

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

# Pisando línea: El juego cambia de reglas



## **Pisando línea: El juego cambia de reglas**

### **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**

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

#### **Historieta Pisando línea: El juego cambia de reglas**

**Alexander David Cortés Zamora**

Autor - CINDE

#### **Taller Creativo de Aleida Sánchez B. Ltda.**

[www.tallercreativoaleida.com.co](http://www.tallercreativoaleida.com.co)

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

#### **Jorge Camacho Velásquez**

Desarrollo herramientas lúdico-pedagógicas, corrección de estilo

#### **Mario Urazán Roncancio**

Ilustración historieta original

#### **Bibiana Alturo Mendoza**

**Mario Urazán Roncancio**

Diseño y diagramación

#### **Aleida Sánchez Buitrago**

Dirección de arte y producción general

ISBN: 978-958-8045-41-2

Primera Edición

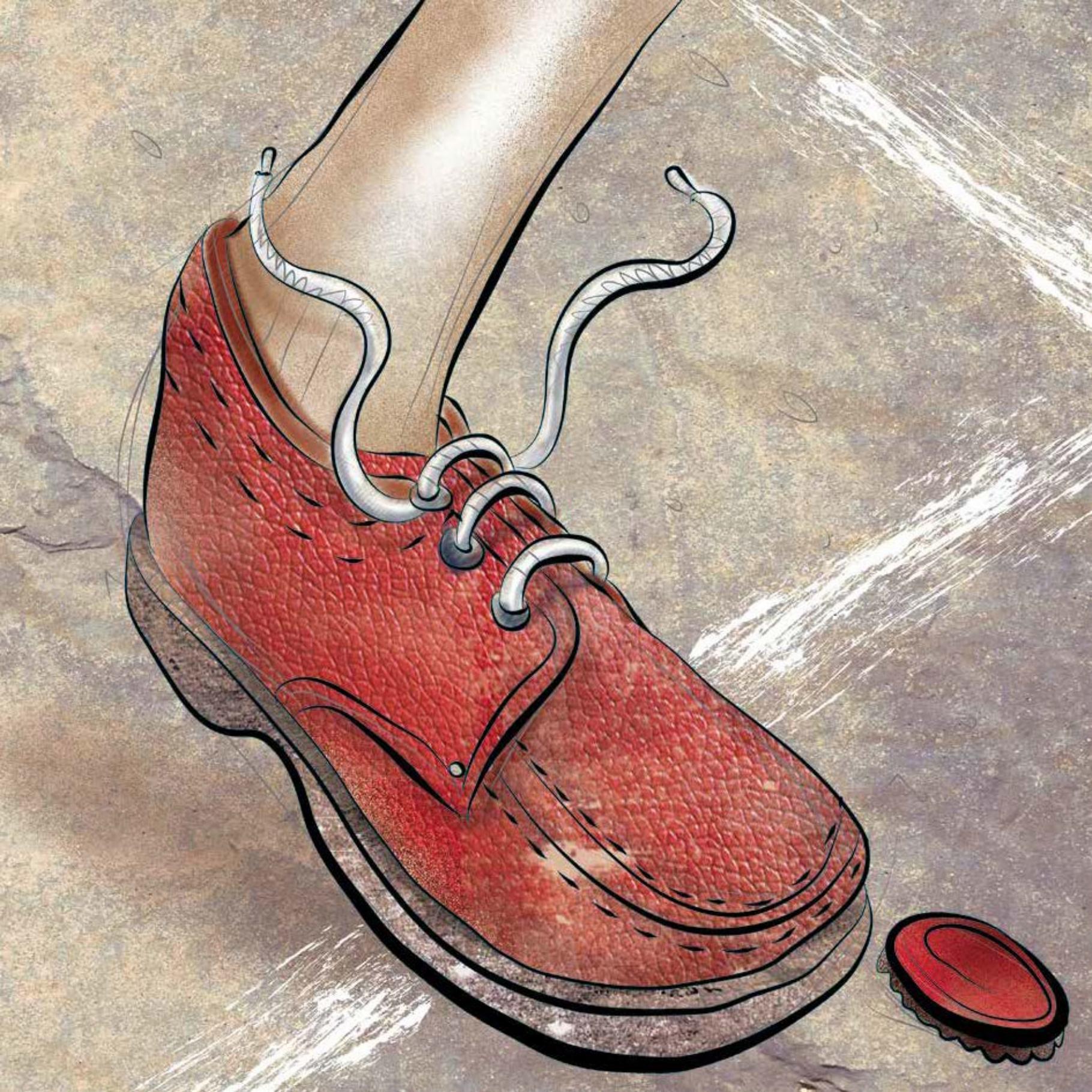
3 unidades

Abril de 2016

Producto hecho en Bogotá D.C., Colombia

*Agradecemos a los niños, niñas y adolescentes de Tierralta (Córdoba), Florencia (Caquetá), Medellín (Antioquia), Popayán (Cauca) y Samaniego (Nariño), sus saberes y experiencias que constituyeron aportes fundamentales para la construcción de la historieta.*

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.





Perdiste

¿Por qué?

Pisaste línea

Mentira

¡Yo te vi!

Pues debes estar viendo mal

Así, yo no juego

Ni yo tampoco





¿Sabes  
cómo se llama ese  
juego en el pueblo  
de mi padre?

¿Golosa,  
como aquí?  
o ¿Rayuela, como en la novela  
de Julio Cortázar  
que leímos en clase  
de Español?

No,  
le dicen  
Peregrina.

Qué linda palabra.  
Peregrina: persona  
que recorre tierras  
extrañas.



O las  
mismas tierras  
pero de  
forma distinta.



¿Cómo así?



Así, como a nosotros,  
como lo que nos ha pasado  
en este pueblo...

Valentín y Esperanza nacieron en un pueblo tranquilo, donde la tierra es tan fértil que si a uno se le cae una pepa de mandarina, a los pocos días ya encuentra un retoño impaciente por crecer.



Pero todo cambió una noche sin luna, cuando su padre salió de casa para encontrarse con unas sombras que le hicieron una advertencia.



Al día siguiente...

Hijos, el juego ha cambiado las reglas. nuestra tierra ha sido contaminada.

Porque enterrados en el suelo duermen unos Monstruos Tragacuerpos. que si se les despierta se enfurecen...

...y salen a la superficie para mostrar su ira. Por eso hay que tener mucho cuidado de dónde se pisa.

¿Cómo así?  
¿Por qué?

¿Como en la peregrina, papá. que si pisas línea, pierdes?

Así es, mi amor. como en la peregrina: que si pisas línea pierdes.

Desde ese día el padre y la madre de Valentín se volvieron silenciosos y preferían que él y sus hermanas, después del colegio, se quedaran en la casa. Sin embargo, Consuelo, cada vez que podía, se escapaba para jugar...



¡Por allá  
no corras,  
Valentín!

# CONSUELO

...Un fin de semana en el que sus padres se fueron a la ciudad, dejando la casa a cargo de Valentín, Consuelo se escapó y Valentín salió a buscarla, hasta que una voz lejana lo detuvo.

Muy tarde Valentín comprendió lo que estaba sucediendo. Se sintió como un peregrino en su propia tierra, tratando de no pisar la línea donde duermen los monstruos, pero algo sonó bajo sus pies y todo se tornó negro.



Al despertar, Valentín se encontraba en una pecera y se sentía como un pez al que un pulpo está sujetando.



uuughhh



A esa pecera, vinieron muchos seres del mundo marino para ayudarlo...

Soy tu psicóloga

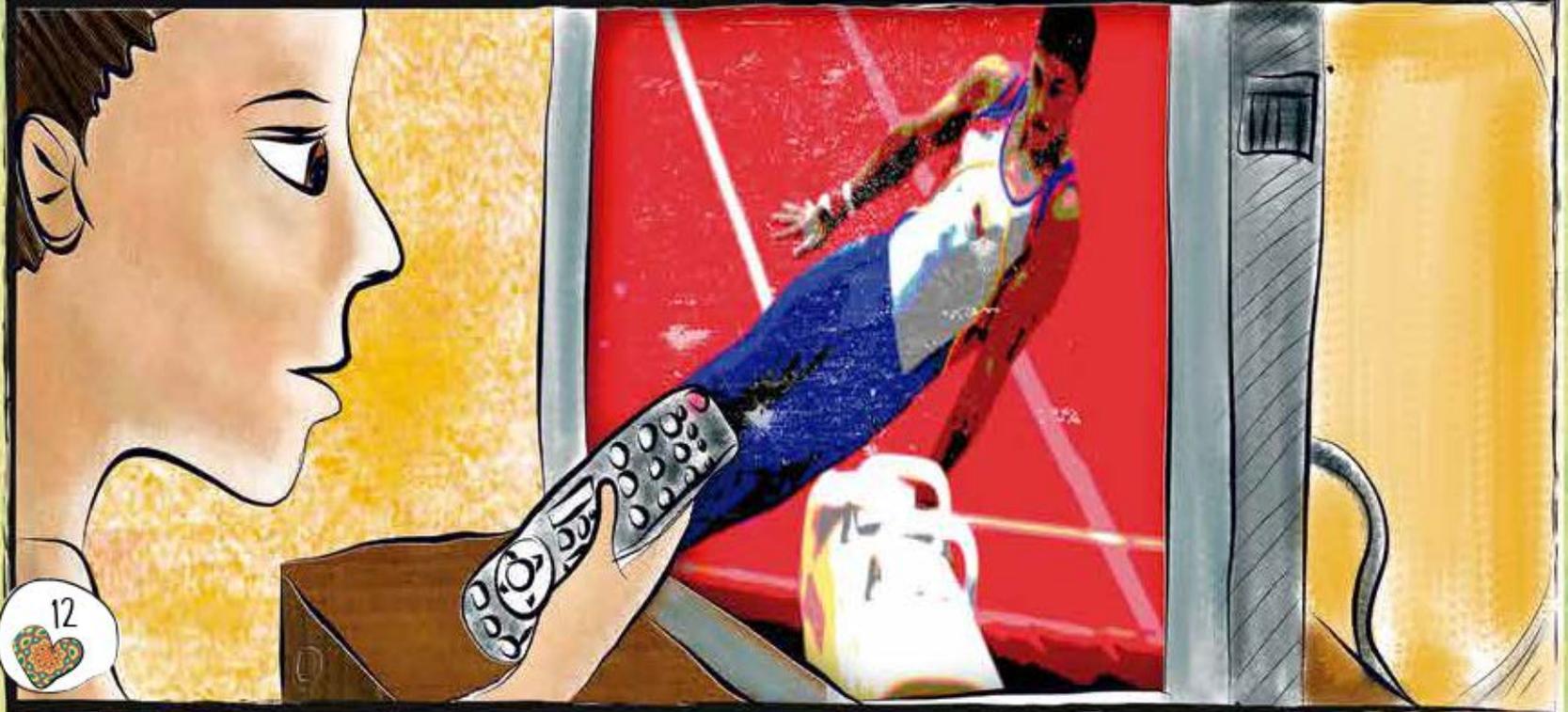
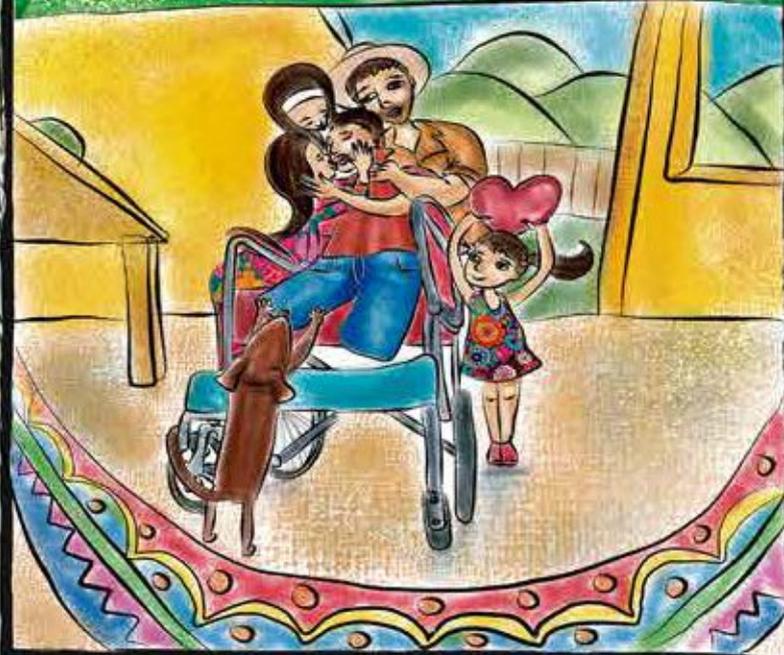
Soy tu fonoaudióloga

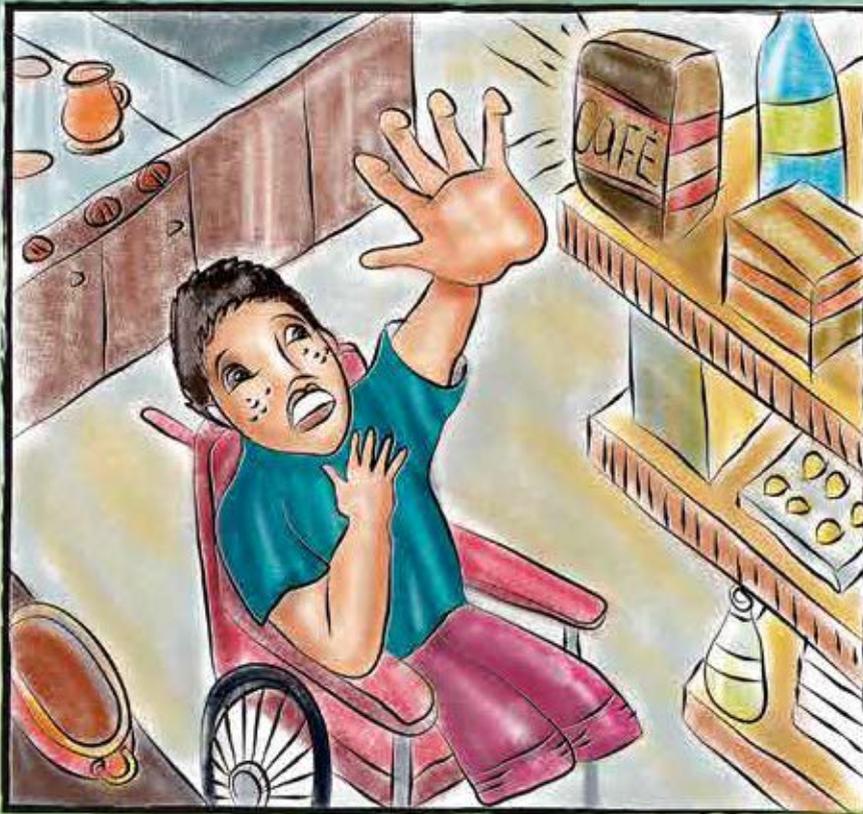
Hola Valentín, yo soy tu médico

Mente sana en cuerpo sano. Yo soy tu fisioterapeuta

Después de cuatro semanas, Valentín logró liberarse de los tentáculos del pulpo y regresó a su casa, a su pueblo. Pero ahora todo era diferente: el juego había cambiado de reglas y tenía nuevos retos de los cuales se debía ocupar...

Bienvenido a casa Valiente Valentín

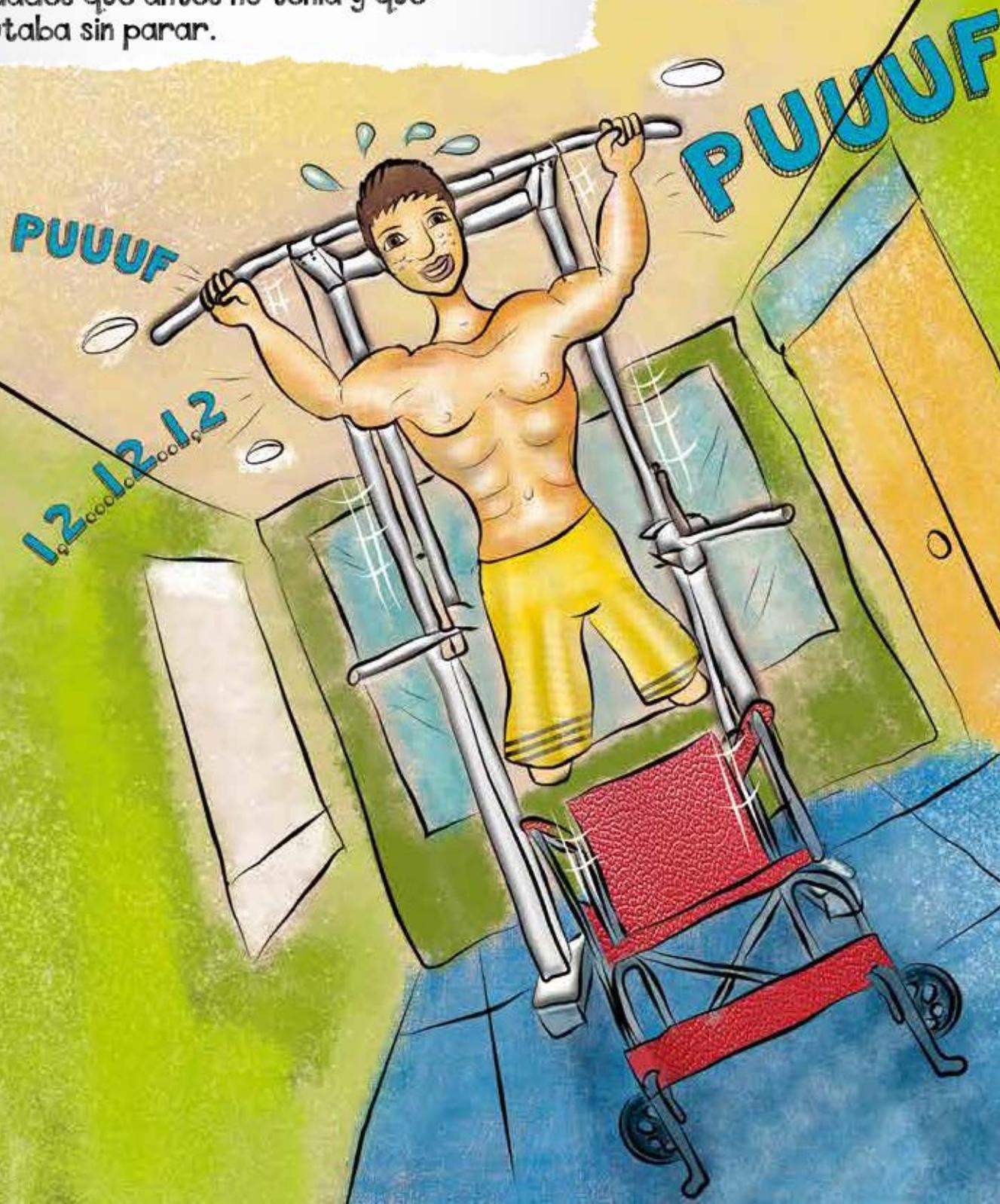




Con ingenio y decisión, Valentín encontró la manera de superar uno de esos retos.



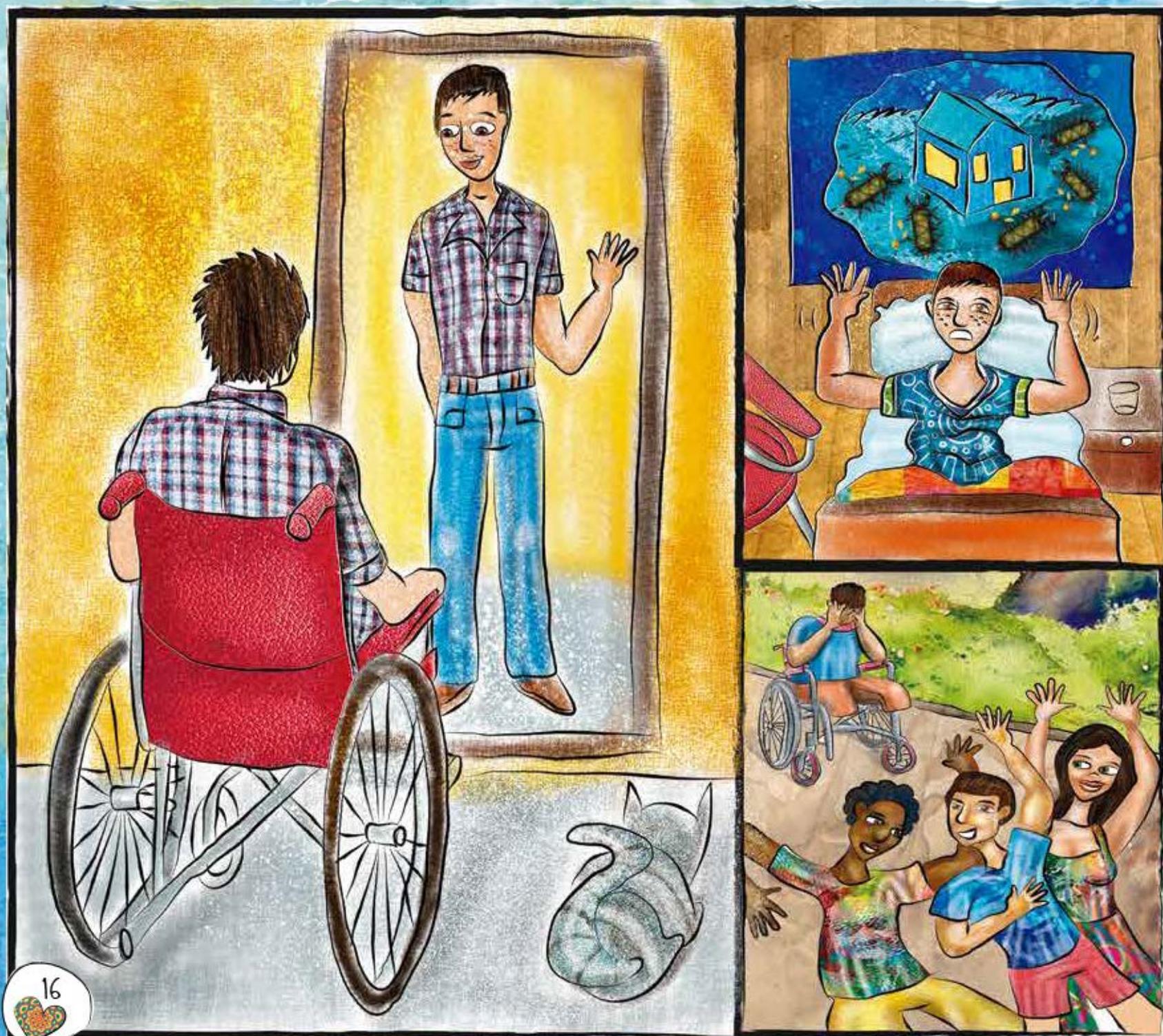
Para otro, fue necesario que se reconociera en el aquí y el ahora, descubriendo nuevas habilidades que antes no tenía y que disfrutaba sin parar.





Y para  
otros retos  
contó con la  
ayuda  
de su familia  
y la comunidad.

Sin embargo, había cosas que Valentín no le decía a nadie porque ocurrían en su cabeza. Esas cosas lo atormentaban, le daban miedo, no lo dejaban en paz.

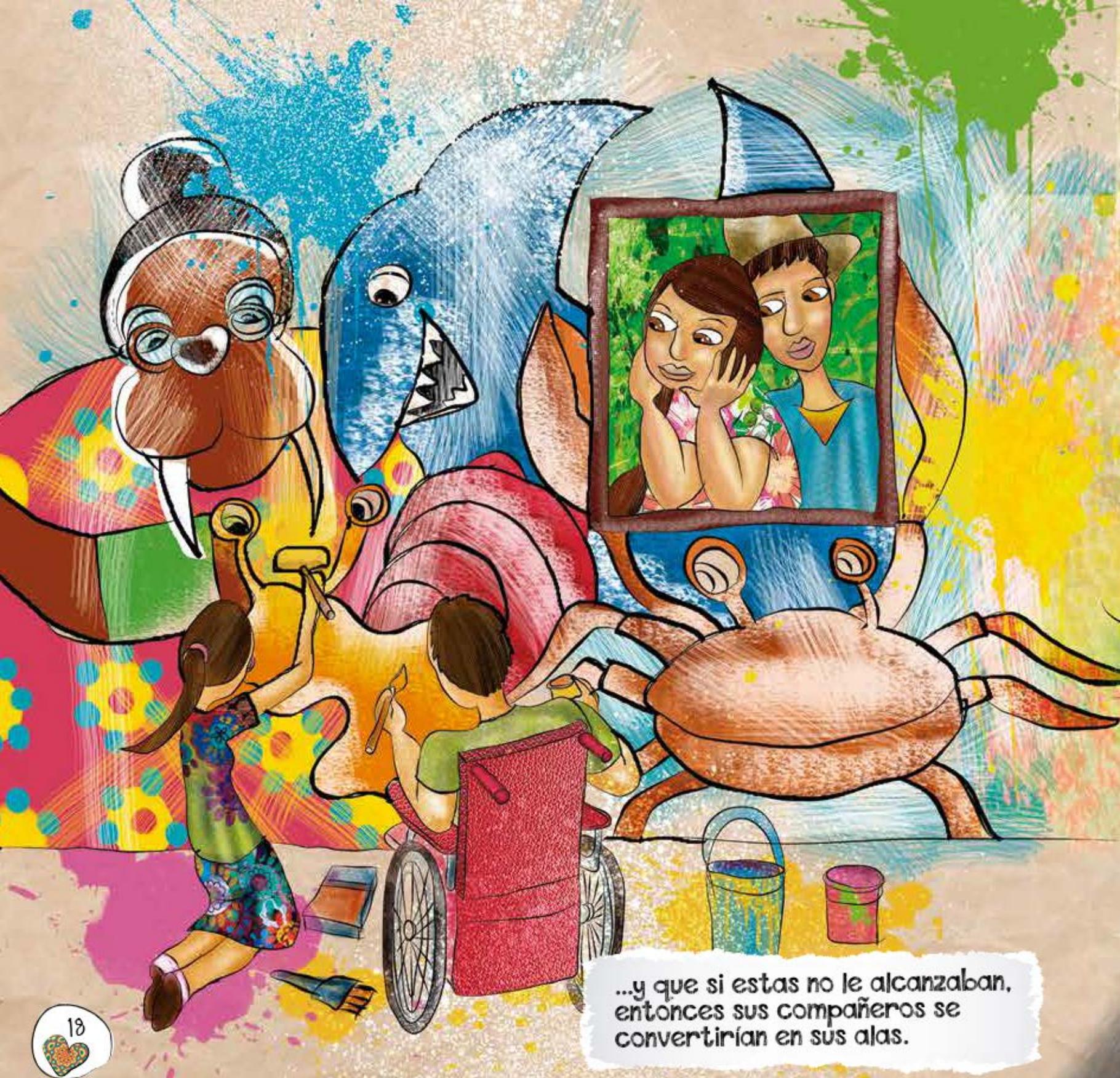


Pero una tarde cualquiera, lo inesperado ocurrió...

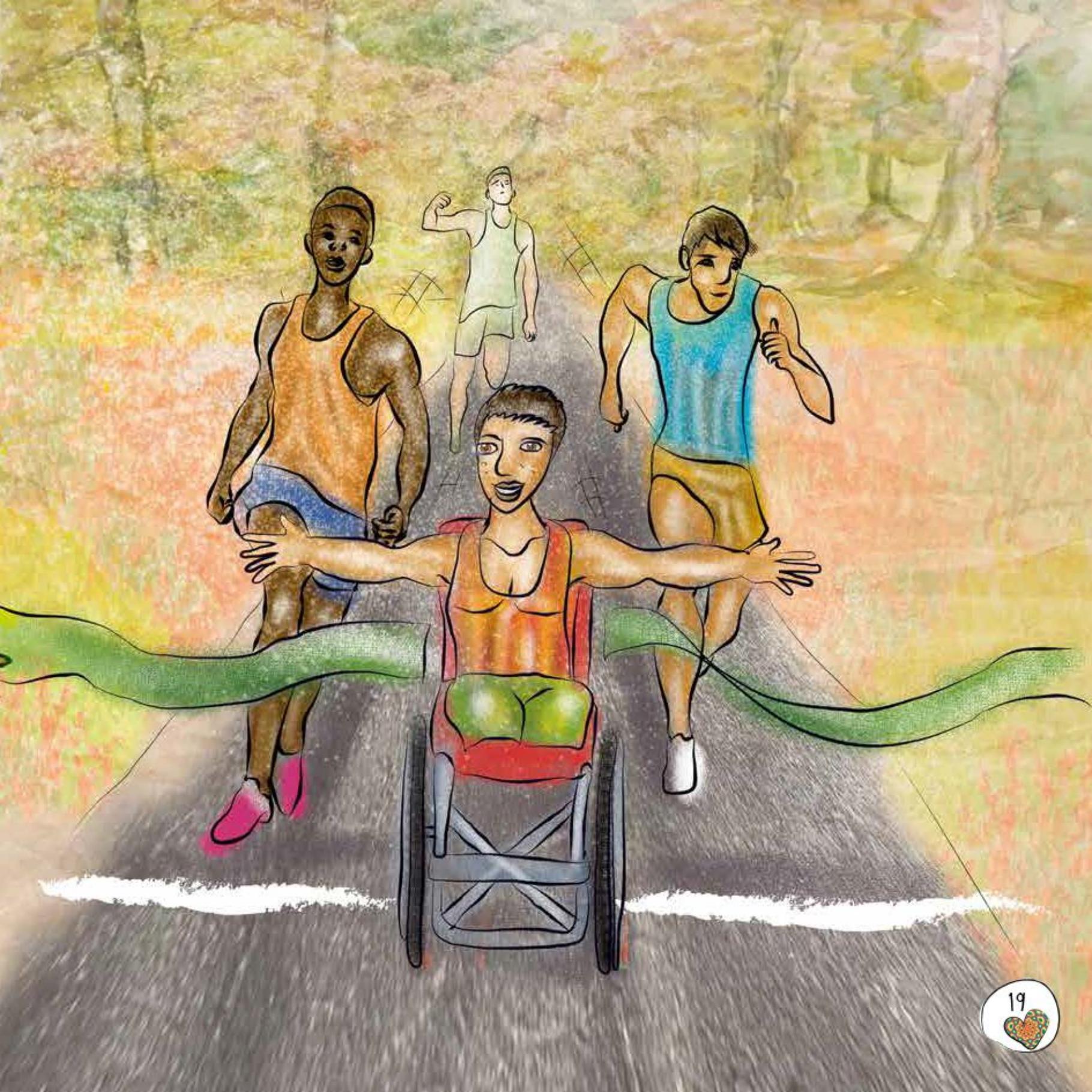


Sus amigos le ayudaron a olvidar sus miedos  
y sintió que sus piernas podían ser sus manos....





...y que si estas no le alcanzaban,  
entonces sus compañeros se  
convertirían en sus alas.



Al despedirse, la profesora le dijo a Valentín que si él quería lo esperaba la semana siguiente en el colegio y Esperanza le dejó un beso largo en la mejilla que lo hizo sonrojar.



Cuando Valentín regresó al colegio, les contó a los niños de primaria que dormidos en el campo había unos Monstruos Tragacuerpos y que debían tener mucho cuidado de dónde se pisaba...

¡Para no despertarlos y ser atrapados por ellos!



BUUUU



Hoy, Valentín sabe que para llegar al Cielo primero se debe atravesar la Tierra con precaución, al igual que en el juego de la peregrina, tal y como le enseñó el accidente que le cambió su vida.



# Protagonistas



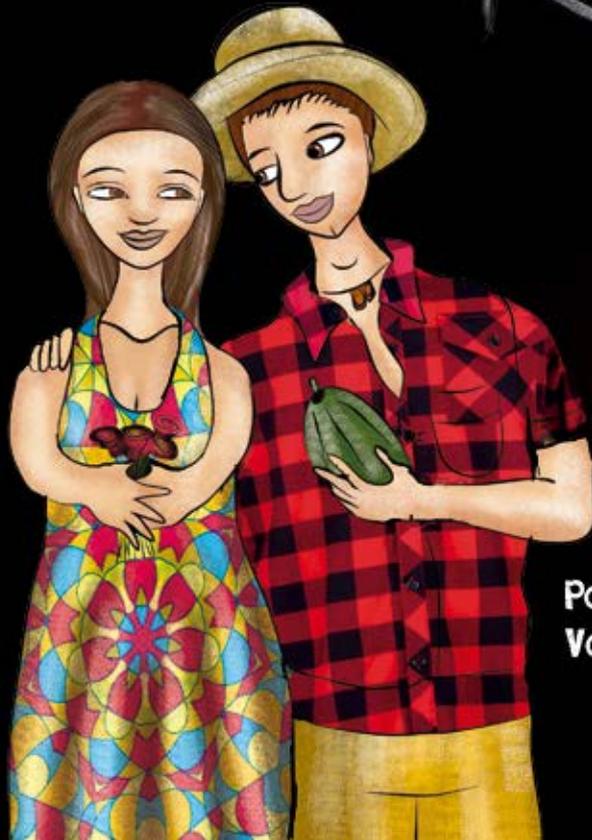
Esperanza, novia  
de Valentín



Valentín



Amiga de  
Consuelo



Padres de  
Valentín

Ana, hermana  
de Valentín



Consuelo,  
hermana de  
Valentín





# CONSUELO

