:

- *¿Cuál es la situación problemática de la asistencia integral a la cual se busca aportar soluciones?*
- *¿Cuál es el gran resultado que se espera alcanzar con el proyecto que se va a realizar y cuál va a ser su aporte a la problemática identificada?*
- *¿Cuáles son las metas a alcanzar a través del proyecto de asistencia integral?*
- *¿Qué acciones se deben llevar a cabo para implementar o mejorar la asistencia integral?*

El equipo tiene 5 minutos para inventar dicha escena en secreto, fuera del salón. El reto a superar consiste en que los demás equipos adivinen el sentido de la representación.

Organizando las acciones

Instrucciones para la persona formadora

Entregue al equipo concursante un papelito con las instrucciones para la prueba (**este papelito con el texto de las instrucciones para el equipo debe prepararlo con anterioridad**), advirtiéndoles que tienen 3 minutos para prepararla en secreto.

1.

Prueba de los títeres de mano en un escena muda

Mientras el equipo concursante prepara su representación, cuente al resto del grupo que se disponen a observar una espectacular representación de una escena muda donde las manos de los integrantes del equipo concursante actuarán como títeres. Y que dicha representación tiene un mensaje que deben adivinar. (No mencione el tema de la representación). Aproveche para hacer lo que se hace mientras se espera que empiece una obra o una película: conversar de asuntos varios. Si el equipo participante se está demorando, invite al resto del grupo a convocarlo con aplausos.

Dé paso a la representación y permita que **durante un minuto** los otros equipos adivinen el significado de la misma. La primera interpretación acertada gana un punto y el equipo que representó gana dos. Si ninguna interpretación se acerca, entonces ningún equipo gana punto.

En cualquier caso, pregunte al grupo cuáles serían tres acciones clave para mejorar el funcionamiento de la ruta en el territorio. Escriba las respuestas en la tabla en **la columna del momento 2**.



Organizando las acciones

2.

Prueba de la mímica

Instrucciones para el equipo

La prueba consisten en representar con mímica cuál es la **situación problemática** a la que debe responder el proyecto de mejora de la ruta de asistencia integral a niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE en el territorio. Deben anotar en un papelito lo que quisieron representar. Recuerden que dicha situación problemática puede corresponder a alguno de estos cuatro escenarios:

- **Escenario 1:** Desarticulación y acciones incipientes.
- **Escenario 2:** Sinergias entre actores pero con acciones incipientes.
- **Escenario 3:** Avances significativos en articulación y en asistencia, pero con desequilibrios en los momentos de la ruta.
- **Escenario 4:** Avances en articulación y equilibrio en los momentos de la ruta de asistencia integral.

Instrucciones para la persona formadora

Entregue al equipo concursante un papelito con las instrucciones para la prueba (**este papelito con el texto de las instrucciones para el equipo debe prepararlo con anterioridad**), advirtiéndoles que tienen 3 minutos prepararla en secreto.

Mientras el equipo concursante prepara su representación, cuente al resto del grupo que se disponen a observar una espectacular representación de mímica que tiene un mensaje que deben analizar. (No mencione el tema de la representación). Aproveche para hacer lo que se hace mientras

Organizando las acciones

2.

Prueba de la mímica

se espera que empiece una obra o una película: conversar de asuntos varios. Si el equipo participante se está demorando, invite al resto del grupo a convocarlo con aplausos.

Dé paso a la representación y permita que **durante un minuto** los otros equipos adivinen el significado de la misma. La primera interpretación acertada gana un punto y el equipo que representó gana dos. Si ninguna interpretación se acerca, entonces ningún equipo gana punto.

Ponga a consideración de todo el grupo la situación problemática propuesta por el equipo participante. Invíteles a llegar a un acuerdo sobre cuál podría ser esa situación en el territorio (algo que validarán luego cuando desarrollen completamente el momento 1). **Tome nota en el papelógrafo en la columna del momento 2, bajo el título "Situación problemática"**. Y explique que la situación problemática se precisa como resultado de la caracterización, y que a partir de ella se define el gran resultado a alcanzar, se establecen las metas a cumplir y se definen las acciones a realizar.

3.

Prueba de la escena teatral

Instrucciones para el equipo

La prueba consiste en preparar en 5 minutos y representar luego una escena teatral para comunicar el **gran resultado** que se espera alcanzar con el proyecto de mejora de la ruta de asistencia integral a niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE en el territorio. Recuerden que la definición de este **gran resultado** depende de la situación problemática identificada en el primer momento:



Organizando las acciones

- **Escenario 1:** Desarticulación y acciones incipientes.
- **Escenario 2:** Sinergias entre actores pero con acciones incipientes.
- **Escenario 3:** Avances significativos en articulación y en asistencia, pero con desequilibrios en los momentos de la ruta.
- **Escenario 4:** Avances en articulación y equilibrio en los momentos de la ruta de asistencia integral.

Instrucciones para la persona formadora

Entregue al equipo concursante un papelito con las instrucciones para la prueba (**este papelito con el texto de las instrucciones para el equipo debe prepararlo con anterioridad**), advirtiéndoles que tienen 5 minutos para prepararla en secreto.

Mientras el equipo concursante prepara su representación, cuente al resto del grupo que se disponen a observar una espectacular representación teatral que tiene un mensaje que deben analizar. (No mencione el tema de la representación). Aproveche para hacer lo que se hace mientras se espera que empiece una obra o una película: conversar de asuntos varios. Si el equipo participante se está demorando, invite al resto del grupo a convocarlo con aplausos.

Dé paso a la representación y ponga a consideración de todo el grupo el **gran resultado** propuesto por el equipo concursante para el proyecto de mejora de la ruta de asistencia integral a niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE en el territorio. Escriba las propuestas de

Organizando las acciones

3.

Prueba de la
escena teatral

grandes resultados surgidas de esta discusión en la tabla **en la columna del momento 2, bajo el título “Grandes resultados”**.

Aproveche los comentarios a la representación para explicar que la pregunta por el gran resultado es clave para el segundo momento de construcción del plan territorial: ***Organizando las acciones***. El gran resultado se desprende de la caracterización hecha en el primer momento (recuerde al grupo los posibles escenarios) y de él se desprenden las metas y las acciones del plan.

4.

Prueba
de la foto
instantánea

Instrucciones para el equipo

La prueba consiste en imaginar **metas** para el proyecto de mejora de la ruta de asistencia integral de niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE en el territorio. Los integrantes del equipo, en secreto, fuera del salón, deben compartir rápidamente sus ideas de posibles metas y escoger cuatro: la primera, para niños, niñas y adolescente; la segunda, para familias; la tercera, para comunidad; y la cuarta, para entidades del Estado. Entonces deben comunicar estas metas a través de una foto instantánea; es decir, sus integrantes deben posar y esas poses deben comunicar las cuatro metas seleccionadas. Deben anotar en un papelito lo que quisieron representar.

Instrucciones para la persona formadora

Entregue al equipo concursante un papelito con las instrucciones para la prueba (**este papelito con el texto de las instrucciones**



Organizando las acciones

para el equipo debe prepararlo con anterioridad), advirtiéndoles que tienen **5 minutos** prepararla en secreto.

Mientras el equipo concursante prepara su foto instantánea, cuente al resto del grupo de qué trata la prueba: el equipo concursante representará cuatro metas para el proyecto de mejora de la ruta de asistencia integral a niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE en el territorio. Aproveche para hacer lo que se hace mientras se espera que empiece una obra o una película: conversar de asuntos varios. Si el equipo participante se está demorando, invite al resto del grupo a convocarlo con aplausos.

Dé paso a la composición de la foto y permita que durante **un minuto** los otros equipos adivinen el significado de la misma. La interpretación que más se acerque a lo anotado en el papelito gana un punto y el equipo que representó gana dos. Si ninguna interpretación se acerca, entonces ningún equipo gana punto.

En cualquier caso, ponga a consideración de todo el grupo las cuatro metas propuestas por el equipo concursante para el proyecto de mejora de la ruta de asistencia integral en el territorio. Pídale que lleguen a un acuerdo de cuál sería la meta más importante para cada uno de los cuatro tipos de actores. Escriba las metas acordadas en la tabla **en la columna del momento 2, bajo e título “Metas”**.

5.

Prueba del
noticiero

Instrucciones para el equipo

La prueba consiste en presentar ejemplos de los **tipos de acciones** que debe incluir para el proyecto de mejora de la ruta de asistencia integral de niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE en

Organizando las acciones

el territorio, en formato de noticiero. Son seis noticias que hablan de acciones que se llevarán a cabo en el territorio cuando se ponga en marcha el proyecto. Las noticias deben contextualizar estas acciones en el territorio y decir quién hace qué, dónde y cuándo. Recuerden que los tipos de acciones son:

5.

Prueba del noticiero

1. **Investigación y acopio de conocimiento** para contar con una base inicial de construcción del proyecto.
2. **Diseño de actividades** y la manera en que se va a desenvolver en el tiempo.
3. **Formación** para incrementar las capacidades de las personas.
4. **Trabajo de campo** para desarrollar de las acciones planeadas.
5. **Reflexión** sobre las acciones llevadas a cabo para obtener aprendizajes.
6. **Comunicación** para compartir con otras personas los aprendizajes alcanzados pueden ser importantes.

Instrucciones para la persona formadora

Entregue al equipo concursante un papelito con las instrucciones para la prueba (**este papelito con el texto de las instrucciones para el equipo debe prepararlo con anterioridad**), advirtiéndoles que tienen **5 minutos** prepararla en secreto.

Mientras el equipo concursante prepara el noticiero, cuente al resto del grupo de qué trata la prueba: el equipo concursante emitirá un noticiero sobre las acciones adelantadas por el proyecto de mejora de la ruta de asistencia integral a niños,



Organizando las acciones

niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE en el territorio. Aproveche para hacer lo que se hace mientras se espera que empiece una obra o una película: conversar de asuntos varios. Si el equipo participante se está demorando, invite al resto del grupo a convocarlo con aplausos.

Dé paso al noticiero y ponga a consideración de todo el grupo **las noticias sobre las acciones** propuestas por el equipo concursante para el proyecto de mejora de la ruta de asistencia integral a niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE en el territorio. Invíteles a llegar a un acuerdo sobre cuál sería la acción más importante de cada tipo. Escriba las acciones acordadas en la tabla **en la columna del momento 2, bajo el título "Acciones"**.

6.

Prueba de la caracterización de las barreras y la manera de superarlas

Instrucciones para el equipo

La prueba consiste en caracterizar tres personajes que representan con su actitud y ciertas prendas o accesorios que llevan encima, algunas barreras que entorpecen la implementación de la ruta de asistencia integral en los territorios. Estos personajes deben contar al público la barrera que representan y luego, cambiando el gesto y quitándose las prendas o accesorios, contar una manera de superar esas barrera. Las barreras y las maneras de superarlas propuestas son las siguientes (el equipo puede escoger otras con mayor incidencia en el territorio o contextualizar en el territorio las que aquí se plantean):

- **No existe suficiente personal capacitado ni dotación en primeros auxilios para atender a las víctimas mientras reciben un tratamiento adecuado** / Capacitar y dotar a la comunidad y a los colectivos sociales para la prestación de los primeros auxilios.

Organizando las acciones

6.

Prueba de la caracterización de las barreras y la manera de superarlas

- **No existen suficientes profesionales psicosociales que puedan brindar una atención en crisis, sobre todo en lugares alejados de la cabecera municipal** /Revisar el presupuesto y establecer alianzas para ONG o entidades de cooperación internacionales para tener un mayor número de profesionales psicosociales capacitados.
- **Se presentan inconsistencias en la inscripción en el RUV (Registro Único de Víctimas) de niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE** / Brindar capacitación constante a los funcionarios encargados de tomar las declaraciones con el fin de registrar todas las condiciones de tiempo, modo y lugar del accidente por MAP o MUSE y las consecuencias para el niños, niñas o adolescente víctima.

Instrucciones para la persona formadora

Entregue al equipo concursante un papelito con las instrucciones para la prueba (**este papelito con el texto de las instrucciones para el equipo debe prepararlo con anterioridad**), advirtiéndoles que tienen **5 minutos** prepararla en secreto.

Mientras el equipo concursante prepara la caracterización de los personajes, cuente al resto del grupo de qué trata la prueba: el equipo concursante caracterizará unos personajes que representan barreras para la implementación de la ruta de asistencia integral a niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE en el territorio. Aproveche para hacer lo que se hace mientras se espera que empiece una obra o una película: conversar de asuntos varios, incluido el de las barreras. Motíveles a hablar sobre las barreras que hay que superar en el territorio para implementar adecuadamente la ruta de asistencia



Organizando las acciones

integral. Si el equipo participante se está demorando, invite al resto del grupo a convocarlo con aplausos.

Dé paso a la representación de los personajes. Si a su juicio y el del resto del grupo los personajes logran transmitir tres barreras para la ruta y proponer maneras de superarlas, el equipo concursante gana 1 punto.

Luego retome la conversación sobre las barreras que debe sortear el plan de mejora de la ruta de asistencia integral en el territorio. Escriba las barreras y las acciones de superación que el grupo identifique en la tabla **en la columna del momento 2, bajo el título “Superación de las barreras”**.



Implementando las acciones y reflexionando sobre ellas

Instrucciones para el equipo

La prueba consiste en inventar **una canción** sobre el **papel de niños, niñas y adolescentes** en el plan de mejora de la ruta de asistencia integral. La forma más fácil de hacerlo es tomar una canción existente y cambiarle la letra. La canción debe transmitir el siguiente mensaje:

Los niños, niñas y adolescentes son los principales actores de la ruta de asistencia integral y deben ser reconocidos como sujetos activos, partícipes en todos los procesos de planeación, implementación y evaluación de la ruta. No deben ser comprendidos simplemente como beneficiarios de las acciones o como objetos de cuidado.

1.

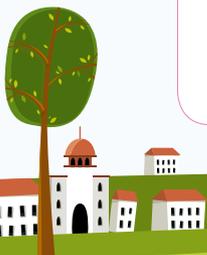
Prueba de la canción inventada

La canción puede ser cantada por uno o varios intérpretes. Mejor que sean varios.

Instrucciones para la persona formadora

Entregue al equipo concursante un papelito con las instrucciones para la prueba (**este papelito con el texto de las instrucciones para el equipo debe prepararlo con anterioridad**), advirtiéndoles que tienen **5 minutos** prepararla en secreto.

Mientras el equipo concursante ensaya su canción, cuente al resto del grupo de qué trata la prueba: el equipo concursante cantará una canción sobre el papel de niños, niñas y adolescentes en el plan de mejora de la ruta de atención integral. Aproveche para hacer lo que



Implementando las acciones y reflexionando sobre ellas

se hace mientras se espera que empiece una obra o una película: conversar de asuntos varios, entre ellos el tema de la canción. Invíteles a proponer posibles formas de participación de niños, niñas y adolescentes en la ruta. Si el equipo participante se está demorando, invite al resto del grupo a convocarlo con aplausos.

Dé paso a la interpretación de la canción. Si a su juicio y el del resto del grupo la canción logra transmitir el mensaje, el equipo concursante gana punto.

A partir de ella, retome la conversación sobre las maneras de facilitar la participación de niñas , niños y adolescentes en los distintos momentos de formulación e implementación del plan de mejora de la ruta de asistencia integral. Escriba las acciones propuestas en la tabla **en la columna del momento 3, bajo el título “Papel de niñas, niños y adolescentes”**.

2.

Prueba de los cuatro dibujos

Instrucciones para el equipo

La prueba consiste en hacer **cuatro dibujos** sobre el **papel de familias y comunidades** en el plan de mejora de la ruta de asistencia integral. Los mensajes que deben transmitir los dibujos son los siguientes:

1. Las familias y comunidades participan aportando interacciones llenas de afecto e interés hacia los niños, niñas y adolescentes víctimas.
2. Las familias y comunidades participan cooperando entre sí para facilitar su inclusión social.

Implementando las acciones y reflexionando sobre ellas

3. Las familias y comunidades participan aprendiendo lo que requieren para favorecer su cuidado físico, mental y social.
4. Las familias y comunidades participan movilizándose en función de exigir los derechos de estos niños, niñas y adolescentes.

Para que rinda, es importante que haya al menos cuatro dibujantes.

Instrucciones para la persona formadora

Entregue al equipo concursante un papelito con las instrucciones para la prueba (**este papelito con el texto de las instrucciones para el equipo debe prepararlo con anterioridad**), advirtiéndoles que tienen **5 minutos** prepararla en secreto.

2.

Prueba de los cuatro dibujos

Mientras el equipo concursante hace los dibujos, cuente al resto del grupo de qué trata la prueba: el equipo concursante hará cuatro dibujos sobre el papel de familias y comunidades en el plan de mejora de la ruta de atención integral. Aproveche para hacer lo que se hace mientras se espera que empiece una obra o una película: conversar de asuntos varios, entre ellos el tema de los canción. Invíteles a proponer posibles formas de participación de familias y comunidades en la ruta. Si el equipo participante se está demorando, invite al resto del grupo a convocarlo con aplausos.

Dé paso a la exhibición de los dibujos. Permita que los otros equipos los observen durante **un minuto** y escriban en un papelito el significado de cada uno. El equipo que más se acerque al significado previsto para los dibujos gana un punto y el equipo concursante gana dos. Si las interpretaciones están completamente desenfocadas, ningún equipo recibe puntos.



Implementando las acciones y reflexionando sobre ellas

En cualquier caso, retome la conversación sobre las maneras de participar que podrían tener familias y comunidades en los distintos momentos de formulación e implementación del plan de mejora de la ruta de asistencia integral. Escriba las acciones propuestas en la tabla en la columna del momento 3, bajo el título “Papel de familias y comunidades”.

3.

Prueba del poema.

Instrucciones para el equipo

La prueba consiste en componer un **poema** sobre el **papel servidoras y servidores públicos** en el plan de mejora de la ruta de asistencia integral. El poema debe contener las siguientes ideas en relación el papel de servidoras y servidores públicos en el mejoramiento de la ruta:

- Agenciar procesos de prevención y asistencia integral que garanticen la vida y los derechos de los niños y niñas que se encuentran en el riesgo de MAP y MUSE o han sido víctimas de ellas.
- Brindar información, orientación y acompañamiento, de una forma amable y respetuosa.
- Garantizar a niños, niñas y adolescentes víctimas. medidas de prevención, atención, asistencia y reparación, atendiendo a su edad, discapacidad, género y/o etnia.
- Brindarles espacios de participación en los que se les reconozca como sujetos de derechos que tienen capacidades para transformar su propia realidad y reconstruir proyectos de vida.

Implementando las acciones y reflexionando sobre ellas

El poema puede ser declamado por uno o varios intérpretes. Mejor que sean varios.

Instrucciones para la persona formadora

Entregue al equipo concursante un papelito con las instrucciones para la prueba (**este papelito con el texto de las instrucciones para el equipo debe prepararlo con anterioridad**), advirtiéndoles que tienen **5 minutos** prepararla en secreto.

3.

Prueba del poema.

Mientras el equipo concursante compone el poema, cuente al resto del grupo de qué trata la prueba: el equipo concursante compondrá un poema sobre el papel servidoras y servidores públicos en el plan de mejora de la ruta de atención integral. Aproveche para hacer lo que se hace mientras se espera que empiece una obra o una película: conversar de asuntos varios, entre ellos el tema del poema. Motíveles a identificar cuál es su papel como servidoras y servidores públicos en el mejoramiento la ruta. Si el equipo participante se está demorando, invite al resto del grupo a convocarlo con aplausos.

Dé paso a la declamación del poema, que el grupo puede hacer con una o varios intérpretes. Si a su juicio y el del resto del grupo el poema logra transmitir el mensaje, el equipo concursante gana punto.

A partir de ella, retome la conversación sobre el papel de servidoras y servidores públicos en el plan de mejora de la ruta de asistencia integral. Escriba las acciones propuestas en la tabla **en la columna del momento 3, bajo el título “Papel de servidoras y servidores públicos”**.



Implementando las acciones y reflexionando sobre ellas

4.

Prueba de los mimos que "hablan" de capacidades

Instrucciones para el equipo

La prueba consiste en poner simultáneamente en escena a 5 mimos que representen para el grupo 5 capacidades que deben desarrollar servidoras y servidores públicos para atender adecuadamente a niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE y a sus familias. Estas capacidades son:

1. Escuchar y entender la situación de la víctima.
2. Generar confianza y diálogo.
3. Orientar desde el enfoque diferencial.
4. Reconocer la necesidad de la víctima.
5. Realizar remisiones de acuerdo a la necesidad.

Instrucciones para la persona formadora

Entregue al equipo concursante un papelito con las instrucciones para la prueba (**este papelito con el texto de las instrucciones para el equipo debe prepararlo con anterioridad**), advirtiéndoles que tienen **5 minutos** prepararla en secreto.

Mientras el equipo concursante prepara la representación de los mimos, cuente al resto del grupo de qué trata la prueba: el equipo concursante pondrá en escena de manera simultánea 5 mimos que les "hablarán" de las capacidades que servidoras y servidores públicos deben desarrollar para atender adecuadamente a niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE y a sus familias. Aproveche para hacer lo que se hace mientras se espera que empiece una obra o una película: conversar de asuntos varios, entre ellos el tema de las capacidades a desarrollar. Motíveles a reflexionar y conversar sobre

Implementando las acciones y reflexionando sobre ellas

4.

Prueba de los mimos que “hablan” de capacidades

cuáles pueden ser esas capacidades. Si el equipo participante se está demorando, invite al resto del grupo a convocarlo con aplausos.

Dé paso a la puesta en escena de los mimos. Permita que los otros equipos los observen durante **un minuto** y escriban en un papelito lo que cada mimo trata de representar. El equipo que más se acerque al significado previsto para la representación de los mimos gana un punto y el equipo concursante gana dos. Si las interpretaciones están completamente desenfocadas, ningún equipo recibe puntos.

En cualquier caso, retome la conversación sobre las capacidades que servidoras y servidores públicos deben desarrollar para atender adecuadamente a niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE y a sus familias. Escriba las capacidades identificadas en la tabla **en la columna del momento 3, bajo el título “Capacidades a desarrollar por servidoras y servidores públicos”**.

5.

Prueba de las esculturas con cuerpos

Instrucciones para el equipo

La prueba consiste en componer una **escultura** con los cuerpos de las personas del equipo que represente el siguiente diagrama sobre el proceso de implementación de las acciones del plan de mejora de la ruta de asistencia integral a niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE, con sus correspondientes 6 momentos:



Implementando las acciones y reflexionando sobre ellas

Instrucciones para la persona formadora

Entregue al equipo concursante un papelito con las instrucciones para la prueba (**este papelito con el texto de las instrucciones para el equipo debe prepararlo con anterioridad**), advirtiéndoles que tienen **5 minutos** prepararla en secreto.

Mientras el equipo concursante prepara su escultura, cuente al resto del grupo de qué trata la prueba: el equipo concursante exhibirá una escultura que representa el proceso de implementación de las acciones del proyecto de mejora de la ruta de asistencia integral a niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE en el territorio. Aproveche para hacer lo que se hace mientras se espera que empiece una obra o una película: conversar de asuntos varios, incluido el de cómo implementar las acciones. Motíveles a hablar sobre cómo piensan que debe ser ese proceso, en términos generales; es decir, que aplique a cualquier acción emprendida. Si el equipo participante se está demorando, invite al resto del grupo a convocarlo con aplausos.

Dé paso al montaje y exhibición de la escultura y permita que durante **un minuto** los otros equipos adivinen el significado de la misma, advirtiéndoles que deben identificar 6 pasos clave. La interpretación que más se acerque al diagrama gana un punto y el equipo que representó gana dos. Si ninguna interpretación se acerca, entonces ningún equipo gana punto.

En cualquier caso, ponga a consideración de todo el grupo los 6 pasos propuestos para la implementación de las

Implementando las acciones y reflexionando sobre ellas

5.

Prueba de las esculturas con cuerpos

acciones en el lineamiento. Invíteles a reflexionar, desde su experiencia, cuáles son los pasos que con mayor frecuencia se omiten y por qué. Escriba las reflexiones en la tabla **en la columna del momento 3, bajo e título “Implementación de las acciones”**.

6.

Prueba del acróstico

Instrucciones para el equipo

La prueba consiste en hacer una **acróstico con la palabra “Monitoreo”**, que deje en claro cuál es la función del monitoreo en la adecuada implementación de la ruta de asistencia integral a niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE. Tengan en cuenta que un acróstico es una composición poética en la que las letras iniciales de cada verso, al ser leídas verticalmente, conforman una palabra, en este caso “Monitoreo”. Para inspirarse, consulten estas ideas que trae el Lineamiento sobre el tema:

- El monitoreo es un proceso que permite a los actores reflexionar sobre la marcha misma del proceso de cualificación y apropiación de la ruta de asistencia integral de los niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE en el territorio.
- El monitoreo facilita la toma de decisiones sobre la marcha, brindando la información necesaria para llevar a cabo las correcciones que se requieran para contar con una ruta articulada y de calidad orientada a garantizar los derechos de los niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE.
- El monitoreo hace posible que todos los actores sean conscientes del avance que van teniendo a medida que desarrollan sus acciones y la distancia que les separa respecto de lo que esperan alcanzar con sus acciones en un tiempo definido.



Implementando las acciones y reflexionando sobre ellas

El acróstico puede ser declamado por uno o varios intérpretes. Mejor que sean varios.

Instrucciones para la persona formadora

Entregue al equipo concursante un papelito con las instrucciones para la prueba (**este papelito con el texto de las instrucciones para el equipo debe prepararlo con anterioridad**), advirtiéndoles que tienen **5 minutos** prepararla en secreto.

Mientras el equipo concursante compone el acróstico, cuente al resto del grupo de qué trata la prueba: el equipo concursante compondrá un acróstico sobre la palabra "Monitoreo". Cuénteles qué es un acróstico. Aproveche para hacer lo que se hace mientras se espera que empiece una obra o una película: conversar de asuntos varios, entre ellos el tema del acróstico. Motíveles a reflexionar sobre la función del monitoreo en la implementación de la ruta de asistencia integral. Si el equipo participante se está demorando, invite al resto del grupo a convocarlo con aplausos.

Dé paso a la declamación del acróstico, que el equipo concursante puede hacer con uno o varios intérpretes. Si a su juicio y el del resto del grupo el acróstico logra transmitir el mensaje, el equipo concursante gana punto.

A partir de esta declamación, retome la conversación sobre el papel del monitoreo en la implementación de la ruta de asistencia integral. Escriba las reflexiones del grupo en la tabla **en la columna del momento 3, bajo el título "Funciones del monitoreo"**.

Desarrollo

- Organice al grupo en formación en equipos de mínimos 5 y máximo 10 integrantes, por la técnica del conteo u otra que usted conozca.
- Pida a cada equipo que escoja un nombre.
- Elabore entonces la tabla de puntaje. La puede hacer de manera muy simple en el tablero, en un pliego de papel periódico o en las hojas tamaño carta: escriba los nombres de los equipos y al frente trace una raya vertical por cada punto ganado.
- Cuénteles que los turnos para jugar se darán en el sentido de las manecillas del reloj.
- Para sortear qué equipo comienza, pídeles que adivinen un número del uno al diez. El equipo que adivine el número será el que comience.
- Cuénteles que para el juego se usarán, además de la hoja de puntaje que usted manejará, una bolsa con 3 pelotas de pimpón o tarjetas de colores y unas papelitos donde están escritas las pruebas del juego.
- Explique que las pruebas están divididas en tres categorías, que corresponden al color de la bola de pimpón o la tarjeta. Esas tres categorías son:





- Dígalos que en cada turno el equipo debe sacar un pimpón al azar y, dependiendo del color, debe hacer un tipo de prueba.
- Luego de saber qué tipo de prueba le corresponde, pida al equipo que diga un número del 1 al 6. De esa manera escogerá cuál prueba específica de ese tipo debe el equipo debe llevar a cabo. Si el equipo gana la prueba, esta sale del juego. Márquela en el formato con una equis.
- Señale claramente el límite de tiempo para realizar la prueba. Tenga en cuenta que algunas no tienen tiempo de preparación y que para la mayoría el tiempo es de cinco minutos.
- Cada acierto le da al equipo concursante uno o dos puntos. También, en algunas pruebas, los otros equipos, que interpretan la actuación del equipo concursante, pueden obtener puntos.
- La puntuación debe ser registrada en la tabla de puntajes.
- El juego termina cuando las pruebas se acaben.
- Al final, sume los puntos para saber qué equipo ganó.
- Luego invite al grupo a repasar los insumos que dejó el juego para la formulación del plan territorial de asistencia integral de niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE, valiéndose de los apuntes que tomó en la tabla.



www.accioncontraminas.gov.co

Dirección para la Acción Integral contra Minas Antipersonal

Calle 7 No. 6-54

Bogotá D.C., Colombia

Conmutador (57 1) 562 9300, Extensión 2753

Horario de atención: lunes a viernes, 8:00 a.m. a 5:45 p.m.

Línea de quejas y reclamos: 01 8000 913666

