

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



Manual
Herramientas
lúdico-pedagógicas
para **niñez y
adolescencia**



Contenido

- 1.** Leyendo la historieta Pisando línea: *El juego cambia de reglas* **3**

- 2.** Otras obras a partir de la historieta Pisando línea: *El juego cambia de reglas* **9**

Herramienta 2. Sesión 1 **11**

1. *Movilizaciones instantáneas o Flashmob* **12**

2. *Acción artística o performance* **13**

3. *Instalaciones artísticas* **14**

4. *Collage* **15**

5. *Arte urbano* **16**

Herramienta 2. Sesión 2 **21**

Herramienta 2. Sesión 3 **23**



Herramientas lúdico-pedagógicas para niñez y adolescencia

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 Leguizamó
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

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
Diseño y diagramación

Aleida Sánchez Buítrago
Dirección de arte y producción general

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), por ser fuente inspiradora para la construcción de las 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

Leyendo la historieta Pisando línea: El juego cambia de reglas

Tema: Ruta de asistencia a niños, niñas y adolescentes víctimas de minas antipersonal y municiones sin explotar.

Público: Niños, niñas o adolescentes entre 6 y 17 años.

No. de participantes: Entre 20 y 25.

Duración: Entre una y media y dos horas.

¿Y esto, para qué?

La historieta ***Pisando línea: El juego cambia de reglas.*** plantea, con las convenciones propias de este subgénero literario, la ruta de asistencia integral de los niños, niñas y adolescentes víctimas de minas antipersonal (MAP) y municiones sin explotar (MUSE), los impactos que sufren quienes se ven afectados por accidentes con estos artefactos y el papel de las entidades, las comunidades y las familias en su recuperación e inclusión social. Sin embargo, para que todos estos aspectos hagan sentido en quienes leen la historieta, es necesario facilitar una lectura profunda de la misma, que a partir del análisis de sus diferentes cuadros o viñetas llegue a la revelación de sus mensajes mediante un proceso de interpretación. Esta herramienta lúdico-pedagógica busca facilitar que grupos de niños, niñas y adolescentes hagan una lectura profunda de la historieta, como primer paso para desatar en ellas y ellos el interés por apropiarse de la problemática de la asistencia de niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE en su territorio, visibilizarla e incidir en acciones concretas de mejoramiento de la misma.

¿Qué se necesita?

- ⦿ Tantas copias de la historieta como grupos se conformen (de no más de 5 niños, niñas o adolescentes)
- ⦿ Un octavo de cartulina para cada niño o niña.
- ⦿ Tijeras de punta roma, una por grupo
- ⦿ Barras de pegante, una por grupo.
- ⦿ Figuras decorativas pequeñas y planas (estrellas, animales, círculos, cuadrados, etc.)
- ⦿ Un pliego de papel papelógrafo para cada grupo
- ⦿ Un juego de tres marcadores de diferente color para cada grupo.
- ⦿ Cinta de enmascarar.

¿Qué vamos a hacer?

Leer la historieta en pequeños grupos, cada uno de los cuales la leerá usando unas gafas especiales.



¿Cómo lo vamos a hacer?

- Divida al grupo en subgrupos de cuatro (4) niños, niñas o adolescentes.
- Entregue a cada subgrupo una historieta y pida a sus integrantes que le hagan una primera lectura, simplemente explorándola, disfrutándola, angustiándose, disgustándose, esperanzándose, enterneciéndose... Deles 10 minutos. También puede proyectar la historieta si cuenta con los recursos (computador, proyector de vídeo) y las condiciones (manera de disminuir la luminosidad del lugar) adecuadas.
- Luego pida a los subgrupos que hagan unas gafas de cartulina para cada integrante, adornadas con apliques brillantes, mientras hablan sobre la historieta que acaban de leer. Lleve unas hechas para que le sea fácil explicar cómo hacerlas. Si cuenta con conexión a internet, en el siguiente enlace encontrará un vídeo que explica cómo hacerlas: <https://youtu.be/ljeUOoNxHv8>. Esto les puede tomar 15 minutos.
- Una vez todos y todas tengan las gafas puestas y se elogien por lo guapos o guapas que se ven, infórmeles que cada subgrupo va a poner a las gafas de sus integrantes unos lentes especiales que les ayudarán a enfocar un aspecto de la historieta. Estos lentes tienen forma de pregunta y usted se la entregará a cada subgrupo en un papelito. A su vez, cada integrante del subgrupo debe escribir la pregunta en el contorno de las gafas. Deles 5 minutos para analizar la pregunta que les correspondió y escribirla en las gafas.
- Preguntas como lentes para cinco subgrupos (usted, después de leer la historieta, puede construir otras preguntas que se adecúen mejor al entorno geográfico y cultural del grupo)¹:



¹ Esté atento-a a verificar que el significado de los nombres de los lentes quede claro para niños, niñas y adolescentes y así pueden realizar mejor su tarea de relectura de la historieta. Si es necesario explique términos como “rehabilitación”, “inclusión” y cualquier otro que resulte desconocido para el grupo. Apóyese en el documento de Lineamiento para tener definiciones precisas sobre ellos.





- ⊙ **Los lentes del riesgo de minas:** ¿Por qué había una mina antipersonal cerca al pueblo donde vive Valentín?
- ⊙ **Los lentes de la rehabilitación:** ¿Por qué etapas pasó Valentín a partir del accidente con la mina antipersonal, que en la historieta se denomina “Monstruo Tragacuerpos”?
- ⊙ **Los lentes de los derechos:** ¿Cuáles creen que son los derechos que tiene Valentín como víctima de una mina antipersonal?
- ⊙ **Los lentes del cuidado:** ¿Quiénes contribuyeron a la rehabilitación de Valentín y de qué manera lo hicieron?, ¿de qué manera Valentín se cuidó a sí mismo?
- ⊙ **Los lentes de la inclusión:** ¿Cómo se puede estar preparados para acoger y acompañar a los niños, niñas y adolescentes víctimas directas o indirectas de los Monstruos Tragacuerpos?

- Pídales que vuelvan a leer la historieta usando los lentes de la pregunta que le haya correspondido al subgrupo y que luego conversen para llegar a una respuesta. Deles 20 minutos para esta actividad.
- Entonces pídales que hagan un dibujo a muchas manos que ilustre la respuesta del grupo, en el que además pueden escribir algunas palabras clave que la resuman. Claro que lo importante es que sea más gráfico que escrito. Para hacerlo, indique que cada integrante del subgrupo se hará por un lado del papel papelógrafo y empezará a dibujar la imagen que en su sentir representa lo hablado, y al llegar a los extremos la unirá con lo que hayan dibujado sus compañeros a izquierda y a derecha. Pídales también que nombren una “persona contadora”, para que les cuente a los demás qué fue lo que hizo el grupo. Precise que los demás integrantes del grupo estarán en libertad de agregar cosas si, a su juicio, la “persona contadora” olvidó mencionarlas. Deles 20 minutos para esta actividad.





- Pasado el tiempo, convoque una plenaria y pida a cada contador o contadora que eche su cuento, apoyándose en el dibujo hecho por el grupo. Después de cada intervención pida aportes a niños, niñas o adolescentes de los otros grupos y haga los suyos basándose en lo que dice el lineamiento sobre cada una de estas preguntas. Esta actividad puede durar alrededor de 30 minutos.
- Para cerrar la actividad, genere un conversatorio con niñas y niños sobre el tema de la asistencia integral a niñas, niños y adolescentes víctimas de MAP y MUSE en el municipio o la vereda.
- Primero, exponga brevemente qué significa la asistencia integral. Puede utilizar la definición que está en el documento de Lineamiento:

“Es el conjunto de acciones, recursos y actores que, en el territorio, se despliegan con el objetivo de garantizar sus derechos y de revertir en la mayor medida posible las secuelas físicas, psicológicas y sociales resultado de la afectación directa o indirecta por material explosivo.”



● Después, utilice las siguientes preguntas para orientar dicho conversatorio:

1. ¿En qué lugares de la vereda o del municipio han ocurrido accidentes con MAP o MUSE como el que le ocurrió a Valentín? ¿En cuántos de estos accidentes se han visto afectados de manera directa o indirecta niños, niñas y adolescentes?
 2. ¿Cuáles son las instituciones del Estado que tienen responsabilidad en la asistencia de niños como Valentín? ¿Dónde se ubican en nuestro municipio?
 3. ¿Quiénes más tienen responsabilidades en la asistencia de niños, niñas y adolescentes como Valentín?
 4. ¿Cómo han sido asistidos estos niños, niñas y adolescentes en nuestro municipio? ¿Cuáles han sido las cosas positivas y las cosas negativas de esta asistencia?
 5. ¿Cómo se podría mejorar esa asistencia desde las acciones de otros niños, niñas, y adolescentes?
- Complemente las respuestas de niñas, niños y adolescentes con las información que usted previamente haya recopilado sobre estos temas en ese territorio, de manera que queden con una idea clara del problema y sus posibles soluciones.



Nota: Dependiendo del tiempo y el interés de niñas, niños y adolescentes, usted puede complementar la sesión arriba descrita con otra dedicada a la elaboración de un mapa colectivo sobre el tema y una tercera consistente en un recorrido por lugares relacionados, pero seguros; por ejemplo: las sedes de las entidades responsables de la asistencia, la casa de algún niño o niña víctima de MAP o MUSE, un lugar de difícil acceso para personas con limitaciones físicas que deba ser reformado para hacerlo más accesible, etc. Para orientarse sobre cómo hacer un mapa colectivo con el grupo puede consulte el Manual de Mapeo Colectivo de Iconoclastas en <http://www.iconoclastas.net/post/manual-de-mapeo-colectivo-en-pdf/>





2

Otras obras
a partir de
la historieta
Pisando línea:
El juego
cambia de
reglas

¿Y esto, para qué?

Una “secuela” o “continuación” es cualquier producto cultural producido después de otra obra completa, que se desarrolla en un mismo “universo”, pero en otro tiempo u otro lugar. Normalmente suele contener elementos de la obra original, como la temática, los escenarios o los personajes. Para el caso que nos ocupa, la obra original es la historieta ***Pisando línea: El juego cambia de reglas.***

Hacer “continuaciones” o “secuelas” de esta historieta es una manera de motivar al grupo para que se apropie de la problemática de la atención integral de niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP o MUSE en su territorio, la visibilice y proponga acciones concretas de prevención de accidentes y, sobre todo, de asistencia a niños, niñas y adolescentes víctimas directas e indirectas de estos artefactos explosivos.

Esta herramienta lúdico-pedagógica, en su **sesión 1**, le permitirá explorar con el grupo maneras novedosas de hacer esas “continuaciones” o “secuelas” de la historieta, que inspirarán ideas creativas para otras obras o productos comunicativos sobre el tema. En su **sesión 2**, le ayudará a avanzar en el desarrollo de las ideas creativas seleccionadas, a través de las nociones de “guion” y “boceto”. Y en la **sesión 3**, le facilitará hacer visibles los requerimientos para realizar esos guiones o bocetos, de manera que las continuaciones o secuelas de la historieta hechas por el grupo de niños, niñas o adolescentes puedan entrar en la escena comunicativa.



Herramienta 2. Sesión 1



Tema:

Maneras novedosas de hacer “continuaciones” o “secuelas” de la historieta.

Público:

Niños, niñas o adolescentes entre 6 y 17 años.

No. de participantes:

Entre 20 y 25.

Duración:

Entre una y media y dos horas.

¿Qué se necesita?

- ◉ Un video proyector, parlantes y la posibilidad de oscurecer el salón.
- ◉ Descripciones y ejemplos de al menos cinco técnicas expresivas para desatar la creatividad de niños, niñas y adolescentes.
- ◉ Papeles con forma de gota de tamaño media carta.
- ◉ Esferos.
- ◉ Pliegos de papel periódico o *kraft*.
- ◉ Marcadores gruesos de diferentes colores.

Nota: Se sugiere trabajar con el grupo las cinco técnicas expresivas que se describen a continuación, para enriquecer el repertorio que normalmente tienen los grupos de niños, niñas y adolescentes: sociodramas, obras de títeres, carteleras, murales, canciones o juegos de patio. Sin embargo, tenga presente que las obras que finalmente decidan hacer dependerán de los intereses y las aptitudes del grupo con el que esté trabajando.





1 Movilizaciones instantáneas o Flashmob

(Flash: destello, ráfaga; mob: multitud)

Son acciones organizadas² en las que un grupo numeroso de personas se reúne de repente en un lugar público, realiza algo inusual y luego se dispersa rápidamente, dejando a las demás personas de la calle maravilladas o pensando en algún tema particular. Para el caso que nos ocupa, es

posible pensar en movilizaciones instantáneas de rechazo a las minas antipersonales y las municiones sin explotar en el territorio, de promoción de gestos de acogida y apoyo a niños, niñas y adolescentes víctimas de estos artefactos explosivos, de exigencia del cumplimiento de la responsabilidades de familias, comunidades y/o entidades del Estado en este tema.

Para generar una movilización instantánea se requiere un pequeño grupo organizador que escoja el tema de la misma y su propósito, diseñe la acción a ejecutar y los recursos para precisar su mensaje (como pancartas, volantes o publicaciones en redes sociales). Este grupo también debe definir el día, el lugar y hora exacta del encuentro.

Luego viene el proceso de convocatoria, tan amplio como el diseño de la movilización lo requiera, que suele hacerse a través de redes sociales o boca a boca. Ya que las movilizaciones instantáneas duran apenas unos minutos, es importante que todos los participantes sincronicen sus relojes. Y como es importante que el mensaje a transmitir llegue a muchas otras personas, se suelen hacer en lugares públicos (plazas centrales, parques, plazas de mercado, calles comerciales) a la hora de mayor concurrencia o en lugares a los que concurre el público prioritario, en el

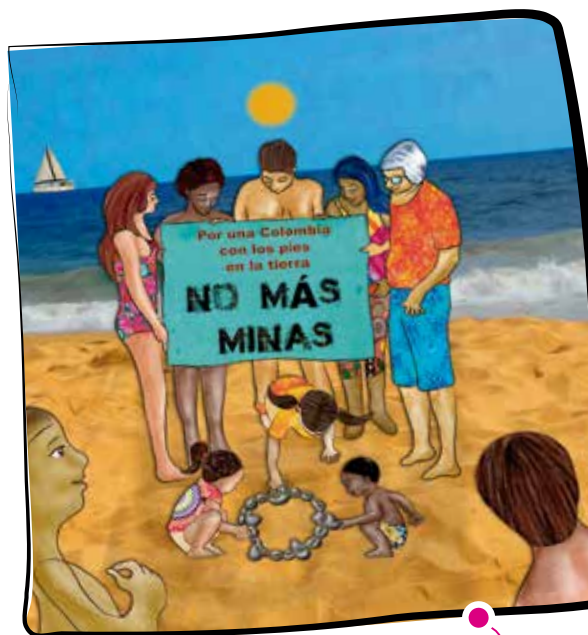
² Adaptado de Wikipedia <https://es.wikipedia.org/wiki/Flashmob>.



momento en que haya tiempo disponible (por ejemplo, en el colegio a la hora del recreo, si se quiere llegar a niños, niñas y adolescentes sin interferir con las clases).

Para potenciar su efecto, las movilizaciones instantáneas se suelen grabar en vídeo para luego compartirlo en redes sociales como Facebook, Instagram, YouTube o Twitter.

Las acciones a realizar pueden ser simples o complejas. Las acciones simples no requieren ensayo previo ni habilidades especiales. Un ejemplo de ellas es el abrazo colectivo contra la reducción de la edad para ser juzgado por la justicia ordinaria, realizado en Belo Horizonte, Brasil, bajo el lema “Un abrazo por más afecto, por más educación y menos prisión” (Ver en <https://youtu.be/pL7Q4NFKxsl>). Las acciones complejas requieren ensayo previo y un grupo con habilidades especiales, por ejemplo el concierto de solidaridad con personas desempleadas realizado en una Oficina de Paro (Ver en https://youtu.be/kS709ZyZ_YU).



Acción artística o performance (del verbo del inglés *perform*, que puede traducirse como “actuar o interpretar”)

Una *performance* o *acción artística*³ es una muestra escénica en la que la provocación o el asombro juegan un papel principal. La **acción artística** se distingue de la pintura o la escultura, en que en ella la obra no es lo más importante, sino la acción de realizarla. El énfasis está en el acto creador de la o el artista, en la acción.

Todos los temas pueden ser objeto de una acción artística, incluida, por su

³ Adaptado de Wikipedia <https://es.wikipedia.org/wiki/Performance>



puesto, la asistencia integral a niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE, en sus diversas facetas. Estos temas se plantean a través de acrobacias, danza, pintura, teatro, mímica, estatuas vivientes, entre muchas otras alternativas.

La acción artística se desarrolla en un lugar determinado durante un tiempo concreto. Se lleva a cabo en vivo y existe mientras el o la artista realiza su propuesta. Hay artistas que desarrollan *performances* en la vía pública o en lugares como un supermercado o un local de videojuegos.

Para experimentar con el grupo las características de la acción artística puede exhibir las fotos y el vídeo de la artista Heather Hansen, disponibles en <http://www.furiamag.com/heather-hansen-crea-con-sus-movimientos-de-baile-maravillosos-dibujo-al-carboncillo/>.

Para una aproximación a la acción artística en el ámbito que nos interesa, puede leer con el grupo el artículo del periódico El Tiempo titulado Arte para hablar de los problemas en la escuela, del 24 de noviembre de 2014. Disponible en <http://www.eltiempo.com/bogota/arte-para-expresar-los-problemas-en-escuela-de-bosa/14874142>



Ilustración inspirada en la Silla Rota, escultura monumental concebida por el artista suizo Daniel Berset y realizada por el carpintero Louis Genève, que simboliza el rechazo de las minas antipersonal. Está ubicada delante de la entrada principal del Palacio de las Naciones Unidas en Ginebra, Suiza.

3 Instalaciones artísticas

En el arte de instalación⁴ el artista utiliza, como parte de la composición, las paredes, el piso, las luces, las escaleras y todas las cosas del lugar que interviene artísticamente, además de objetos diversos. En muchas ocasiones, los materiales escogidos, llenan más o menos el espacio y el espectador es invitado a moverse alrededor de la obra o interactuar con ella. En esos casos, el espectador mismo hace parte de la obra en ese preciso momento y ese preciso tiempo.

⁴ Adaptado de EcuRed. http://www.ecured.cu/Instalación_art%C3%ADstica



Las instalaciones pueden incluir cualquier medio, desde materiales naturales hasta proyecciones de imagen fija o en movimiento, sonidos o búsquedas de internet. También pueden incorporar olores, sensaciones térmicas, dramatizaciones en vivo, etc., contribuyendo así a propiciar lecturas más profundas y ricas en los espectadores. Generalmente sólo pueden existir en el espacio para el cual son creadas.

Claro está que la asistencia integral a niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE puede ser el tema de una instalación ¿Qué tal una instalación de la ruta de asistencia, que los espectadores puedan recorrer, experimentar y además quedar informados, sensibilizados y dispuestos para la acción?

Como ejemplos de instalaciones puede compartir con el grupo *Mind Your Step*, una instalación de Erik Johansson, <https://youtu.be/94MgNvqD9ZM>, o el **Piano escalera en el metro de Estocolmo**, <https://youtu.be/Q-DbJ4M81eQ>. La entrevista **¿Qué es una instalación?**, <https://youtu.be/J3vgdNJ9yS4>, es un resumen útil del tema.



4 Collage

El **collage**⁵ es una técnica artística que consiste en ensamblar elementos diversos en un tono unificado. El término se aplica sobre todo a la pintura, pero por extensión se puede referir a cualquier otra manifestación artística, como la música, el cine, la literatura o el videoclip. Viene del francés *coller*, que significa pegar.

⁵ Tomado de <http://pintarcrearpensar.blogspot.com.co/2010/01/el-collage.html>



En pintura, un **collage** se puede componer enteramente o solo en parte de fotografías, madera, piel, periódicos, revistas, objetos de uso cotidiano, etc. Se considera a Picasso como el primer artista en utilizar esta técnica en sus obras.

En música se pueden mezclar fragmentos de diferentes canciones y piezas musicales para crear otra con un significado nuevo y distinto al de los fragmentos utilizados. Lo mismo ocurre con el vídeo en el que se pueden mezclar tomas de películas, series, programas de TV, publicidad, con tomas originales, para construir un mensaje nuevo.

Claro que también se puede hacer un collage para informar, sensibilizar y movilizar en torno a la atención de niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP o MUSE.

Puede compartir con el grupo este vídeo para ver cómo se hace un collage pictórico: El collage <https://youtu.be/jWjmVYNPFQo>.



5 Arte urbano

El término **arte urbano** o **arte callejero**⁶, traducción de la expresión *street art*, se utiliza para describir el trabajo de un conjunto heterogéneo de artistas que han desarrollado un modo de expresión artística en las calles mediante el uso de diversas

⁶ Adaptado de Definición ABC <http://www.definicionabc.com/general/graffiti.php> y Wikipedia https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_urbano



técnicas (plantillas, posters, pegatinas, murales, grafitis...), que comparten como soporte los muros y el amueblamiento urbano, incluidos los sistemas de transporte.

Se caracteriza por ser expuesto de manera pública para que todos lo vean y disfruten día a día, y por realizarse de manera rápida y sin solicitar permiso (aunque esto no aplica a obras de gran formato tipo mural). Puede tener diferentes objetivos: el goce de las formas y los colores, la crítica al estado de cosas, la expresión de estados de ánimo, la constancia de que alguien estuvo allí y dejó su firma. Claro que la asistencia integral de niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP o MUSE puede ser tema para una obra de arte urbano.

Su origen se remonta a las inscripciones que han quedado en paredes desde los tiempos del Imperio Romano, especialmente las que son de carácter satírico o crítico. Graffiti es una palabra del italiano, que viene del latín scariphare: incidir con el scariphus, estilete o punzón con el que los antiguos escribían sobre tablillas.

En muchos países el grafiti es un delito ya que es considerado suciedad o daño de la propiedad privada. Sin embargo, en diversos lugares el grafiti ya está integrado al tejido urbano y es considerado una verdadera e importante forma de expresión cultural y popular.

Para aprender del maestro, comparta con el grupo la obra de Banksy. Puede exponerles la muestra que figura en <http://www.recreoviral.com/fotografia/banksy-mejores-obras-urbanas/>. También puede mostrarles algunos artistas urbanos colombianos en <http://www.colombia.co/talento/5-artistas-urbanos-colombianos-que-debes-seguir-en-instagram.html>



¿Qué vamos a hacer?

Explorar algunas técnicas expresivas que despierten la creatividad de niñas, niños y adolescentes, y les permitan hacer “continuaciones” o “secuelas” de la historieta

Pisando línea: El juego cambia de reglas, para incidir en la visibilización del tema y en el diseño, implementación y evaluación de los planes territoriales de asistencia a niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE-

¿Cómo lo vamos a hacer?

- Plantee al grupo el objetivo de esta herramienta lúdico-pedagógica: explorar algunas técnicas expresivas que despierten su creatividad y les permitan hacer continuaciones o secuelas de la historieta Pisando línea: El juego cambia de reglas, para incidir en la visibilización del tema y en el diseño, implementación y evaluación de los planes territoriales de asistencia a niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE.
- Una vez compartido el objetivo, expóngales con entusiasmo las distintas opciones arriba resumidas. Primero muestre los ejemplos. Después deje que niños, niñas o adolescentes los comenten libremente. Luego, a partir de lo dicho por el grupo, precise usted las características de cada una de estas expresiones artísticas.

Y finalmente, motiveles a pensar en cómo usarían esa opción expresiva para comunicar el tema que nos ocupa en el entorno específico en el que viven.

- Después plátéeles las etapas del proceso creativo y compártales el diagrama que aparece en la página siguiente.
- Explíqueles que todo lo hecho con la herramienta anterior (Leyendo la historieta Pisando línea: El juego cambia de reglas) corresponde a la primera etapa, la preparación, y que ahora la tarea es pensar maneras creativas de informar y motivar a la acción a otros niños, niñas y adolescentes y personas adultas de la familia, la comunidad o las instituciones sobre este tema.
- Infórmales que a partir de ese momento han entrado a la fase de incubación.
- Explíqueles la técnica de la lluvia de ideas⁷. Cuénteles que es una técnica de pensamiento creativo que busca que un grupo produzca muchas ideas alrededor de un tema o problema, para luego escoger algunas, las más prometedoras.
- Cuénteles también que la lluvia de ideas tiene unas normas:

⁷ Adaptada de Tormenta de Ideas – Lluvia de Ideas. Disponible en <http://www.aiteco.com/tormenta-de-ideas/>



Etapas del proceso creativo

1

Alistamiento

Curiosidad ante un problema, investigación, metas, lluvias de ideas.

3

Revelación

Proceso inesperado donde los pensamientos se ordenan y tienen sentido.

2

Incubación

Procesamiento de ideas, imaginación y creación.

4

Evaluación

Se evalúa a la información, se realizan cambios en la solución y se hacen consultas.

5

Realización

Los pensamientos e ideas se transforman y se hacen ajustes hasta alcanzar un producto final deseado.



Adaptado de Laureate Connect. Disponible en:
<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/cc/3e/f6/cc3ef658e2b013e092e2128d1c133eeb.jpg>



- ⊙ La crítica no está permitida (tampoco la autocrítica). Hay que expresar todas las ideas que se ocurran por absurdas que parezcan.
- ⊙ La cantidad es fundamental. No hay que pensar demasiado una idea. Basta esbozarla y pasar a la siguiente.
- ⊙ Se vale, en un momento posterior, combinar las ideas expuestas. Vale coger la idea de un compañero o compañera, combinarla con otra, y sacar otra cosa.
- Entregue a cada niña, niño o adolescente 10 hojitas con forma de gotas de lluvia y pídale que escriban ideas para movilizar a las personas del municipio hacia la mejora de la asistencia de niños, niñas y adolescentes víctimas de MAP y MUSE. Deles 10 minutos, un (1) minuto por idea.
- Luego organice cuatro (4) o (5) subgrupos de no más de 5 participantes y pídale compartir sus ideas, combinarlas para mejorarlas y seleccionar las tres ideas más prometedoras del grupo: una para compartir el tema con sus pares, otra para compartirlo con las familias y la tercera para compartirlo con servidoras y servidores públicos. Pídale hacer tres dibujos o diagramas rápidos, uno por idea, para explicarlas en plenaria. Y que nombren un relator o relatora para cada idea, que debe exponerla como si fuera la idea más brillante del mundo.
- En plenaria, pida a relatoras y relatores que hagan sus exposiciones. Vaya ordenándolas por públicos.
- Después, con la participación de niños, niñas y adolescentes, agrupe las parecidas y por consenso ordénelas de la más prometedora a la menos prometedora para cada público, incluyendo como indicadores el entusiasmo que despierta en el grupo su realización y los recursos disponibles; pues puede existir una idea muy poderosa, pero que no les despierte mayor entusiasmo o tenga escasas posibilidades de realización por falta de recursos. De esta manera tendrá un repertorio de ideas para comunicar y generar movilización social sobre el tema, construido con la participación de niñas, niños y adolescentes.
- Infórmeles que en la siguiente sesión trabajarán en desarrollar esas ideas.



Herramienta 2. Sesión 2



Tema:

Guiones y bocetos de las “continuaciones” o “secuelas” de la historieta.

Público:

Niños, niñas o adolescentes entre 6 y 17 años.

No. de participantes:

Entre 20 y 25.

Duración:

Entre una y media y dos horas.

¿Qué se necesita?

- ⊙ Hojas tamaño carta.
- ⊙ Esferos.

¿Qué vamos a hacer?

Establecer una manera de llevar a la práctica las ideas creativas para obras artísticas o piezas comunicativas construidas en la sesión anterior.



¿Cómo lo vamos a hacer?

- Una vez definidas las ideas, comparta con el grupo las nociones de **guion y boceto**.
- El **guion** aplica para las obras que transcurren en el tiempo como los sociodramas, las funciones de títeres, las historietas, las movilizaciones instantáneas, las acciones artísticas y los collages de vídeo o música. Establece cómo van a suceder las acciones en el tiempo, a partir de una estructura general de inicio, desarrollo y desenlace. Se puede hacer a dos columnas: a la izquierda lo que se ve, a la derecha lo que se oye.
- El **boceto** aplica para las obras extáticas como el collage pictórico, el mural, las instalaciones o el *graffitti*. Establece la manera de disponer o componer los distintos elementos sobre el plano o el espacio.
- Tanto el guion como el boceto parten de la claridad sobre qué se desea comunicar, a quién se desea comunicarlo y para qué se desea comunicarlo, y plantean una manera creativa de hacerlo.
- Dígalos que de la tarea de esta sesión es hacer los guiones o bocetos para las ideas seleccionadas como prometedoras.
- Organice el grupo en tantos subgrupos como ideas haya. Puede hacerlo al azar (por el método del conteo, por ejemplo) o por afinidad entre las aptitudes de sus integrantes con la idea (por ejemplo, si la idea es una canción, pues conviene que en este grupo estén los niños, niños o adolescentes con aptitudes musicales).
- Acompañe los subgrupos durante la tarea, ayúdeles a sortear los obstáculos que encuentren. Deles una hora para avanzar.
- Luego convoque una plenaria en la que cada grupo exponga sus avances y reciba de los demás participantes sugerencias para mejorar su guion o su boceto.
- Infórmeles que en la siguiente sesión se ocuparán de planear cómo llevar a la práctica esos guiones o bocetos.



Herramienta 2. Sesión 3



Tema:

Preproducción de las “continuaciones” o “secuelas” de la historieta.

Público:

Niños, niñas o adolescentes entre 6 y 17 años.

No. de participantes:

Entre 20 y 25.

Duración:

Entre una y media y dos horas.

¿Qué se necesita?

- Hojas tamaño carta.
- Esferos.

¿Qué vamos a hacer?

Hacer la preproducción de los guiones o bocetos para obras artísticas o piezas comunicativas construidas en la sesión anterior.

¿Cómo lo vamos a hacer?

- Comparta con el grupo la noción de preproducción, que implica definir el listado de personas, materiales, permisos, transportes, etc., que se requieren para realizar los guiones o los bocetos desarrollados, y luego hacer un plan de trabajo con las actividades necesarias para conseguir todo eso que se necesita, de manera que esté dispuesto en el momento en que se necesite.



- Por ejemplo, un mural para llegar a toda la comunidad requiere:
 - La selección del muro adecuado y esto implica un recorrido para ubicar tres o cuatro muros posibles y hacer la gestión con los propietarios para tener el permiso de hacer el mural.
 - Definido el muro, hay que prepararlo: resanarlo si está deteriorado (lo cual implica utilizar los servicios de un maestro de obra) y luego prepararlo (imprimirlo).
 - Después hay que hacer el boceto a escala, según el tamaño del muro seleccionado.
 - Luego hay que trazar la cuadrícula sobre el boceto y trazar la cuadrícula sobre el muro para transferir el boceto con tiza o carboncillo. Entonces hay que reteñirlo con pincel, incluidos los textos si los hay.
 - Previamente hay que conseguir la pintura en la cantidad que se requiere para cada color, los pinceles, las reglas y los marcadores permanentes para detallar, entre otros elementos.
 - Luego se aplican los colores, primero los fondos y luego las figuras, destacando los textos.
 - Como usualmente hay que llegar a zonas altas, se necesitan escaleras o andamios seguros.
 - Si se pinta con vinilo no hay mayores problemas requerimientos de seguridad, pero si se usan aerosoles se requieren máscaras y guantes.
 - Además se puede aprovechar la curiosidad que genera la hechura del mural en el espacio público para entregar información a las personas curiosas; se puede hacer música y acciones artísticas para atraer más personas.
 - Obviamente, quienes hacen el mural requieren agua y comida, esto también hay que preverlo.
- Cada tarea tiene responsables y fechas. No se puede empezar a pintar si no hay muro o pinturas o pinceles. No se puede entregar información, por ejemplo volantes, si previamente no se han redactado e impreso. No se puede inaugurar si no está terminado y no se invita a la inauguración a quienes se considera que deben estar. Y así con todo.
- Un formato elemental como el siguiente puede ayudar a organizar el plan, ubicando las actividades requeridas en orden cronológico.





Requerimientos	Responsables	Fecha de entrega
Selección del muro		
Compra de materiales		
Preparación del muro		
Cuadrícula		
Coloreado		
Actividades paralelas		
Acto de inauguración		
Registro de la actividad		
Publicación en redes sociales		
Evaluación de la actividad		



- Para finalizar, comparta con niños, niñas y adolescentes la siguiente reflexión sobre las redes sociales: aunque la mayoría de ellas y ellos las utilizan para mantener y extender sus relaciones sociales, las redes sociales también les sirven para mantenerse informados de acontecimientos culturales, políticos, sociales, y para participar en ellos. Invíteles a fortalecer esta opción, de participación y movilización social, en su relación con las redes sociales, a favor del mejoramiento de la asistencia a niños, niñas y adolescentes víctimas de minas antipersonales y municiones sin explotar.

- Invíteles a explorar experiencias de activismo en la red que les den luces sobre cómo actuar en este campo. Escúcheles, que seguramente le podrán enseñar muchas cosas sobre el tema.

- Puede leer estos tres artículos para tener información básica sobre el tema y compartir con ellas y ellos algunas citas:

Las redes sociales (y los blogs) se han convertido en el polo de concentración de ideas, propaganda, citas, difusión de consignas, etc. para un número mucho mayor de ciudadanos. Mario Tascón, **El nuevo activismo social**. Disponible en: <http://www.revista-uno.com/numero-3/el-nuevo-activismo-social/>

Es cierto que la web 2.0 está basada en la idea de compartir contenido, incluso el menos relevante (como las fotos de tu gato). Al simplificar cada vez más estas acciones, la consecuencia es la conformación de una infraestructura muy útil para el activismo, porque permite la creación sencilla de contenido y facilita compartirlo con audiencias locales y globales. Pepe Flores, **El activismo en las redes sociales ¿Podemos cambiar el mundo con sólo unos cuantos clics?**

Disponible en:

<http://www.qore.com/articulos/10490/El-activismo-en-las-redes-sociales#sthash.BIWwmZXR.dpuf>

Cada Red Social, con su rol. Según Paul Mason, periodista de la BBC, las funcionalidades de las distintas redes sociales como herramienta suite completa del activista contemporáneo, serían las siguientes:

Facebook se utiliza para formar grupos, establecer fechas y lugares para reunirse en un plano físico. Es ideal para concretar cuáles serán las pautas a seguir dentro de todo el proceso reivindicativo y recopilar, además de poner al alcance, toda la información relevante.

Twitter es empleado para describir los hechos en tiempo real y difundir noticias sin pasar por terceros o por otras “operaciones engorrosas” de recopilación de datos típicas de los medios de comunicación.



YouTube y otras redes sociales de videos y fotos proporcionan un medio para dar evidencia inmediata de las informaciones que se van publicando en las otras redes sociales como Facebook o Twitter. Son las “pruebas” que atestiguan lo que estamos relatando

La utilización de #hashtags para seguir los eventos o una campaña activista completa es muy útil para evitar ruido de otro tipo de noticias y para que la gente pueda seguir en cada momento los pasos que se van dando. Mamen Jiménez. **De twitter a las calles: el activismo en las redes sociales.** Disponible en: <http://smrevolution.es/blog/activismo-redes-sociales/>

Para información básica sobre el uso que de las redes sociales hacen adolescentes entre 13 y 18 años en Colombia puede remitirse al artículo del El Tiempo del 31 de diciembre de 2015 titulado Así usan las redes sociales los jóvenes en Colombia, disponible en <http://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/asi-usan-las-redes-sociales-los-jovenes-en-colombia/16470844>





CONSUELO

