

ESCUELA ACTIVA ¿y tú, que haces por **la PAZ?**



1173

ESCUELA ACTIVA ¿Y TÚ, QUÉ HACES POR LA PAZ?



Naciones Unidas
Derechos Humanos

OFICINA DEL ALTO COMISIONADO PARA LOS DERECHOS HUMANOS
COLOMBIA



Fundación para la paz en el sur de Colombia

HIRE/HRA/7AS/8

ESCUELA ACTIVA
¿Y TÚ, QUÉ HACES POR LA PAZ?

Investigación y textos.

Edwin Eliecer Eslava Ortega
Claudia Andrea Guerrero Martínez
Jhon Jairo Hernández Barrero
John Alexander Ruiz Cortés
Claudia Stella Martínez Guerrero
Oscar Eduardo Cadena Obando

Ilustraciones, dibujos y portada.

Ángela Eslava Ortega
Correo electrónico: semillasdeluna@hotmail.com

Redacción final y revisión de textos

Ingrid Cadena Obando

Coordinadora Administrativa y Financiera

María Yolanda Burbano Acosta

Bitácora Ciudadana – Fundación para la Paz en el Sur de
Colombia.

Carrera 16 No. 18 – 38 Tel. (2) 7206853

E-mail: oscar.bitacora@yahoo.es

[Http://www.bitacoraciudadana.blogspot.com/](http://www.bitacoraciudadana.blogspot.com/)

Pasto, Nariño. Colombia

San Juan de Pasto, enero 2011.

Este texto ha sido elaborado con el financiamiento de la Oficina en Colombia de la Alta Comisionada de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos, su contenido es responsabilidad exclusiva del grupo de trabajo de Bitácora Ciudadana - Fundación para la Paz en el Sur de Colombia y en ningún caso se debe considerar que refleja la opinión de la Oficina en Colombia de la Alta Comisionada de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos.

El contenido de este material se puede reproducir sin necesidad de obtener permiso, siempre que se cite la fuente y que se envíe una copia de la publicación a la Oficina en Colombia del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos.



TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	9
--------------------	---

PRIMERA PARTE

Metodología

Como manejar la cartilla	11
--------------------------------	----

DINÁMICAS DE DISTENCIÓN:	12
--------------------------------	----

El Gesto	12
----------------	----

Mi nombre es... ..	12
--------------------	----

Los saludos	12
-------------------	----

Código JA	13
-----------------	----

Hechos un nudo	14
----------------------	----

El mundo al revés	14
-------------------------	----

Espejo	14
--------------	----

El artista	15
------------------	----

Nariz con nariz	15
-----------------------	----

El abrazo	15
-----------------	----

La vaca	16
---------------	----

SEGUNDA PARTE

Ejercicios y actividades de aprendizaje	16
---	----

Actividades para el aprendizaje de los Derechos

Humanos	16
---------------	----

Nuestros derechos en arte	16
---------------------------------	----

Cielo de paz	17
--------------------	----

Cuenta un cuento	20
------------------------	----

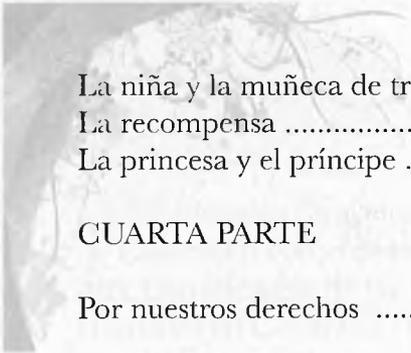
Echando el cuento	24
-------------------------	----

Actividades para el aprendizaje del trámite de conflictos de forma pacífica	25
--	----

Desarrollo personal y trabajo en equipo	25
Liderazgo	25
La vivienda ideal	26
Juego de bases	28
Mensajes para el cambio	30
Campaña del abrazo	32

TERCERA PARTE

Cuentos de PAZ	35
La gallina Josefina	37
El gato busca a su familia	38
El niño de las manzanas	39
El león, sus amigos y el cazador	40
El perro y el oso	41
El lobo y el oso	42
El conejo y la tortuga	43
El conejo llamado Pepe	44
El pájaro Piolín	45
El perro que no tenía amigos	46
La gota de agua mágica	47
Jeiman no tenía donde vivir	48
El perro y la vaca	49
El puercoespín y el perro	50
Las aventuras de Martín el ratón	51
El pobre niño perdido	52
La niña que vivía sola	53
El futbolista	54
El tigre y el león	55
Un sueño hecho realidad	56
El niño que no podía jugar	57
Heyber	58
El conejo y el puercoespín	59
El sueño de ser vaquero	60



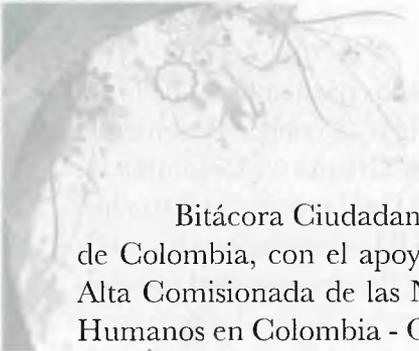
La niña y la muñeca de trapo	61
La recompensa	62
La princesa y el príncipe	63

CUARTA PARTE

Por nuestros derechos	65
-----------------------------	----

BIBLIOGRAFÍA	67
---------------------------	----

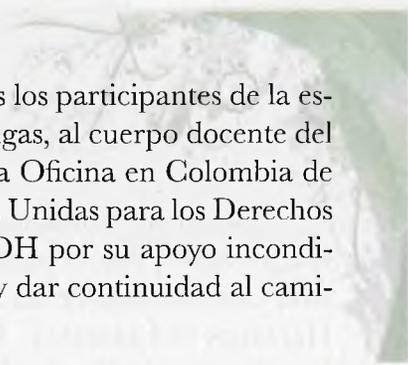




INTRODUCCION

Bitácora Ciudadana - Fundación para la Paz en el Sur de Colombia, con el apoyo de la Oficina en Colombia de la Alta Comisionada de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos en Colombia - OACNUDH y del Centro Educativo Los Ángeles de Pasto - Nariño, propone la presente cartilla como herramienta para el trabajo con niños, niñas, adolescentes y jóvenes en busca de la protección, divulgación y promoción de los Derechos Humanos, reconociendo a la escuela como uno de los primeros y más importantes centros de interacción, donde se fomentan espacios de participación y desarrollo de las competencias personales y sociales, contribuyendo al trámite pacífico de conflictos y al impulso de las habilidades para la construcción de la paz, a través de herramientas lúdicas, recreativas, didácticas y participativas, que permiten interiorizar conceptos multiplicables entre todas las personas que hacen parte de la comunidad educativa y de las familias.

En las siguientes páginas se encontrarán herramientas guías para ser aplicadas en pro de la paz en Colombia y como un homenaje a los niños, niñas, adolescentes y jóvenes participantes del proyecto, con la publicación de sus cuentos, donde expresan sentimientos y emiten ideas que se levantan en medio de alegrías y pesares que se entretajan en palabras para dar a conocer por diversos caminos el respeto, el manejo de los conflictos de forma pacífica, la paz, la amistad, el trabajo en equipo y los derechos humanos, y de esta forma, motivarlos a continuar por el camino de las palabras y acciones de paz, convivencia, respeto por la vida, la equidad de género y la vivencia de los derechos humanos.



Agradecemos a todas y todos los participantes de la estrategia, a sus familias, amigos y amigas, al cuerpo docente del Centro Educativo Los Ángeles y a la Oficina en Colombia de la Alta Comisionada de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos en Colombia - OACNUDH por su apoyo incondicional en el desarrollo del proyecto y dar continuidad al camino del aprendizaje.

Este material fue construido para todas las personas que encuentran realidades en sus sueños y creen en ellos.

OSCAR EDUARDO CADENA OBANDO
Director Fundación Bitácora Ciudadana



COMO MANEJAR LA CARTILLA

La presente cartilla está diseñada para todas las personas que trabajan con niños, niñas, adolescentes y jóvenes en los temas relacionados con los derechos humanos, el trámite de conflictos de forma pacífica, la convivencia, el trabajo en equipo y la paz. Las actividades pueden adecuarse, teniendo siempre presente que estas deben llevarse de una manera activa, amena y participativa, buscando siempre el aprendizaje, la discusión, reflexión y acción de quienes participen. Logrando ante todo, hacer el intercambio de experiencias, de conocimientos y vivencias, relacionándolas con la vida cotidiana y con lo que han dejado las actividades en cada uno de las y los participantes, para que de esta manera se puedan tener conclusiones, evaluar y fortalecer el aprendizaje y comprensión de los conceptos.

Es importante tener en cuenta los siguientes pasos:

1. Al iniciar se debe dar a conocer el nombre de la actividad, la duración y cuáles son los materiales necesarios para su desarrollo.
2. En cada jornada de trabajo realizar varias dinámicas de distensión.
3. Motivar y asegurar la participación, esto ayudará a generar en ellos y ellas un sentido de compromiso y pertenencia hacia las actividades, propiciando un estímulo en el desarrollo de un pensamiento crítico y en mejorar su capacidad de comunicación (expresar ideas y opiniones).
4. Realizar pequeñas campañas de cambio de comportamiento: creación de mensajes, abrazos y sonrisas gratis.
5. Entregar a las y los participantes ayudas y material escrito, para que puedan siempre consultar y recordar lo aprendido.

DINÁMICAS de Distención

EL GESTO

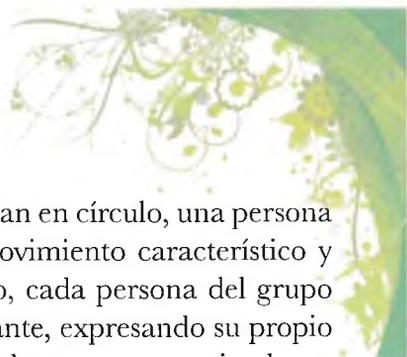
Todos y todas se ubican en círculo, una persona sale al centro y hace un gesto o movimiento característico y dice su nombre. Al volver al círculo, cada persona del grupo continúa dando un paso hacia adelante, expresando su propio gesto y nombre. Esta acción se repite las veces necesarias, hasta que todos y todas se presenten y den a conocer el movimiento o gesto que los y las caracteriza.

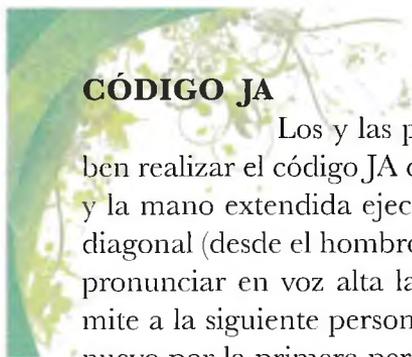
MI NOMBRE ES....

Ubicados en un círculo, una primera persona dice su nombre anteponiendo la siguiente frase "Mi nombre es....". La dinámica la comienza el o la facilitadora y señala a una persona, la cual debe repetir el nombre anterior y el suyo, señalando nuevamente a otra persona. La tercera persona dice el nombre del primero, del segundo, el suyo y señala a otra persona, así sucesivamente con todos las y los participantes.

LOS SALUDOS

El o la facilitadora, solicita a las y los participantes que caminen por un espacio delimitado, en todas las direcciones y en diferentes velocidades: lento, rápido, normal, y da la orden de saludar a la primera persona con la que se encuentre, haciéndolo de diversas maneras: con una mirada, una sonrisa, el pecho, las rodillas, la cadera, los codos, entre otras. Las y los participantes no dejan de caminar mientras se saludan siempre están moviéndose en todas las direcciones.





CÓDIGO JA

Los y las participantes ubicados en círculo deben realizar el código JA que consiste en: con el brazo derecho y la mano extendida ejecutar un movimiento descendente en diagonal (desde el hombro hasta la cadera) y al mismo tiempo, pronunciar en voz alta la sílaba JA. El movimiento se transmite a la siguiente persona del círculo, hasta llegar y pasar de nuevo por la primera persona; la trayectoria del recorrido del movimiento y el sonido es en un solo sentido y puede ir por la derecha o por la izquierda.

Para que la dinámica se vuelva más entretenida se deben incluir los siguientes códigos:

- MOFONGO, el cual significa que todos deben cambiar de puesto y volver a organizarse en el círculo y continuar con el movimiento de JA.
- JONG DON, este código significa que el movimiento o la energía se regresa por donde venía (izquierda o derecha), pero al pronunciar este código deben realizar el siguiente movimiento: extender los brazos hacia arriba y luego flexionarlos a la altura de los hombros formando una L, al mismo tiempo que se pronuncia la palabra JONG DON.
- PUM, este código significa cambiar de lugar con otra persona y para hacer efectivo este código se debe señalar con el brazo al compañero o compañera seleccionado mientras se pronuncia la sílaba PUM.

La ejecución del movimiento y del sonido debe ser contundente para que la energía pase al otro compañero o compañera y cuando alguien se equivoque, se reanuda con el código JA.

HECHOS UN NUDO

Las niñas, niños, adolescentes y jóvenes se ponen de pie y forman un círculo hombro con hombro, cierran los ojos y estiran las manos y al azar cada mano debe sostener otra mano (solamente una). Al abrir los ojos descubren que están hechos un nudo y la tarea es deshacer el nudo sin soltarse de las manos hasta formar un círculo. Cuando lo logran, se hace una reflexión sobre cada momento en el cual resolvieron distintos problemas para conseguir su objetivo y que resultó útil mirar lo cercano y también lo más lejano, ejecutar acciones propias y tener en cuenta a los demás.

EL MUNDO AL REVÉS¹

Consiste en hacer lo contrario de lo que diga el director/a del juego. Por ejemplo: si dice correr deben hacer lo contrario, es decir, pararse o caminar lento. El último que lo haga o el que se equivoque, quedará eliminado, hasta quedar solamente una persona. Las acciones pueden ser: correr, saltar, sentarse, reír, llorar, brazos en cruz, cabeza quieta, etc.

Variante: hacerlo por equipos y dar puntaje a quienes se equivoquen. Gana el equipo que al final del juego tenga menos puntos.

ESPEJO

Se conformarán parejas con las y los participantes, cada pareja debe elegir quien será el espejo y esta persona tendrá que hacer y decir todo aquello que haga y diga su compañera o compañero. Posteriormente, se intercambian los papeles.

¹ Asociación Scouts de Colombia – Regional Nariño. Dirección Regional de Recursos Humanos. Juegos Scouts. Recopilación Cesar Ibarra, D.F. Sin año.



EL ARTISTA

Las y los miembros del grupo se distribuyen en parejas. Cada una de las parejas elige quien es el escultor/a y quien es la arcilla para moldear. En total silencio, el escultor/a moldea la arcilla poniéndola en la postura que desee y posteriormente, se intercambian los papeles.

NARIZ CON NARIZ

Se realiza un círculo con las y los participantes y se pide a dos personas del grupo que salgan al centro voluntariamente. A la pareja participante se les venda los ojos y se sitúan a cierta distancia uno de otro, (aproximadamente dos metros). Ellos/as deben intentar con los ojos vendados y con la ayuda de los demás integrantes del grupo y por medio de indicaciones verbales, rozar nariz con nariz. Una vez lograda la actividad se puede pasar a realizarlo con otras parejas.

Materiales: un par de vendas, pañoletas o pañuelos grandes.
Variante: se puede cambiar la parte del cuerpo de acercamiento, como por ejemplo: mejillas, oídos, rodillas, espalda, etc.

EL ABRAZO

Las y los integrantes del grupo se sientan formando un círculo, cada integrante del grupo dice a quien está a su derecha y en voz alta: “¿SABES LO QUÉ ES UN ABRAZO?”. La persona contesta: “NO, NO LO SE”; entonces quien hace la pregunta le da un abrazo y la persona de la derecha contesta: “NO LO HE ENTENDIDO, ME DAS OTRO”, entonces vuelve a darle otro abrazo. Quien recibió el abrazo, realiza la misma pregunta a la persona de su derecha, repitiendo la misma operación, hasta que todas y todos los integrantes del grupo hayan sido abrazados y hayan abrazado.

LA VACA

Sentados en círculo, las y los participantes deben decir la parte que más les guste de una vaca, por ejemplo: lo que más me gusta de la vaca son las orejas. Se repite la acción hasta que todas y todos nombren una parte (si es posible no se debe repetir). Una vez realizado este ejercicio, cada participante debe tocar, acariciar o besar la parte de la vaca que ha nombrado el compañero/a de su derecha. Por ejemplo: quien haya dicho el muslo, deberá tocar el muslo del compañero/a y así, sucesivamente hasta que todas y todos los integrantes del grupo hayan tocado al compañero/a de la derecha, la parte de la vaca que más le gusta.

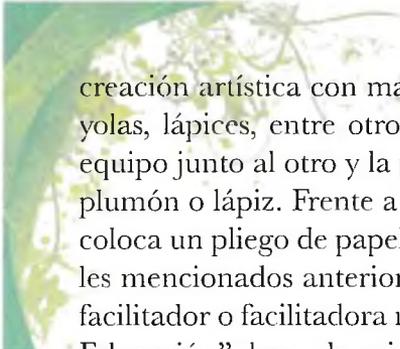
NOTA: Al finalizar las dinámica de distensión, es necesario realizar una reflexión grupal, donde las niñas, niños, adolescentes y jóvenes puedan expresar sus sentimientos, expectativas y compromisos. Además, se debe invitar y motivar a participar voluntariamente, fortaleciendo siempre las habilidades comunicativas y los conceptos sobre derechos humanos, el trámite de conflictos de forma pacífica y la paz.

EJERCICIOS Y ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Actividades para el aprendizaje de los derechos humanos

NUESTROS DERECHOS EN ARTE

Las y los participantes realizan una lluvia de ideas a partir de la pregunta ¿qué y cuáles son los derechos humanos?, la cual está escrita y en un lugar visible. Se continúa el ejercicio con la formación de equipos de trabajo con el mismo número de participantes (máximo equipos de 6 personas), explicándoles que deben realizar una



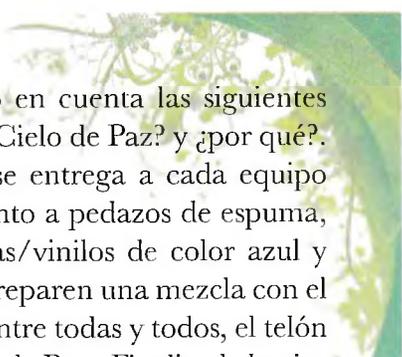
creación artística con materiales como colores, temperas, crayolas, lápices, entre otros. Los equipos se forman en fila, un equipo junto al otro y la primera persona de cada fila tiene un plumón o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7 a 10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande con todos los materiales mencionados anteriormente. El juego comienza cuando el facilitador o facilitadora nombra un derecho, por ejemplo: “La Educación”, luego la primera persona de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un plumón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso “La Educación”. Se da un tiempo de 20 segundos y el facilitador/a grita “Relevo”, para que la persona que estaba dibujando corra y entregue el plumón a la siguiente persona de la fila, quien rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo y se repite la acción sucesivamente, hasta lograr que todos y todas participen. El juego termina cuando el facilitador/a y las y los participantes lo estimen y se puede repetir varias veces cambiando el tema del dibujo o designando un derecho por grupo.

Al finalizar los dibujos cada equipo socializa su trabajo y el o la facilitadora realiza una explicación de qué y cuáles son los derechos humanos. (Se recomienda como herramienta de fortalecimiento el uso de la cartilla de *La Oficina en Colombia del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos*: “Declaración Universal de Derechos Humanos” adaptación para niños preparada por Ruth Rocha y Otavio Roth).

CIELO DE PAZ²

En pequeños equipos de trabajo de 10 participantes, se habla y charla sobre como pensamos e ima-

² “Un, dos, tres, por mi y por todos”. Pasos para ir hacia un programa de gobierno de los niños y niñas por la paz. Manual Encuentro Regional. Atando Cabos, procesos de comunicación. Jorge Camacho, Gabriel Gómez y Sofía Puerta. 2002.

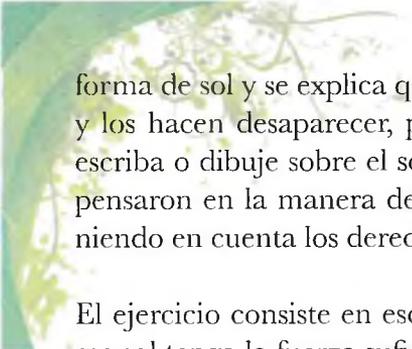


ginamos un Cielo de Paz, teniendo en cuenta las siguientes preguntas: ¿Cuál sería el color de tu Cielo de Paz? y ¿por qué?. Al reflexionar sobre nuestro cielo, se entrega a cada equipo dos pliegos de papel craft o bond junto a pedazos de espuma, pinceles de punta gruesa y temperas/vinilos de color azul y blanco. Se pide que con los vinilos preparen una mezcla con el tono de cielo que les guste y pinten entre todas y todos, el telón de papel para convertirlo en su Cielo de Paz. Finalizada la pintura, cada uno de las y los participantes se sienta para observar y reflexionar de cómo se sintieron al pintar su cielo, intercambiando palabras voluntariamente y contando su experiencia.

Luego, se entrega a cada uno de las y los participantes una cartulina en forma de nube que simboliza un nubarrón que no deja ver el Cielo de Paz y se solicita que identifiquen aquello que los hace sentir tristes, un momento angustiante, acciones o hechos donde se vulneran los derechos humanos. Se explica que pueden escribir o dibujar símbolos, frases, refranes, personas, entre otros, lo importante es que en el nubarrón quede claramente expresada esa situación. (Cada grupo tendrá un juego de plumones, marcadores o crayolas de distintos colores para que sus integrantes puedan colorear a gusto sus nubarrones).

Una vez dibujados los nubarrones, cada participante lo pega con cinta en el Cielo de Paz y entonces, sentados en semicírculo observarán y describirán ese Cielo de Paz cubierto de nubarrones. A continuación, se realiza una pequeña plenaria de debate donde se discute y reflexiona sobre lo ocurrido y cómo podemos hacer desaparecer los nubarrones de nuestro cielo. (Se recomienda realizar un par de actividades de distensión).

Cuando los niños, niñas, adolescente y jóvenes han reflexionado al respecto, se le entrega a cada integrante una cartulina en



forma de sol y se explica que los Soles calientan los nubarrones y los hacen desaparecer, por eso se pide a cada persona que escriba o dibuje sobre el sol lo que les vino a la mente cuando pensaron en la manera de hacer desaparecer el nubarrón, teniendo en cuenta los derechos humanos.

El ejercicio consiste en escribir un Oración o Frase, para que ese sol tenga la fuerza suficiente para hacer desaparecer el nubarrón y el o la facilitadora cuenta que la Oración es una Fórmula Milagrosa que se dice para conseguir que ese deseo se haga realidad y en este caso, los derechos humanos están en la capacidad de orientar y encontrar la solución a los problemas. Se dan algunos ejemplos de frases para alimentar la imaginación de las y los participantes:

- Con la educación, aprender y enseñar, los males ya no existen más.
- Dulces, amor y familia, en mi mano dulzura y azúcar, para que mis besos curen y no permitan más violencia.
- Con los derechos humanos no habrá más personas maltratadas o asesinadas, a causa de su religión, su raza o su opinión.
- Podemos reunirnos a crear fórmulas de amor y con el derecho a la vida todos creceremos mejor.

Inventadas las oraciones y escritos sobre las cartulinas en forma de sol, cada participante lo pega junto a su correspondiente nubarrón, tapando un poquito para que se note su poder y en ese momento, se reflexiona y observa el cielo de paz cubierto de nubarrones, pero con soles llenos de esperanza y aprendizaje. El o la facilitadora, realiza una reflexión y recuerda cuales son los derechos humanos y su importancia.

CUENTA UN CUENTO

Se inicia con la explicación de la actividad y se pide recordar las actividades que se han realizado hasta el momento, enseguida se conforman grupos de 10 personas.

Se explica a las y los participantes que deben participar y aportar para que el Cuento - Historieta sea una creación colectiva y para que no sea desorganizado, el orden y el sentido del aporte de cada una/o al cuento estará dado por unas cartas, las cuales son explicadas haciendo las aclaraciones necesarias. A cada una y uno se le asigna una o varias cartas enumeradas.

Carta 1: El/La Protagonista

Esta carta sirve para bosquejar en sus características esenciales al personaje que desempeña el papel más importante en el cuento - historieta. Puede ser un solo personaje, una pareja o un grupo:

1. Había una vez un grupo de niños...
2. Mariana era una jovencita muy inteligente...
3. Iban una vez dos amigos que se querían mucho...

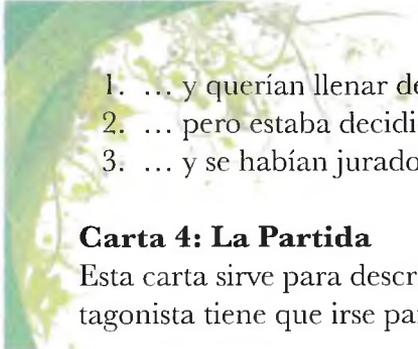
Carta 2: La Carencia

Esta carta sirve para describir una situación indeseable que el/la protagonista debe mejorar:

1. ... que no tenían colores...
2. ... que nunca pudo ver nieve...
3. ... pero no podían ir juntos a la escuela...

Carta 3: La Misión

Esta carta sirve para señalar una meta que el/la protagonista debe cumplir para solucionar la carencia:

- 
1. ... y querían llenar de imágenes al mundo...
 2. ... pero estaba decidida a ir al Polo Norte...
 3. ... y se habían jurado terminar juntos la primaria...

Carta 4: La Partida

Esta carta sirve para describir el momento en el que el/la protagonista tiene que irse para cumplir la misión:

1. Un día se fueron a la ciudad vecina a explorar...
2. ... y desde chiquita se iba a caminar todos los días para ser fuerte...
3. El menor de los dos amigos se fue un día a la casa del otro...

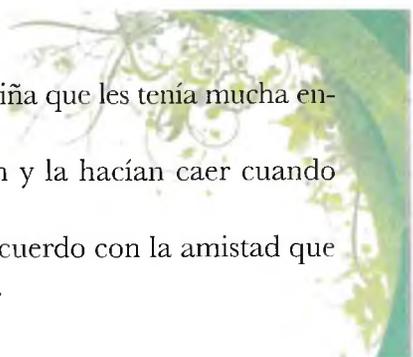
Carta 5: El Encuentro con el Portador/a de Poderes Positivos

Esta carta sirve para describir al personaje que es un aliado de el/la protagonista. Los poderes pueden ser conocimientos, habilidades e incluso pueden ser súper poderes. De este encuentro el/la protagonista sale fortalecido/a:

1. Y por el camino un conejo les dijo que podía darles un vaso de agua para que no tuvieran sed...
2. ... pero como gastaba muchos zapatos, el señor de la zapatería, que la admiraba, le prometió remendarle todos los zapatos que se le gastaran...
3. Por el camino se encontró un payaso que le enseñó a contar los mejores chistes...

Carta 6: Aparece El/La Antagonista

Esta carta sirve para describir al personaje que obstaculiza la misión de el/la protagonista y la manera como aparece en el cuento, quien posee poderes negativos:

- 
1. En el pueblo vecino había una niña que les tenía mucha envidia...
 2. Sus hermanos no la ayudaban y la hacían caer cuando entrenaba atletismo...
 3. Los profesores no estaban de acuerdo con la amistad que había entre nuestros dos amigos...

Carta 7: El Enfrentamiento

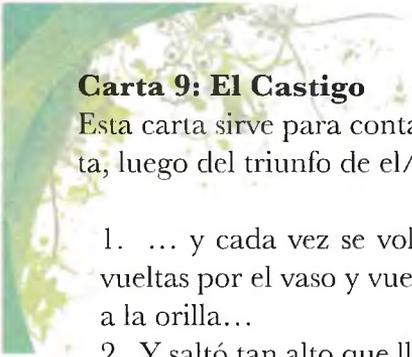
Esta carta sirve para describir la lucha entre protagonista/s y antagonista/s. Aquí se narra el encuentro y el comienzo de la lucha, pero aun no se sabe quién saldrá vencedor/a:

1. ... y los esperó en el camino y les dijo que todos eran unos bobos y que ella les podía ganar nadando en el río...
2. Ella aprovechaba las zancadillas que le ponía para saltar encima y ser más fuerte, pero ellos se inventaban nuevos obstáculos...
3. ... y les ponían unos exámenes más difíciles que a los demás para que se equivocaran...

Carta 8: La Victoria

Esta carta sirve para describir el triunfo de el/la protagonista, quien hace uso de sus poderes y virtudes, atacando las debilidades del antagonista:

1. Entonces uno de ellos sacó el vaso de agua que les dio el conejo y la retó a nadar allí sin ahogarse. Pero el vaso creció mucho hasta ser más grande que el mar y la niña no fue capaz de llegar hasta la orilla...
2. ... ella le pidió al zapatero unos zapatos con resortes y cada vez saltó más alto...
3. ... y entonces todos los exámenes los contestaban con chistes que hacían reír a los profesores y se les olvidaba hacerles perder el examen...



Carta 9: El Castigo

Esta carta sirve para contar el destino final de el/la antagonista, luego del triunfo de el/la protagonista:

1. ... y cada vez se volvía más pequeña y solamente daba vueltas por el vaso y vueltas sin poder salir ni tampoco llegar a la orilla...
2. Y saltó tan alto que llegó al pueblo vecino y sus hermanos quedaron muy tristes y lloraban todo el día...
3. Los profesores se rieron tanto que el director de la escuela los castigó por no parar de reírse...

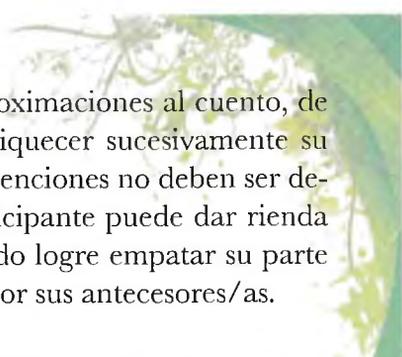
Carta 10: Regreso De El/La Protagonista

Esta carta sirve para describir la situación deseada y lograda gracias al triunfo de el/la protagonista. Es el momento del final feliz:

1. Y con el vaso volvieron al pueblo de ellos y se hicieron muy amigos de su diminuta amiga.
2. En ese nuevo pueblo aprendió mucho atletismo y volvió a su casa llena de premios que compartió con sus hermanos para que aprendieran.
3. ... y así nuestros amigos pudieron estudiar juntos en la misma escuela.

Terminada la presentación de las cartas, se debe enfatizar que para construir el cuento, además de respetar el orden y el sentido de la carta que a cada cual le correspondió, cada participante debe tener en cuenta, al momento de su participación, los aportes hechos anteriormente para que la historia tenga sentido y no se convierta en muchas historias distintas.

El facilitador/a procede a entregar las cartas a cada niño y niña al azar y les concede un momento para que las estudien



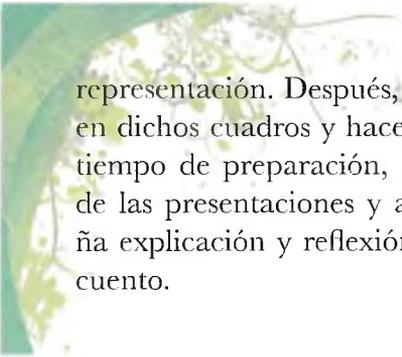
y les comenta que se harán tres aproximaciones al cuento, de manera que cada quien pueda enriquecer sucesivamente su intervención. Advierte que las intervenciones no deben ser demasiado largas, pero que cada participante puede dar rienda suelta a su fantasía, siempre y cuando logre empatar su parte del relato con los sucesos contados por sus antecesores/as.

Sin más preámbulos, arranca la primera ronda en el orden señalado por las cartas y terminada la primera ronda, cada cuentero/a tendrá 2 minutos para analizar su participación en el panorama general del cuento y enriquecerla si lo considera necesario. Entonces arranca la segunda ronda y después de los 2 minutos de análisis la tercera ronda. Finalizadas las tres rondas, el equipo escribirá la versión definitiva del Cuento - Historieta dejando registro de los nombres de las y los participantes. Cada niño y niña del equipo la copiará en su cuaderno para que no se le olvide cuando quiera volver a contarla (si es posible, se aconseja realizar una grabación de audio para que las ideas de los cuentos no se pierdan).

ECHANDO EL CUENTO

Cuando los y las participantes terminen sus cuentos, presentan sus obras literarias sobre un pequeño escenario y para este ejercicio se ponen diversos objetos (ropa, una escoba, un balde, una pelota, una cuchara de palo), explicando que estos objetos son el equipo de representación y deben ser usados y manipulados por mentes y cuerpos creativos, mientras uno o varios narradores/as van echando el cuento.

Cada equipo debe elegir a su o sus narradores /as y crear cuadros mudos o hablados que van a ilustrar los distintos momentos del cuento haciendo uso de los elementos del equipo de



representación. Después, se asignan los papeles de cada quien en dichos cuadros y hace un brevísimo ensayo. Terminado el tiempo de preparación, hay un sorteo para definir el orden de las presentaciones y al finalizar, deben hacer una pequeña explicación y reflexión de los derechos relacionados en el cuento.

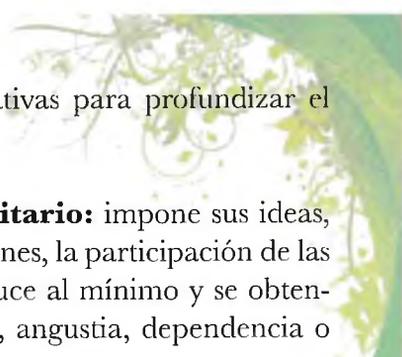
Actividades para el aprendizaje del trámite de conflictos de forma pacífica

DESARROLLO PERSONAL Y TRABAJO EN EQUIPO

Se organizan grupos mixtos de 4 a 6 personas, pidiéndoles que se tomen de la mano y formen un círculo (alternándose niñas y niños), a continuación, en ese mismo orden son atados de las manos (usar pañoletas, una cuerda suave o telas largas) y se ubica en el centro de cada grupo materiales para la creación de una cartelera: papel craft o bond, marcadores de diferentes colores, pegante, papel silueta y seda, revistas para recortar, tijeras punta roma, lápices, temperas y pinceles, entre otros. El o la facilitadora explica que sin soltarse deben realizar una creación artística sobre los derechos humanos, la convivencia o la paz. La actividad finaliza con la socialización de la experiencia de trabajar con las manos atadas, cómo fue la toma de decisiones, la asignación de funciones y la dinámica del equipo para lograr su objetivo, añadiendo una retroalimentación y reflexión sobre los conceptos de trabajo en equipo y como ellas y ellos pueden contribuir desde sus capacidades al desarrollo del entorno.

LIDERAZGO

La actividad prosigue con un conversatorio con las y los participantes, haciendo referencia al **Liderazgo** (se



pueden utilizar otras ayudas educativas para profundizar el tema).

- **Liderazgo negativo o autoritario:** impone sus ideas, decide por el grupo e imparte órdenes, la participación de las y los integrantes del grupo se reduce al mínimo y se obtendrá un ambiente de desconfianza, angustia, dependencia o agresividad.

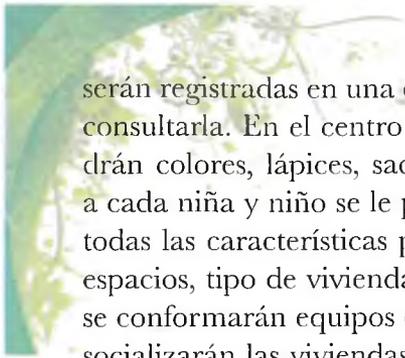
- **Liderazgo positivo:** motiva la participación general propiciando condiciones necesarias para que se estimule el proceso de pensamiento, reflexión y acción, contribuye al desarrollo y a la madurez del grupo. Orienta y conduce, pero el grupo es el responsable del trabajo en toda su profundidad.

Los y las participantes deben dar ejemplos de líderes y lideresas que se han destacado por sus capacidades para generar cambios históricos importantes y de igual manera, identificar liderazgos en las diferentes actividades de su cotidianidad.

Actividad: Se conforman grupos de aproximadamente 10 personas, pidiendo que se tomen de la mano y formen un círculo y se explica que deben realizar figuras simples sin soltarse de las manos (círculo, cuadro, triángulo, entre otras) y a medida que avance el juego se le agrega dificultad a las figuras (casa, árbol, flor, animales). Para finalizar, se retroalimenta el ejercicio visibilizando como las actitudes de liderazgo y habilidades comunicativas afectan el desarrollo del juego.

LA VIVIENDA IDEAL

Con la ayuda de las y los participantes se realiza una lluvia de ideas teniendo en cuenta la pregunta “¿Cuál sería mi Vivienda Ideal?”, cuyas respuestas



serán registradas en una cartelera donde todos y todas puedan consultarla. En el centro del salón o lugar de trabajo, se pondrán colores, lápices, sacapuntas, hojas carta y borradores y a cada niña y niño se le pide que dibuje su vivienda ideal con todas las características posibles como: ubicación, materiales, espacios, tipo de vivienda, entre otras. Finalizada esta acción, se conformarán equipos de trabajo de 4 a 6 personas, quienes socializarán las viviendas ideales creadas y conversarán sobre sus expectativas de vida.

Posteriormente, se pide a cada grupo que construyan una ciudad en equipo, utilizando si así lo desean, las características individuales de sus viviendas, creando, dibujando y describiendo las costumbres, cultura, política, sistema económico, educativo y social (habitantes, lugares, casas, líderes y normas entre otras) donde el ellos y ellas se encuentren a gusto. Para esta acción, se entregará a cada grupo cartulinas, cajas pequeñas de cartón, colores, marcadores, palos (todo el material posible para construir una ciudad). La actividad finaliza con la socialización del diseño de la ciudad de cada grupo y como se tomaron las decisiones para su elaboración. En este punto, la o el facilitador resalta actitudes de liderazgo, trabajo en equipo, comunicación asertiva, respeto por los derechos presentes en el ejercicio y trámite de conflictos de forma pacífica. Se debe tener en cuenta las siguientes preguntas guía:

1. ¿Cuáles fueron los problemas ocurridos en el ejercicio? y ¿Cómo lograron resolverlos?
2. ¿Cuáles fueron las lecciones aprendidas en el ejercicio desarrollado?
3. ¿Cuál es la diferencia entre violencia y conflicto?

JUEGO DE BASES

Este ejercicio permite que las niñas, niños, adolescentes y jóvenes puedan realizar una retroalimentación de las actividades y temáticas desarrolladas sobre los derechos humanos y el trámite de conflictos de forma pacífica, con el fin de reforzar conocimientos, estimular y reforzar actitudes positivas y propiciar un espacio de reflexión colectivo. Para el desarrollo de esta actividad, se deben formar 6 grupos iguales y equitativos de participantes y contar con el apoyo y guía de por lo menos 7 facilitadores o facilitadoras, quienes se encargarán de una base/prueba diferente.

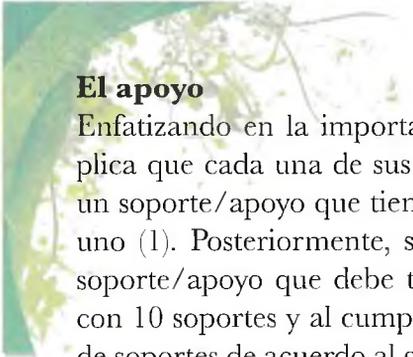
El juego de bases será rotativo, de forma que cada grupo comenzará en una prueba/base diferente, siendo necesario para acabar con el juego pasar por todas las pruebas. Cada grupo llevará una lista donde le firmarán los y las facilitadoras en cada prueba, para certificar que han conseguido pasarla. Las pruebas estarán situadas en diferentes lugares, ni muy cercanos ni muy lejanos y el juego comenzará con un toque de silbato, dirigiéndose cada grupo a las bases dispuestas para la actividad. Se proponen entre otras bases:

Todos y todas podemos

Deben escoger a un integrante del grupo (el más pesado) para llevarlo y traerlo por un trecho respetable (por ejemplo, una cancha de fútbol). Pueden organizarse como deseen: turnarse de dos en dos, llevarlo a camilla de brazos, hacerle una camilla con las manos, pero en ningún caso, el transportado puede tocar el suelo. Todos/as deben participar.

Saltar el lazo

Se entrega un lazo largo al grupo, con el cual deben saltar al mismo tiempo un número determinado de veces. El objetivo de la base es ver la organización y el trabajo en equipo.



El apoyo

Enfatizando en la importancia del trabajo en equipo, se explica que cada una de sus extremidades -brazos y piernas- es un soporte/apoyo que tiene el grupo y se le asigna el valor de uno (1). Posteriormente, se da la orden sobre el número de soporte/apoyo que debe tener el grupo, iniciando la prueba con 10 soportes y al cumplirla se cambia a un número menor de soportes de acuerdo al grupo, de esta manera el grupo debe buscar la forma de tocar el suelo solamente con el número de las extremidades solicitado.

Adivina el dibujo

A un integrante del grupo se le entrega en secreto una tarjeta que contiene una palabra o frase relacionada con las temáticas trabajadas (derecho a la vida; no a la violencia; protección, etc.). Esta palabra debe ser dibujada para que el resto del equipo la descubra en un minuto, explicando que el dibujante no puede hablar, escribir o hacer señas.

Cosas disparatadas

El Grupo debe encontrar y llevar al facilitador o facilitadora la siguiente lista de cosas: 1. Calcetín amarillo o algo amarillo, 2. Una sonrisa roja, 3. Tenis deportivos sucios, 4. Calendario viejo, 5. Una bolsa llena de basura, 6. 200 dedos, 7. Un chiste, 8. Una frase para prevenir la violencia.

Ropa al revés

Deben ponerse toda la ropa al revés, y esto incluye toda (pantalones, camisas, camisetas, calcetines). Pueden cambiarse donde quieran, pero deben acudir a pasar la aprobación del facilitador o facilitadora como grupo.

Regala una sonrisa

Las niñas, niños, adolescentes y jóvenes tienen que hacer reír al facilitador o facilitadora que dirige la prueba. Para ello, pueden hacer cualquier cosa, excepto tocarlo.

Todos a correr

Se atan entre todos y todas los cordones de los zapatos y deben correr hasta una distancia señalada por el facilitador o facilitadora.

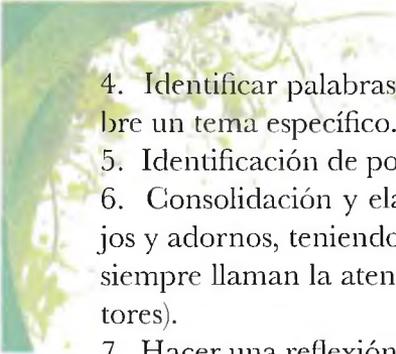
MENSAJES PARA EL CAMBIO

Se propone a través de imágenes enmarcadas a la temática escogida (ejemplos: violencia basada en género, maltrato infantil, salud sexual y reproductiva, violencia intrafamiliar y derechos humanos) que niñas, niños, adolescentes y jóvenes construyan slogans, mensajes, historias, cartas y frases propias de acuerdo a su realidad y lo que esperan cambiar de las situaciones visualizadas, reflejando la capacidad de cuestionar, preguntar y reflexionar sobre situaciones cotidianas. Los mensajes serán puestos en lugares estratégicos para que todas y todos los participantes puedan leerlos constantemente. El mensaje debe tener las siguientes características:

- Mensaje claro y corto.
- Debe permanecer en la mente de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes.
- Debe ser llamativo y manejar el mismo lenguaje entre pares.

Pasos a seguir:

1. División de grupos de trabajo de 5 personas.
2. Entrega de imágenes a partir de la temática a trabajar.
3. Entrega de materiales.

- 
4. Identificar palabras claves y adecuadas, enfocándolas sobre un tema específico.
 5. Identificación de posibles mensajes.
 6. Consolidación y elaboración de mensajes. (Incluir dibujos y adornos, teniendo en cuenta que los elementos visuales siempre llaman la atención y despiertan el interés de los lectores).
 7. Hacer una reflexión y retroalimentación sobre la comunicación para el cambio.

Materiales: Papel craft, cartulinas de colores, palos de madera (marcos), marcadores, temperas, pinceles y espuma, escarcha, tijeras punta roma, cinta de enmascarar, fomi, papel silueta y seda, crayolas, lápices, borradores, taja lápiz y pegante.

Terminada la actividad, se hace una reflexión sobre ¿Qué es la comunicación para el cambio de comportamiento?: la comunicación para el cambio de comportamiento, puede describirse como una herramienta multinivel para promover y apoyar el cambio de actitudes de forma individual y comunitaria, que a través del uso de mensajes e información bien distribuida y mediante una variedad de canales de comunicación predefinidos y definidos se motiva a los y las participantes.

Se observa que la conducta individual es directamente influenciada o modificada por las experiencias del entorno, que comprenden influencias sociales, económicas, religiosas y culturales. Esto significa que se debe proporcionar al grupo, hechos básicos sobre los derechos humanos y la no violencia, enseñando una serie de habilidades para la protección y erradicación de toda forma de violencia, considerando su ambiente como un elemento de apoyo para cambiar y mantener comportamientos saludables.

CAMPAÑA DEL ABRAZO

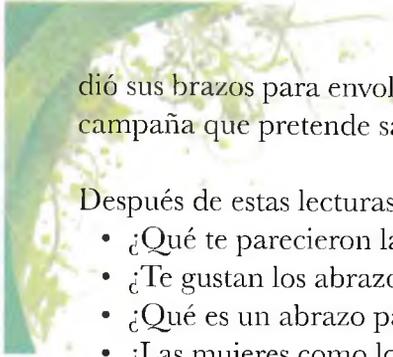
Se pide al grupo que forme un círculo y se realiza una dinámica de distensión, se conversa acerca de los mensajes creados sobre promoción de los derechos humanos o erradicación de toda forma de violencia, prosiguiendo con la lectura de las historias de Juan Mann y Jason Hunter.

• Lectura de Juan Mann:

En el año 2004, un chico que vivía en Londres, volvió a su país natal Australia. Una vez allí, en la ciudad de Sidney, se sentía sólo, sus padres se habían divorciado, se acababa de separar de su prometida y su abuela estaba muy enferma. Para animarse decidió ir a una fiesta, donde una desconocida le regaló un abrazo, “Me sentí como un rey, fue lo mejor que me ha pasado nunca”, así describe ese momento. Seis meses después de este suceso, un 30 de junio, decidió salir a repartir abrazos gratis a la gente que transitaba por Pitt Mall Street en Sidney. Juan Mann, así es como se hace llamar, un juego de palabras en inglés para pronunciar “one man” que significa “una persona”; siguió con su actitud y salía todos los jueves por la tarde a repartir abrazos en el mismo lugar.

• Lectura de Jason Hunter:

Jason Hunter tuvo una forma bastante particular de elaborar el duelo por la muerte de su madre. Estaba angustiado, necesitaba afecto y no sintió ni una pizca de pudor en solicitarlo por escrito en la vía pública. Apenas habían pasado unos días del funeral, el joven estadounidense tomó un cartón, un marcador negro y anotó sobre él en letras grandes: “Abrazos gratis”. Salió a la calle y esperó a que un alma solidaria lo ayudara a superar su dolor. La primera en aceptar el regalo fue una chica que pasaba caminando. Se detuvo, lo miró y sin dudar lo exten-



dió sus brazos para envolver a Jason. Así comenzó esta insólita campaña que pretende salvar al mundo del desamor.

Después de estas lecturas pregunta a las y los participantes:

- ¿Qué te parecieron las historias?
- ¿Te gustan los abrazos? ¿Por qué?
- ¿Qué es un abrazo para ti?
- ¿Las mujeres como los hombres, podemos recibir abrazos?

Se invita a cada uno de las y los participantes a caminar por todas partes y en diferentes velocidades (combina diferentes movimientos), ejemplos:

- Primero, despacio hacia adelante
- Segundo, rápido hacia adelante
- Tercero, de costado
- Cuarto, para atrás
- Quinta, Saltando

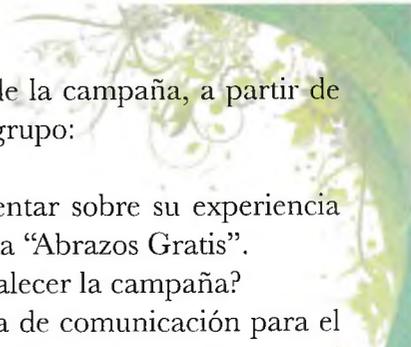
En el momento que están distraídos el facilitador/a anuncia dar un abrazo a la persona que tengan más cerca y se realiza esta acción varias veces, luego se invita a participar en una campaña de abrazos gratis, y pregunta lo siguiente:

1. ¿Qué debemos hacer para realizar una campaña de abrazos gratis?
2. ¿A quién invitamos a la campaña?
3. ¿A qué te comprometes?

Se finaliza la actividad con un aplauso y un abrazo de grupo.

Pasos para el seguimiento a la campaña del abrazo gratis.

Después de un tiempo acordado con el grupo (1 semana) se



hace seguimiento a los resultados de la campaña, a partir de los compromisos adquiridos por el grupo:

1. Cada participante debe comentar sobre su experiencia positiva y negativa con la campaña “Abrazos Gratis”.
2. ¿Qué se puede hacer para fortalecer la campaña?
3. Se invita a crear una campaña de comunicación para el cambio, por ejemplo: la construcción de botones de papel con la frase: “Hoy regalo abrazos y sonrisas gratis” o una propuesta creada por el grupo.



CUENTOS DE PAZ

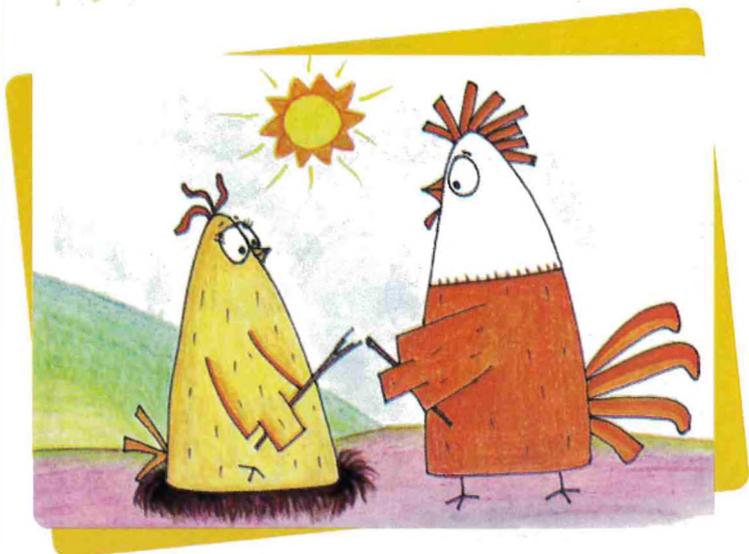
Centro Educativo Municipal Los Ángeles



Sedes: Las Iglesias,
Alto Santa Barbará,
Los Ángeles y
La Esperanza



LA GALLINA JOSEFINA



Había una vez una gallina amarilla, llamada Josefina. Esta gallina quería construir su propio nido para poner sus huevos, pero esta no tenía las ramitas para hacerlo.

Cuando decidió ir al bosque a traer las ramitas, se encontró al gallo Pablo quien era muy amable y le ayudo a cargarlas, pero al regreso se encontraron con una tortuga que era mala y envidiosa, discutieron sobre el terreno donde la gallina Josefina quería construir su nido, al final la gallina Josefina y el gallo Pablo ganaron la pelea y el terreno; en seguida, la tortuga envidiosa y lenta entendió y tuvo que regresar a su casa.

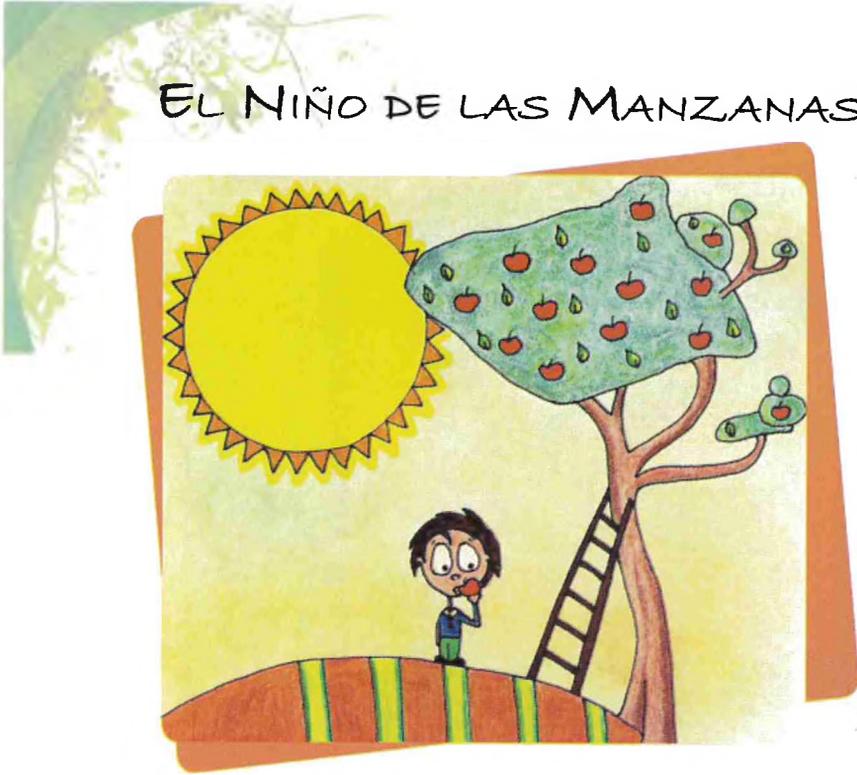
Así, la gallina Josefina pudo construir su nido, poner sus huevos y fue muy feliz.

EL GATO BUSCA A SU FAMILIA



Había una vez un gato llamado Micho, este estaba muy triste por no encontrar a su familia. Cuando salió a buscarlos llevo comida y agua para la sed, en el camino se encontró con el amigo Oso, con quien se divirtió jugando y quien le enseñó a volar; más adelante se encontró con una serpiente quien lo atacó, mientras Micho corría de un lado a otro, hasta que de repente salió volando, pero la serpiente lo agarro de la pata y esta no aguanto más y lo soltó, la serpiente cayó en lo más profundo del lodo y ahí se quedo. Mientras que el gato Micho siguió volando y finalmente pudo encontrar a su familia.

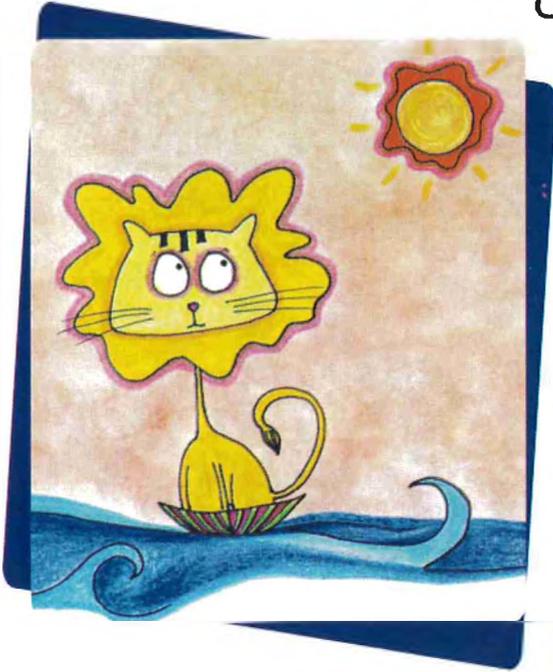
EL NIÑO DE LAS MANZANAS



Había una vez un niño llamado Ergar, que nunca había comido una manzana y tenía muchas ganas de una cuando las vio en un gran árbol. En el camino Ergar se encontró con un niño llamado Luis, quien le prestó una escalera para subir al árbol y coger las manzanas, en ese momento llegó Bairon quien era un niño egoísta que no quería que Ergar bajara las manzanas y las probara. Ellos pelearon un rato, pero Bairon rodó y cayó en un hueco.

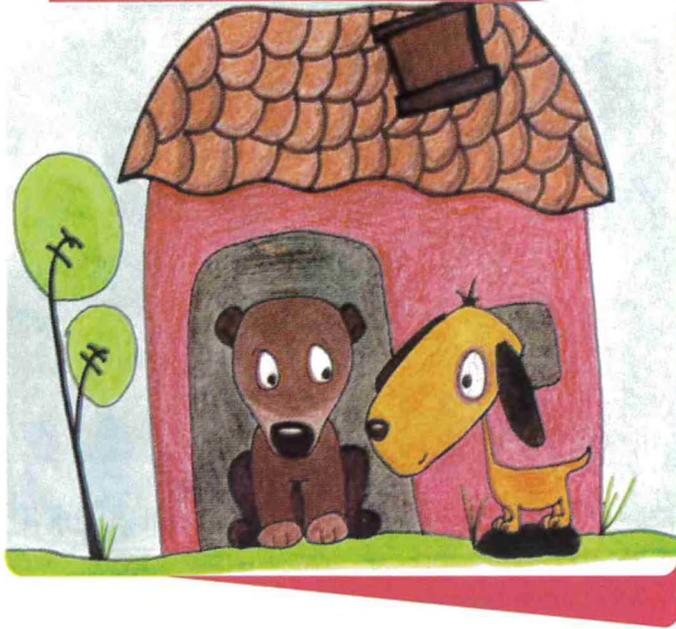
Mientras Bairon estaba en el hueco, Ergar fue con la escalera hacia el árbol cogió las manzanas y las compartieron con Luis, después de probarlas ayudó a salir a Bairon del hueco con la escalera, este salió, comieron muchas manzanas y fueron felices.

EL LEÓN, SUS AMIGOS Y EL CAZADOR



Había una vez un león llamado Pepe que salió al bosque a buscar a sus amigos. Corrió y corrió hasta que subió en un barco, viajó por el río, cuando se bajó se encontró con un niño, quien le regala una piedra mágica para que este encuentre a sus amigos. Más adelante, el león se encuentra con un cazador quien lo quiere cazar, pero Pepe recordó que el niño le había regalado la piedra y se la dio al cazador para que este no siga matando animales y se haga bueno, el león siguió su camino con la esperanza de hallar a sus amigos, así Pepe llegó a la selva, encontró a sus amigos y fueron muy felices.

EL PERRO Y EL OSO



Paco era un perro que vivía en la vereda la Esperanza, su mayor sueño era comprarse una casa, pero para esto tenía que buscar trabajo y pensó que para ello primero que todo debía entrar a estudiar a la Universidad de Nariño para así cultivar papa y construir su casa. Antes de que el perro fuera a la Universidad, en la vereda las Iglesias se encontró en el camino con un Oso enorme, que amenazaba con golpearlo y comérselo, pero el perro Paco le dijo que no se dejaría comer, pelearon tanto hasta que terminaron siendo los mejores amigos, la recompensa para los dos fue entrar a la Universidad, cosechar papas juntos y comprar una casa para los dos.

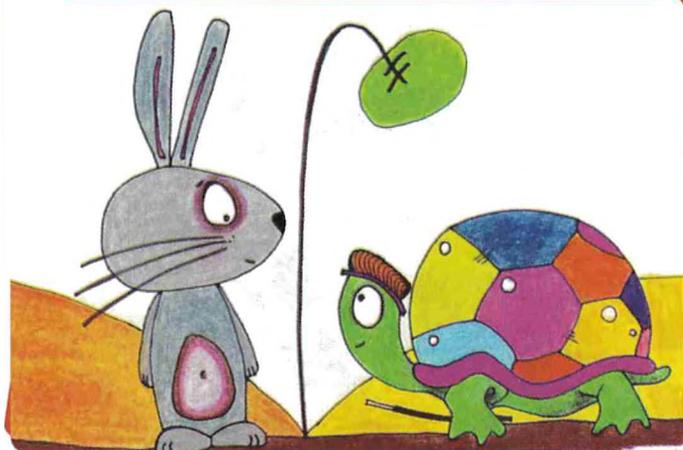
EL LOBO Y EL OSO



Erase una vez, un Lobo que se llamaba Toni, este era un lobo solitario y triste porque era el único lobo en el bosque. Un día decidió salir a buscar amigos en otro bosque y en el camino se encontró una piedrita pequeña, blanca y redonda que le dijo: “sigue a la derecha”, siguió el camino indicado y se encontró a Bodi el Oso gigante, quien le dijo “este no es el camino, sigue a la izquierda”, pero Toni sabía que el Oso gigante era mentiroso y que lo quería hacer perder en el bosque, entonces el Lobo Toni le dijo “No te creo” y de escarmiento el lobo hizo extraviar al Oso mentiroso.

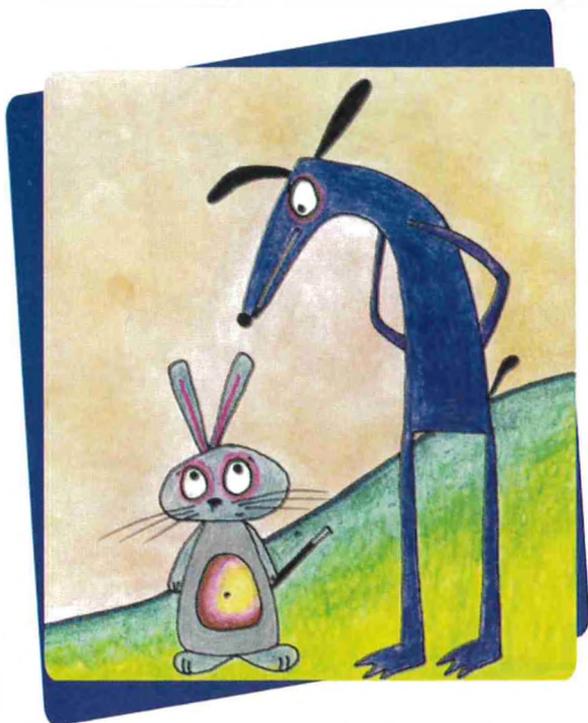
Después de un buen trayecto se encontraron nuevamente en el camino, Bodi el Oso pidió perdón al Lobo por ser tan mentiroso, Toni lo perdono y Bodi le ayudo a encontrar una manada de lobos y él encontró una manada de osos y fueron muy felices.

EL CONEJO Y LA TORTUGA



Panchito era un conejo que tenía mucho frío y se fue a buscar lana para hacer un abrigo, en el camino se encontró con una tortuga que tenía una varita mágica, ella le dio la lana para que teja rápido su abrigo. Más adelante se encontró con un humano muy malo, el conejo tenía mucho miedo porque no quería que lo mate, le suplico que no lo hiciera, el humano creyó en sus palabras y se hicieron amigos; así, el humano le ayudo a tejer el abrigo, pero él dijo que también tenía frío, entonces el conejo salió en busca de la tortuga quien le ayudaría a conseguir más lana, tejieron otro abrigo para el humano y Panchito el conejo, la tortuga con su barita mágica y el humano vivieron felices.

EL CONEJO LLAMADO PEPE



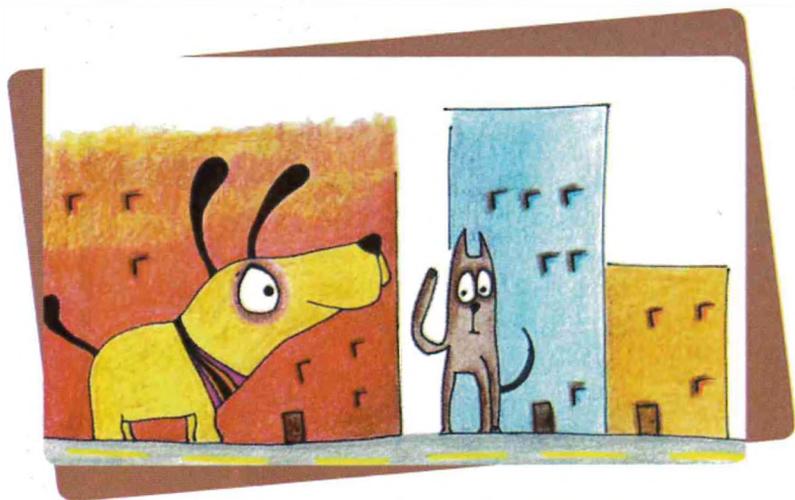
Había una vez un conejo llamado Pepe a quien le gustaba la hierba fresca y muy verde, pero no sabía dónde encontrarla. Pepe caminó y caminó y se encontró con uno de sus amigos, este le dio una varita mágica para que pudiera encontrar la hierba anhelada, pero a un lado del camino estaba un perro hambriento que se quería comer a Pepe, este no se dejó hacer daño, por lo tanto estaba muy alegre. Al perro le dieron un castigo que fue dejarlo sin comer mucho tiempo, mientras que Pepe el conejo encontró mucha hierba fresca y fue muy feliz.

EL PÁJARO PIOLÍN



Había una vez un pájaro amarillo llamado Piolín a quien le hacía falta su nido. Su misión era encontrar su casa, llevo comida para el camino, de repente se encontró con un hada, que le dijo donde estaba su nido, pero para seguir su camino en la puerta había un gato, que no lo dejaba salir. Piolín empezó a volar y pudo escapar de las garras del malvado gato. Así, Piolín encontró su nido, el gato tuvo un castigo y fue encerrado y no le dieron de comer y el pájaro Piolín vivió feliz toda su vida.

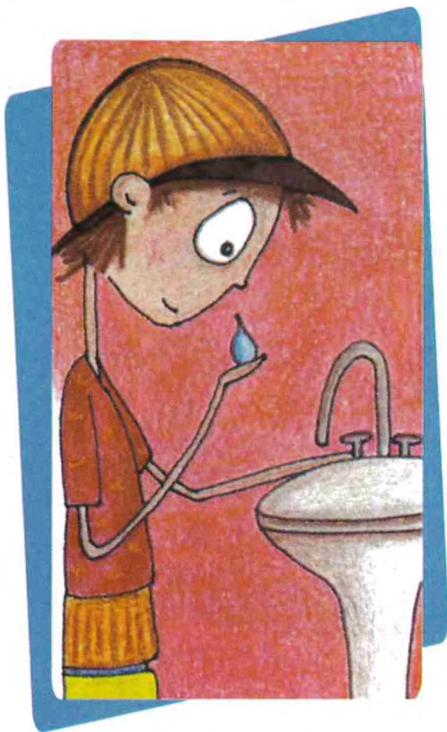
EL PERRO QUE NO TENÍA AMIGOS



Guardián era un perro que no tenía amigos porque vivía en el extranjero, un día decidió ir a buscar a sus amigos a la ciudad de Pasto, se fue en un bus que decía Pasto, y cuando llegó se encontró con Tonny, el gato quien le dijo: “Ve por el mercado que está en la esquina”, cuando llegó a la esquina se encontró con Pepe el zorro, quien tenía la intención de comérselo, pero Guardián se dio cuenta de sus intenciones y salió corriendo y el zorro no lo pudo alcanzar y se quedó con hambre. Guardián llegó hasta el Parque Infantil y encontró muchos amigos con quien jugar.

LA GOTA DE AGUA MÁGICA

Dentro de una casa abandonada, había un grifo del que brotó una gota de agua mágica. Un día las niñas y niños del Colegio Los Ángeles entraron a jugar en la casa y cuando querían bañarse la cara solo caía una gota y uno de los niños llamado Pablito se la tomó.



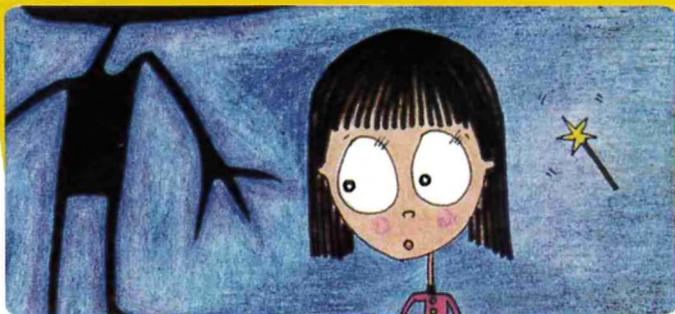
El niño tenía muchos sueños y uno de ellos era tener un castillo y esta gota le hizo realidad su sueño, quería ser rico y lo consiguió gracias a la gota mágica. Después de unos días Pablito se encontró con su madre quien le tenía una botella de agua mágica para hacer realidad todos sus deseos. Pero ellos no contaban con que Pablito tenía un enemigo envidioso, que lo quería matar porque quería tener todas sus cosas, incluyendo su castillo. Pablito enfrentó a su enemigo y ganó la pelea, al enemigo de Pablito lo castigaron sin un día de televisión, pero con el tiempo se hicieron muy amigos y vivieron felices.

JEIMAN NO TENÍA DONDE VIVIR



Había una vez un señor llamado Jeiman que vivía en la Vereda la Esperanza, en este lugar hubo un terremoto y a él se le cayó la casa. Para construir nuevamente su casa necesita conseguir trabajo y la ayuda de su amigo que era el mejor constructor de casas. Jeiman se encontró con Deivis que era una persona envidiosa y cuando vio que la casa de Jeiman estaba terminada le prendió candela pero la casa no se dañó. La enseñanza para Deivis fue que no sirvió de nada lo que hizo, mientras que nuestro amigo Jeiman pudo construir su casa muy moderna y con muchas habitaciones y pudo vivir feliz con su familia.

EL PERRO Y LA VACA



Erase una vez una niña llamada Sara, que tenía una granja. En ella estaban los animales que más quería, un perro y una vaca. En la tarde de ese día a Sara se le apareció Alberto, que era un espíritu maligno, ella se sentía muy asustada y sintió que tenía que dejar la granja y vender sus animales. Cuando ella salió de la granja, el espíritu maligno la encerró en un cuarto muy oscuro. A la mañana siguiente se le apareció un hada madrina a quien le conto todos sus problemas, y ella respondió: “Debes enfrentar al espíritu”. Cuando llegó la tarde Sara y Alberto se enfrentaron, cuando Sara casi estaba vencida aparecieron sus amigos el perro y la vaca y le ayudaron a vencer al espíritu.

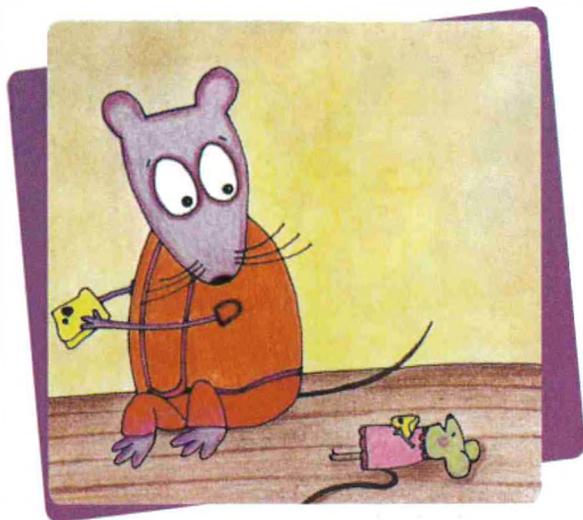
El hada madrina devolvió a la tumba al espíritu de donde había salido. Sara recuperó su granja, sus amigos los animales y también al día siguiente llegó un príncipe a caballo y se enamoró perdidamente de Sara, se casaron tuvieron hijos y vivieron felices en la granja.

EL PUERCOESPÍN Y EL PERRO



Hace mucho tiempo existía un puercoespín que tenía cuatro hijos, vivían en un tronco viejo y casi no tenían que comer. Por esta razón el padre desesperado salió en busca de una huerta y la que encontró estaba llena de deliciosos rábanos y lleno unos cuantos en su mochila de hojas. Cuando el puercoespín estaba saliendo de la huerta se encontró con un perro malvado, que le quitó los rábanos, el puercoespín regresaba muy triste a su casa con las manos vacías, pero se encontró un hada mariposa en el camino y le preguntó: ¿Por qué estás triste padre puercoespín?, él le contó lo sucedido y el hada mariposa prometió ayudarlo a enfrentar al perro malvado. Al regresar a la huerta, juntos enfrentaron al perro, el puercoespín le lanzó sus púas dejando al perro herido casi sin poder moverse. Así el puercoespín valiente regresó a su tronco con muchos rábanos para sus hijos, el hada mariposa les dio un tronco mejor para que pudieran vivir tranquilamente por siempre.

LAS AVENTURAS DE MARTÍN EL RATÓN



Erased una vez un ratón llamado Martín al que le gustaba hacer muchas travesuras. Un día al querer comer un pedazo de queso despertó a Tomás el gato, quien lo persiguió sin cansancio hasta que Martín perdió su pedazo de queso. Al día siguiente Martín regreso por el pedazo de queso, pero ya no lo encontró porque otro ratón lo había robado. Llego a su casa decepcionado. Al día siguiente encontró el pedazo de queso al lado de una ratona muerta a causa de que el queso estaba envenenado. Martín juro venganza contra el gato por haber matado a su hermana. Martín para cobrar venganza fue a China aprendió Kung fu y cuando regreso reto al gato, se enfrentaron a muerte, Martín fue el vencedor y Tomás fue castigado con mil años de oscuridad.

EL POBRE NIÑO PERDIDO



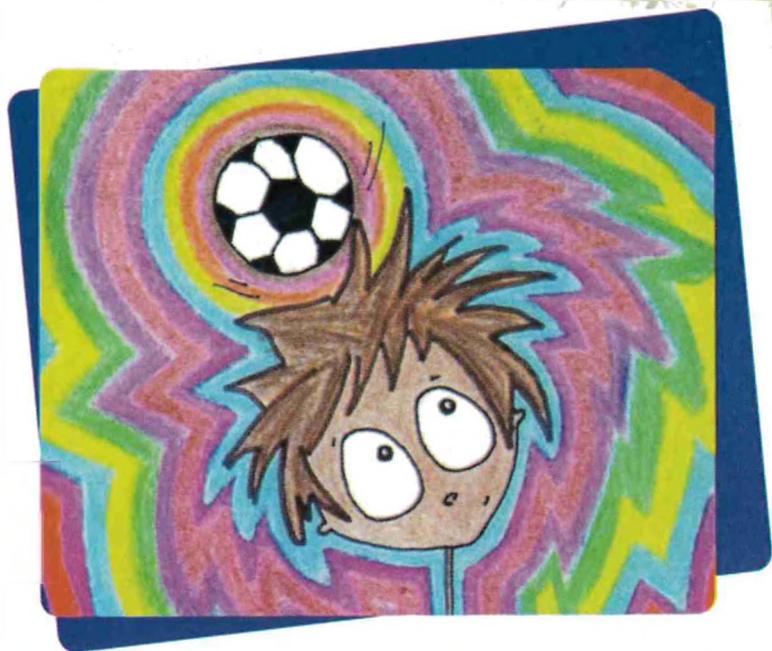
Martín era un niño que para regresar a su casa tenía que enfrentarse a todos sus miedos, cogió todo lo que tenía y fue en busca de sus padres. Camino mucho hasta que se encontró un mago quien le dio un libro donde encontraría el camino a casa. Para poder llegar tenía que pasar por un callejón muy oscuro donde estaban tres hombre que querían secuestrarlo, en ese momento apareció un hada que lo salvo convirtiendo a esos hombres en ranas. El niño perdió el miedo, se sintió seguro y encontró el camino para llegar a su casa, sus padres se sorprendieron del valor de su hijo y le hicieron una fiesta por su regreso y vivieron felices para siempre.

LA NIÑA QUE VIVÍA SOLA



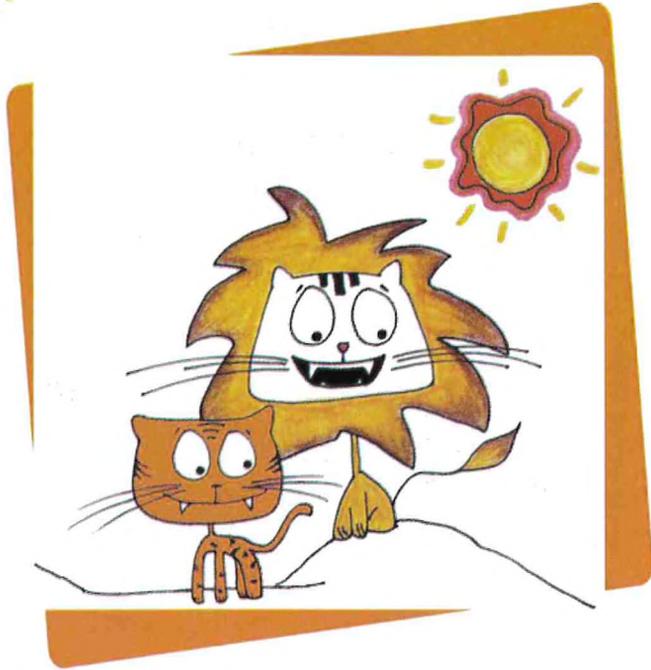
Paola era una niña que vivía en la vereda Las Iglesias sola en un castillo. Ella vivía muy triste porque su mamá había muerto cuando ella nació y su padre se había perdido. Como se sentía tan sola decidió visitar la casa de sus tíos, salió del castillo y como no conocía el camino una persona muy amable le ayudó a encontrar el camino correcto. Más adelante salió un león furioso y malo que se había quedado dormido en el camino, Paola tuvo que esperar a que estuviera bien dormido para poder pasar y así seguir su camino, al encontrar a sus tíos los llevó a vivir a su castillo y vivieron felices por siempre.

EL FUTBOLISTA



Yeison era un niño que vivía en Pasto, desde muy pequeño le gustaba el fútbol y ese era su gran sueño. Yeison decidió entrenar mucho y cuando estaba entrenando en el estadio un entrenador llamado Yimir le dijo que él desde niño estaba entrenando y que seguía entrenando. De repente entro un niño a la cancha y retó a Yeison a jugar puerta a puerta. Yeison acepto, jugo y gano el partido porque el si había entrenado mientras que el otro niño quedo muy triste. Yeison siguió entrenando y se hizo un jugador profesional y dio muchos consejos a otros niños.

EL TIGRE Y EL LEÓN



Manchas era un tigre que no tenía colmillos porque mordió un hueso muy duro y se le quebraron. Un día salió a buscar a alguien que le ayude y decidió irse a la ciudad a buscar una caja de colmillos porque no podía comer. En el camino se encontró con un veterinario que le ayudo a encontrar la caja de colmillos y se dio cuenta que no era el único, Diego era un león que también necesitaba una caja de colmillos así es que el odontólogo le consiguió a cada uno una caja de colmillos y volvieron a ser felices por siempre.

UN SUEÑO HECHO REALIDAD



En la vereda Los Ángeles vivía una niña llamada Katherine, su sueño era ser doctora y por ello fue al Centro de Salud Santa Bárbara a buscar un doctor para que le enseñara y lo encontró saliendo del puesto de salud. Al salir Katherine se encontró con Jonatán que era un niño muy envidioso y le dijo: “deja eso y mejor vamos a jugar”, Katherine dijo que no y se fue a su casa mientras que Jonatán recibió como castigo no salir de su cuarto y aprendió a ser más responsable y bueno con la gente y Katherine estudio mucho y cumplió su sueño de ser Doctora.

EL NIÑO QUE NO PODÍA JUGAR



Había una vez un niño llamado Yonal al cual sus padres no lo dejaban jugar, porque después de hacer oficio tenía que hacer los mandados. Yonal tenía como amigo a un caballo llamado Poni el cual le ayudaría a hacer sus mandados, pero Tania era una niña perezosa que no le gustaba hacer sus tareas y obligaba a Yonal a que se las hiciera para ella salir a jugar, pero ese día Yonal no le hizo las tareas y las tuvo que hacer ella, pero las hizo muy mal y por eso le dejaron muchas tareas más. Yonal pudo salir a jugar gracias a Poni su amigo y se divirtió mucho y Tania tuvo que quedarse en casa haciendo sus tareas. Yonal estaba muy pendiente de Tania y cuando logro terminar sus deberes Yonal la invito a jugar y se divirtieron mucho.

HEYBER



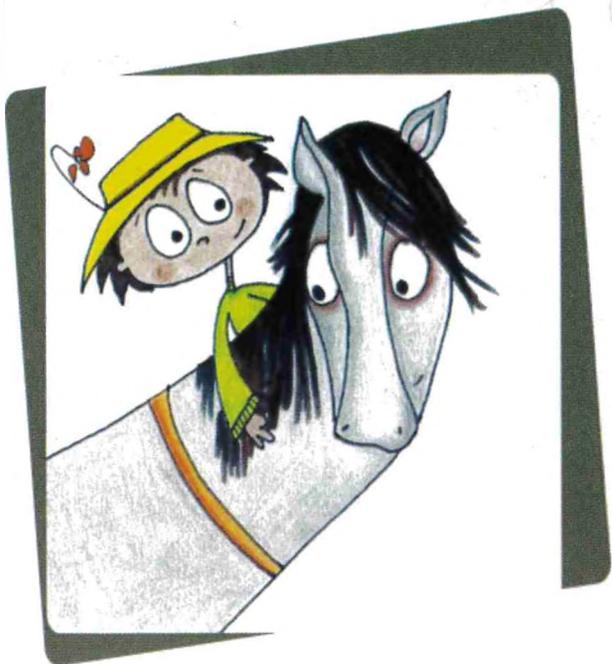
En la vereda los Ángeles había un niño muy inquieto llamado Heyber, el cayó y se rodo de un bordo y se licio la pierna. Fue donde el doctor a una casa a Pasto a que le sobaran la pierna y que le diera una pomada. De regreso se encontró con Missel que era una niña muy mala y le obligo a que le entregara la crema a ella, después de un tiempo Missel se arrepintió del mal que le había causado a su compañero, le pidió perdón y se hicieron amigos, salían a jugar balón lejos del bordo para que no se volviera a caer.

EL CONEJO Y EL PUERCOESPÍN



Había una vez un conejo de un año de edad que quería sembrar semillas de zanahoria, pero no tenía las herramientas suficientes para hacerlo. Se encontró con un amigo a quien le pidió las herramientas y este se las prestó, pero el puercoespín le estaba robando las zanahorias, el conejo se dio cuenta y buscó otro lugar para sembrar, pero el puercoespín decidió también sembrar zanahorias y todos vivieron felices por siempre.

EL SUEÑO DE SER VAQUERO



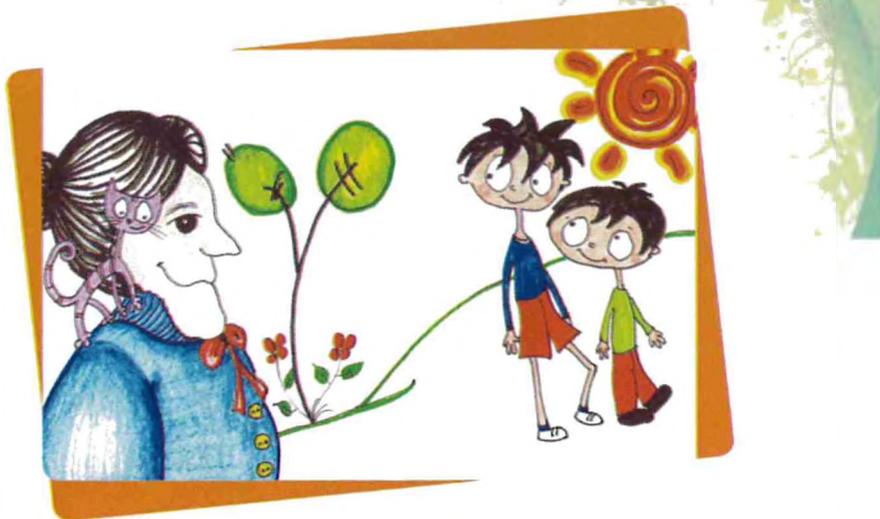
Pablito era un niño que quería que le compren un caballo, su papá no quería porque estaba mal en el colegio y le dijo que si se ponía las pilas se lo podía comprar. Pablito tenía un hermano que era muy envidioso y no quería que a él le dieran el caballo y cada vez que Pablito hacía las tareas él le arrancaba las hojas. Su padre le insistía para que estudie, pero él no le hacía caso. Un día Pablito estudio muy juicioso y su padre cumplió su promesa y le compro el caballo, a su hermano no lo castigaron por sus fechorías, pero Pablito hablo con su hermano y le enseñó hacer bueno y fue feliz con su caballo.

LA NIÑA Y LA MUÑECA DE TRAPO



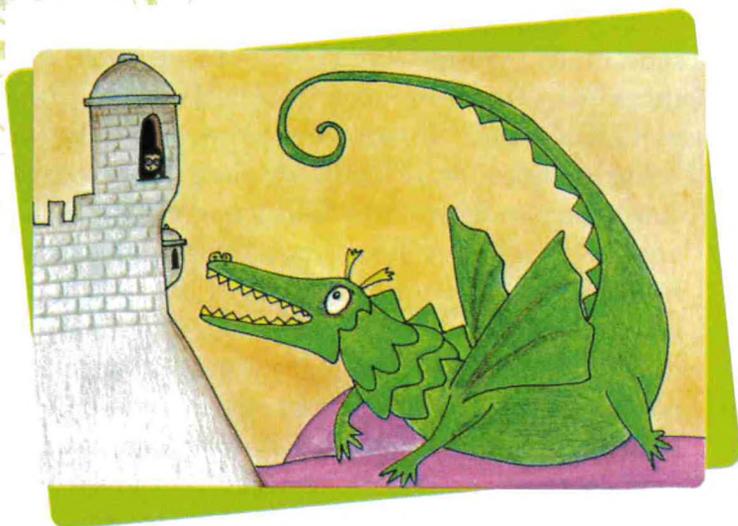
Camila era una niña que un día se dio cuenta que no tenía ninguna muñeca y salió a buscar trapos para coser su muñeca. Cuando iba por el camino se encontró con un hada y ella le dio los trapos para construir la muñeca. Llego a su casa y cuando termino de coser su muñeca salió a jugar y en ese momento llegaron sus hermanas y le quitaron la muñeca y la tiraron al bosque. Camila salió corriendo al bosque y la encontró, regreso a su casa y le dijo a su mamá y ella se encargo de regañar a sus hermanas y decirles que no lo hagan nunca más, pidieron disculpas a Camila y vivieron felices.

LA RECOMPENSA

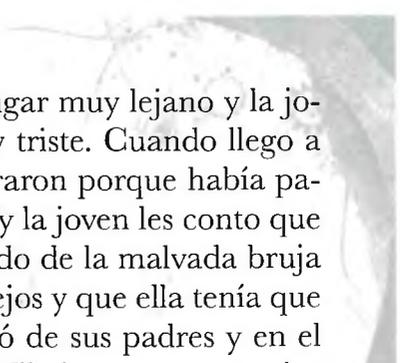


Había una vez dos niños muy buenos y justos, y también uno muy malo. Los dos amigos compraron muchos dulces y chocolates porque sus padres les dieron mucho dinero y la señora de la tienda les dijo: ayúdenme a buscar a mi gato y les daré una gran recompensa como más dulces y caramelos. Entonces los amigos emprendieron una gran aventura para buscar al gato; lo encontraron en una rendija muy oscura, pero el niño malo hizo que el gato se escapara. Lo persiguieron y no lo atraparon, pero el gato regreso a ellos; luego reclamaron la recompensa, pero se dieron cuenta que ese no era el gato de la señora y se sintieron muy mal por ello, aun con los dulces. Ellos recuperaron al verdadero gato, pero el niño malo dijo: denme al gato quiero la recompensa, y ellos le dijeron: mejor te damos los dulces y déjanos entregar al gato. Aunque no parecía que tenían la recompensa de dulces y caramelos, fueron recompensados una y otra vez, cuando miraban la felicidad de la señora al estar con su gato.

LA PRINCESA Y EL PRINCIPE

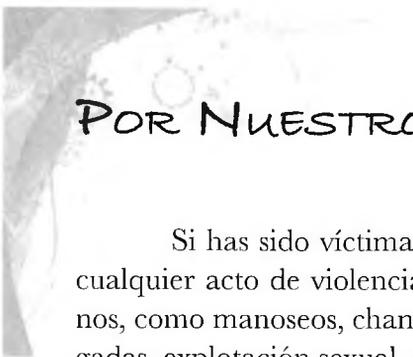


Ángela era una niña pobre que vivía con sus padres. Un día cuando fue al río a jabonar se encontró con una malvada bruja disfrazada de una pobre anciana quien le ofreció a la pobre niña una humilde manzana. La niña la recibió porque tenía mucha hambre, la anciana le dijo que la compartirán y le dio la parte envenenada a Ángela, luego la malvada bruja la encerró en un enorme castillo encantado con un enorme dragón. De pronto llegó David un príncipe muy joven, montado en su caballo blanco miró hacia arriba donde había una luz brillante y al llegar a ella encontró a la joven, la besó y el hechizo se rompió. El príncipe mató al dragón y salieron del castillo encantado, pero la bruja hipnotizó al príncipe y estaba a punto de besarlo cuando llegó Ángela a interrumpir el hechizo porque ella no quería perder a su príncipe, pero la bruja mala



se llevó al príncipe a un lugar muy lejano y la joven regreso a su casa muy triste. Cuando llego a su casa sus padres se alegraron porque había pasado mucho tiempo fuera y la joven les conto que un príncipe le había salvado de la malvada bruja y que se lo había llevado lejos y que ella tenía que salvarlo ahora. Se despidió de sus padres y en el camino se encontró con Miled que era su mejor amiga y le dijo que la malvada bruja llevaba a los hombres que ella quería a un lugar llamado el calabozo, le dio las gracias a su amiga y siguió el camino hasta llegar a este lugar donde se encontró con la bruja. Lucharon hasta que Ángela gano y la bruja tuvo que liberar al príncipe, cuando esto pasó la tierra empezó a temblar y la joven y el príncipe salieron en su caballo blanco mientras que la bruja quedo atrapada en el calabozo para siempre.

David y Ángela se casaron tuvieron dos hijos Camilo y Yenni, Valeria la hermana del príncipe estaba muy contenta de tener dos sobrinos y a su hija Xiomara, todos juntos por siempre.



POR NUESTROS DERECHOS:

Si has sido víctima o conoces a alguien que lo sea, de cualquier acto de violencia que vulneren los derechos humanos, como manoseos, chantaje sexual, relaciones sexuales obligadas, explotación sexual, violencia basada en género, maltrato infantil o violencia intrafamiliar.

D E N U N C I A !!!

Existen personas que te pueden ayudar, dirígete a cualquiera de los siguientes sitios:

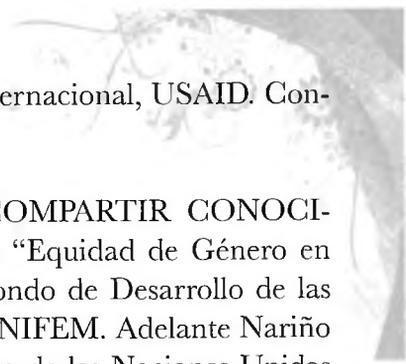
- Comisaria de Familia 1 - Casa de Justicia. Dirección: Calle 14 # 30 - 25 Bombona. Teléfono: 7292204 ext. 104.
- Comisaria de Familia 2. Dirección: Calle 1E # 21B - 05 Santa Barbará. Teléfono: 7308412.
- Unidad de Reacción Inmediata (URI) y Sala de Atención al Usuario (SAU). Dirección: Calle 17 # 26 - 55, Edificio Sabadel. Teléfono: 7223516 - 7229184.
- Policía de Infancia y Adolescencia. Dirección: Calle 19 # 21B - 16 Edificio Montana Tercer Piso. Teléfono: 7200926.
- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). Dirección: Carrera 3 con Calle 23, Barrio El Mercedario. Teléfono: 7305431 - 7306919.

- ICBF Centro Zonal Pasto Uno. Dirección: Carrera 37 No.18-77 Barrio Palermo. Teléfonos: 7200925 - 7236344 - 7217461.
- ICBF Centro Zonal Pasto Dos. Dirección: Calle 19 No 21 B - 26 Centro. Teléfonos: 7218585 - 7219765 - 7200925.
- Instituto de Medicina Legal y Ciencias Forenses - Hospital Universitario Departamental. Dirección: Parque Bolívar Teléfono: 7210102 – 7202935.
- Hospital Local Civil. Dirección: Barrió Calvario Carrera 24 con Calle 27 Esquina. Teléfono: 7213917.
- Centro de Salud Primero de Mayo. Dirección: Barrió Viejo Aranda. Teléfono: 7230026.
- Centro de Salud Pandiáco. Dirección: Calle 19 con Carrera 44 Esquina. Teléfono: 7313040.
- Centro de Salud San Vicente. Dirección: Carrera 4ta # 35 Esquina. Teléfono: 7230132.
- Centro de Salud Lorenzo. Dirección: Calle 18 # 3 Esquina. Teléfono: 7302257.
- Centro de Salud Tamasagra. Dirección: Calle 18F # 22B - 95. Teléfono: 723095.
- Defensoría del Pueblo. Dirección: Calle 21 # 29 - 84 Teléfono: 7315257
-
- Personería Municipal de Pasto. Dirección: Carrera 20 # 19 - 09 Teléfono: 7203050



BIBLIOGRAFÍA

- MOVIMIENTO DE NIÑOS Y NIÑAS POR LA PAZ - REDEPAZ. Manual del Encuentro Regional: Un, dos, tres, por mí y por todos. Pasos para ir hacia un programa de gobierno de los niños y las niñas por la paz. Apoyado por el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF. Febrero de 2002.
- RECORDANDO NUESTROS JUEGOS TRADICIONALES. Andrés Checa Coral. Ipiales, Nariño 2004.
- DECLARACIÓN UNIVERSAL DE DERECHOS HUMANOS. Adaptación para niños preparada por Ruth Rocha y Otavio Roth. Publicación de la Oficina en Colombia del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos. Colombia 2006.
- JUEGOS SCOUTS. Asociación Scouts de Colombia. Región de Nariño. Dirección Regional de Recursos Adultos. Recopilación Cesar Ibarra, D.F. Sin fecha.
- VIVO JUGANDO. Actividades complementarias para jóvenes: Actividades para los temas transversales y Actividades para entrenar futbol. Guía para facilitadores. Financiado por la Oficina de Población Refugiada y Migración del Gobierno de los Estados Unidos - BPRM. Mercy Corps Colombia. Bogotá, D.C. Colombia. 2010.
- Derechos Humanos de la teoría a la práctica. Derechos Humanos de los Jóvenes. Programa Justicia / Derechos Humanos



de la Agencia para el Desarrollo Internacional, USAID. Conciencia Colombia. Bogotá, 2001.

- CARTILLA BÁSICA PARA COMPARTIR CONOCIMIENTOS. Escuela de Formación "Equidad de Género en el Desarrollo Local y Regional". Fondo de Desarrollo de las Naciones Unidas para la Mujer - UNIFEM. Adelante Nariño - Gobernación de Nariño. Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo - PNUD. Noviembre de 2008.

- Bitácora Ciudadana - Fundación para la Paz en el Sur de Colombia y REDEPAZ. Programas y Proyectos ejecutados en Nariño con Movimiento de Niños y Niñas por la Paz y Red Juvenil de Paz. Pasto - Nariño 1997 - 2005.

