En alianza con

Con el apoyo de

¿qué es SE JUEGA LA VIDA?

BIENVENIDAS Y BIENVENIDOS,

Los y las jóvenes en Colombia nos jugamos la vida. En medio de la adversidad de la guerra, la infame pobreza y el empeño de las comunidades para construir condiciones de vida diga, mantenemos la esperanza de construir un país en el que la paz deje de ser una utopía.

Nacer y crecer en una realidad compleja y en constante dinamismo nos obliga a la toma permanente de decisiones y esto nos ha hecho hoy unos sujetos más propensos al cambio, más tolerantes y generadores de nuevas y desconocidas experiencias y situaciones. ***Se juega la vida*** al tomar decisiones. Seguramente esa combinación entre adversidad y predisposición al cambio también ha hecho que al jugarnos la vida nos convirtamos usualmente en protagonistas de la historia.

Se juega la vida hace referencia también al momento histórico por el que atraviesa el país, en el que podemos tomar una decisión diferente sobre el destino de jóvenes y comunidades que se han visto obligados a vivir en medio de la guerra. Por eso el objetivo es brindar herramientas a que permitan fortalecer las decisiones que cambian mundos, impulsar el trabajo de constructores de paz y poner la lupa sobre las acciones de jóvenes líderes y lideresas que se la juegan por transformar sus realidades. Se trata de un kit que contiene elementos metodológicos y pedagógicos para fortalecer iniciativas juveniles como mecanismo de prevención del riesgo en contextos de ilegalidad y fortalecimiento del capital social, así como recomendaciones en clave de acciones, rutas y mecanismos para la incidencia en política pública y otros elementos de tipo analítico y conceptual que funcionan como instrumentos prácticos para comprender y problematizar el contexto político, cultural, económico y social en la que los jóvenes se hallan inmersos.

Todo esto se expresa en tres herramientas: un juego didáctico, un recetario metodológico y una bitácora de aprendizajes. Esta caja de herramientas reúne instrumentos que aportan al reconocimiento de saberes, la construcción de culturas de paz, la generación de cambios sociales y la profundización de acciones institucionales pertinentes. Creemos en decidir y hacer, en el poder de dialogar y reflexionar y, sobre todo, en la inmensa virtud de no temerle al cambio sino más bien provocarlo.

¿cómo FUNCIONA?

Esta caja contiene **3** grandes herramientas:

1. Un **Juego** que promueve la reflexión, el aprendizaje, el diálogo, la interlocución y la empatía como instrumento para la construcción de culturas de paz, el reconocimiento de dinámicas territoriales y la creación de lazos de confianza entre sus usuarios y usuarias.

2. Un **Recetario** que aporta metodologías y técnicas para promover la construcción de capital social juvenil, el fortalecimiento de la sostenibilidad en las iniciativas juveniles y la ampliación de las capacidades institucionales en materia de juventud. Asimismo incluye una serie de rutas para la exigibilidad y protección de derechos.

3. Una **Bitácora** que funciona como herramienta de documentación y aprendizaje a través de instrumentos que permiten registrar las reflexiones que suscitan ejercicios y experiencias que se promueven por medio de la caja de herramientas.

EL JUEGO

¿QUÉ ES?

Es una herramienta introductoria que invita al diálogo y permite explorar los puntos de vista de los participantes del juego acerca de diferentes enunciados, situaciones, problemas y dinámicas territoriales. Vemos a esta herramienta como un cincel para romper el hielo, promover el diálogo, reflexionar en profundidad y facilitar la interacción entre participantes.

¿CÓMO FUNCIONA?

Se juega por equipos sobre un tablero. Para progresar, cada equipo debe superar retos y actividades antes de que se agote el tiempo.

Nota: contiene una guía de dinamización propia.

¿PARA QUÉ SIRVE?

Por una parte, es útil para fomentar diálogos entre iniciativas y actores locales, regionales y nacionales. Por otra, permite pensar y reflexionar sobre diferentes temas en clave territorial y organizativa ya que fue pensado como una herramienta informativa, que permitiera fortalecer habilidades argumentativas, de identificación de contextos e incluso de mapeo de actores.

EL RECETARIO

¿QUÉ ES?

Es un compendio de metodologías y técnicas para la construcción de capital social, el fortalecimiento de iniciativas juveniles y la ampliación de capacidades institucionales en materia de juventud.

¿CÓMO FUNCIONA?

Está compuesto por una serie de técnicas (llamadas recetas) que trabajan cuatro temas: **fortalecimiento del capital social, potenciamiento de las capacidades institucionales y robustecimiento de la sostenibilidad en las organizaciones e iniciativas juveniles.** Además, incluye una serie de rutas prácticas para conocer, trabajar y aplicar mecanismos de protección y atención a la vulneración de derechos humanos.

¿PARA QUÉ SIRVE?

El ***Recetario*** contribuye a la acción institucional y juvenil a través de herramientas para la generación de capital social y la construcción de paz. Se trabajan 4 grandes herramientas:

- Cómo caracterizar e identificar problemáticas
- Herramientas para el fortalecimiento de las iniciativas juveniles
- Herramientas para la incidencia en política pública de juventud
- Rutas y estrategias de prevención y atención frente a la vulneración de derechos humanos

Al inicio de cada una de las recetas, encontrarán en la parte superior, una línea de **íconos** que representan las **4 pestañas** que componen el recetario. El ícono al cual pertenezca la receta se verá más grande que los otros 3, y tendrá un color distinto.

Entender nuestros contextos: Herramientas de caracterización.

Planear Estratégicamente: Recetas para fortalecer iniciativas juveniles.

Posicionar la juventud en el territorio: Ruta de incidencia en política pública.

Rutas y mecanismos de protección de Derechos Humanos.

LA BITÁCORA

¿QUÉ ES?

Es un libro vivo que se construye con ayuda de las demás herramientas de la caja. Es el instrumento que permite consolidar y organizar información que va surgiendo a medida que se implementan el ***Recetario*** y el ***Juego***.

¿CÓMO FUNCIONA?

Se divide en dos momentos: en un primero, contiene una serie de espacios que sirven para recoger los aprendizajes del ***Juego***. En un segundo, se adentra en el *Recetario* y dispone de una serie de matrices, tablas y espacios para recoger los resultados de la implementación de cada técnica y actividad.

¿PARA QUÉ SIRVE?

La ***Bitácora*** es el abanico de memorias que guía las acciones de cambio, almacena aprendizajes y permite profundizar el potencial transformador de las iniciativas juveniles.

guía del DINAMIZADOR

En todos los componentes de ***Se juega la vida*** es importante que exista un *dinamizador*, es decir, una persona que apoye la implementación de las herramientas metodológicas y que se encargue, principalmente, de:

1. Facilitar el desarrollo de los espacios de implementación.
2. Promover discusiones nutridas a partir de los enfoques transversales de ***Se juega la vida.***
3. Promover una dinámica de grupo cordial, organizada y efectiva.
4. Permitir la fácil comprensión y aplicación de las herramientas metodológicas.

¿CUÁL ES EL PAPEL DEL DINAMIZADOR EN LA CAJA DE HERRAMIENTAS?

1. Leer el manual de dinamización e interiorizar los contenidos de ***Se juega la vida.***
2. Identificar junto al resto del equipo organizador las necesidades que desea suplir.
3. Seleccionar un abanico de recetas y herramientas.
4. Preparar con anterioridad la dinámica de implementación de los componentes que utilizará.
5. Verificar cuáles instrumentos de la ***Bitácora*** serán necesarios para sus herramientas metodológicas.
6. Verificar que todos los materiales estén completos y obtener los faltantes.
7. Definir y coordinar las labores del ***relator*** (en caso de que se considere necesario).
8. Apoyar la implementación de las herramientas metodológicas durante los espacios de implementación.
9. Guiar el desarrollo de las herramientas metodológicas apoyada/o en los enfoques transversales de ***Se juega la vida*** (brevemente descritos más adelante).
10. Consignar y/o permitir que los resultados de la implementación se lleven a los instrumentos de la ***Bitácora***.

¿A QUIÉN SE DIRIGE? ¿QUIÉN PUEDE UTILIZARLA?

Se juega la vida puede ser implementada por todo aquel que:

1. Necesite herramientas para trabajar y resolver inquietudes sobre dinámicas y problemáticas asociadas a los jóvenes en distintos contextos y territorios.
2. Busque promover culturas de paz a partir del fortalecimiento de la sostenibilidad de iniciativas juveniles.
3. Esté interesado en adelantar acciones de incidencia política y estratégica dirigidas a posicionar los temas asociados a la juventud en los territorios.

¿QUÉ HAY QUE SABER ANTES DE IMPLEMENTARLA?

1. ***Se juega la vida*** contiene herramientas metodológicas que potencian las acciones de los jóvenes a partir de cuatro ideas:

La disminución de brechas de género

La construcción de culturas de paz

El fortalecimiento del capital social juvenil

La ampiación de capacidades desde el reconocimiento de distintas formas de participación e incidencia de los jóvenes

2. La caja puede utilizarse de principio a fin comenzando por el juego, pasando por el ***Recetario*** y, siempre, haciendo uso de la ***Bitácora*** de aprendizajes.
3. Las herramientas de ***Se juega la vida*** también pueden implementarse libremente, dependiendo de las necesidades de sus usuarios.
4. Es importante planear con anterioridad cuáles técnicas e instrumentos se utilizarán y cuántas sesiones serán necesarias para una implementación eficaz y precisa. Siempre que sea necesario, se indica un tiempo aproximado para su desarrollo.
5. Si se va a utilizar el ***juego de tablero***, es necesario leer su guía de dinamización (cuadernillo), que se encuentra en la sección del juego.
6. Para la implementación de la mayoría de las herramientas y técnicas es necesaria la presencia de un dinamizador. Es importante que antes de implementarlas se defina quién cumplirá este rol y se recomienda que exista un espacio previo para probar y explorar los contenidos.
7. Cada receta describe los pasos, roles y materiales necesarios para su adecuada implementación.

¿CÓMO SE ESCOGE EL DINAMIZADOR?

El dinamizador puede ser designado por la entidad, organización o equipo que necesite implementar esta caja de herramientas. Sobre todo, si el propósito es utilizar más de un componente, es importante que la elección se haga con suficiente anticipación (3-5 días antes, mínimo) y que exista un espacio previo dedicado a la socialización, exploración e interacción con los contenidos y sus dinámicas. De esto dependerá la eficacia del proceso de implementación.

EL DINAMIZADOR DEBERÍA:

1. Tener habilidades y experiencia en el trabajo con grupos.
2. Tener disposición y disponibilidad para interiorizar e implementar las herramientas pedagógicas de ***Se juega la vida***.
3. Transferir las metodologías a los grupos de trabajo.
4. Asesorar y resolver dudas durante los espacios de implementación.
5. Estimular y motivar a los grupos de trabajo.
6. Estar relacionado o tener algún grado de manejo de los enfoques transversales de ***Se juega la vida*** (descritos más adelante).
7. Suscitar reflexiones que fortalezcan los enfoques transversales durante la implementación.
8. **Estará dispuesto a cuidar que el juego no se salga de control y no permitirá que los temas discutidos fomenten posiciones discriminatorias** (conclusiones racistas, homofóbicas, sexistas, excluyentes, etc.).

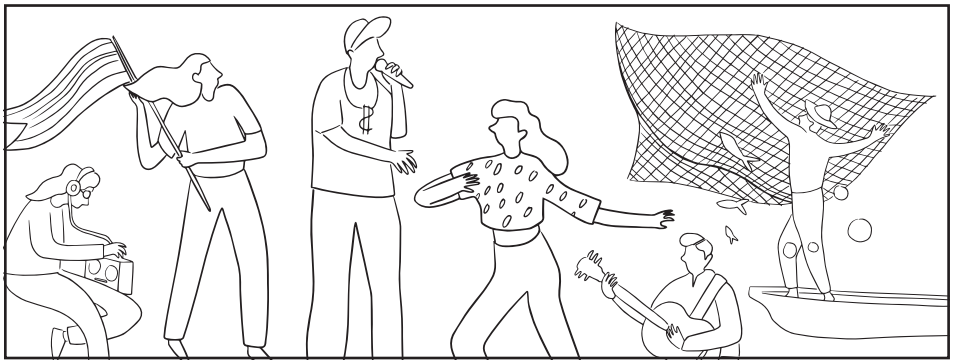
Además del dinamizador, en el caso de grupos grandes (20-30 personas) puede ser conveniente ***designar un relator***, es decir, una persona que se encargue redactar y consignar los resultados, ideas y conclusiones de las distintas herramientas y recetas. Sus principales tareas serán:

- Redactar y sintetizar ideas relevantes que surgen en la implementación de las recetas y actividades.
- Estudiar e interiorizar la dinámica del juego, el Recetario y, sobre todo, la Bitácora de aprendizajes.
- Organizar conclusiones de acuerdo con las metodologías que se implementen.
- Reconocer los momentos en que se deben redactar fichas, conclusiones e información relevante.

ENFOQUES DE LA CAJA

Se juega la vida ha sido construida para potenciar las transformaciones que jóvenes líderes y lideresas impulsan a diario en sus territorios. En consecuencia, cada uno de sus componentes le apuesta a robustecer acciones, campos de incidencia y la institucionalidad relacionada con temas de juventud. A continuación, se describen algunos enfoques transversales que dan sentido a sus componentes y herramientas metodológicas. Es decisivo que quien dinamiza los conozca y promueva durante los espacios de implementación, para así fortalecer su alcance.

Se juega la vida parte de promover la **inclusión y cohesión social, la incidencia juvenil** y la promoción de **múltiples formas de participación.** Queremos que poner en primera plana **la agencia** de los jóvenes en sus entornos.



CONSTRUIR CAPITAL SOCIAL Y AMPLIAR CAPACIDADES:

Se juega la vida parte de reconocer que los jóvenes influyen profundamente en sus realidades. Mediante manifestaciones simbólicas y materiales se involucran con sus contextos e intentan transformarlos. Todas las herramientas metodológicas de este kit apuestan por fortalecer sus agendas, prácticas e iniciativas. Es decir, busca la **ampliación de capacidades** tanto en planos individuales como en los colectivos. Entendemos que es necesario reconocer a los jóvenes como "sujetos" y que esto significa ante todo dar cuenta de sus potencialidades y formas creativas de participación. Se juega la vida cree en construir condiciones que fomenten la **inclusión y cohesión** social de este grupo tradicionalmente estigmatizado y excluido y, así, buscamos facilitar, no tanto su transición a la etapa adulta como su legitimación política en calidad de actores sociales con intereses, necesidades y propuestas propias y poderosas.

CONSTRUIR IGUALDAD DE GÉNERO:

Se juega la vida también le apuesta al **reconocimiento de los roles, condiciones y oportunidades desiguales que existen entre hombres y mujeres, y que afectan directamente a las mujeres y a otras orientaciones sexuales e identidades de género** históricamente segregadas. Es claro que la experiencia social de estas poblaciones padece de presiones particulares que afectan sus posibilidades de bienestar y de acuerdo con esto, todas las herramientas puestas a disposición de los usuarios buscan garantizar la no discriminación, la promoción de los derechos sexuales y reproductivos, visibilizar el papel de **mujeres y población LGBTI** en sus comunidades y, finalmente, reiteran el hecho de que la igualdad de género, vista de manera diferencial y como una respuesta a los contextos y determinantes sociales de las personas, es asunto de todas y todos.

CONSTRUIR CULTURAS DE PAZ:

Todos los componentes que conforman ***Se juega la vida*** apuntan a fortalecer la vida en comunidad, el diálogo y el respeto por las diferencias. Esta caja de herramientas busca construir un posconflicto en el que los jóvenes sean agentes cruciales para crear entornos donde impere el respeto por la vida, los derechos humanos, la solidaridad y la dignidad. Tal y como lo expresa la resolución 2250 (2015) de la ONU, ***Se juega la vida*** reconoce que ampliar las posibilidades de participación de las y los jóvenes es un paso definitivo para la reconciliación y la configuración de una paz duradera. Así, ***Se juega la vida*** reafirma que el reconocimiento de capacidades, formas de organización e incidencia no son aspectos secundarios, sino que deben estar en el primer plano de las transformaciones sociales, económicas y políticas que implica la solución del conflicto armado.

¿CÓMO IMPLEMENTAR LOS COMPONENTES?

En ***Se juega la vida***, cada uno de los tres componentes aportará a consolidar insumos para el fortalecimiento del capital social juvenil, las acciones institucionales pertinentes, la construcción de culturas de paz y el posicionamiento del tema de juventud en los territorios. A continuación, se describen aspectos importantes frente a la implementación de cada uno de sus componentes.

JUEGO

El Juego es una herramienta pedagógica de trabajo grupal que parte de actividades y retos para fomentar el diálogo, la reflexión y el trabajo colectivo. **Para facilitar su implementación incluye un pequeño manual de dinamización**, e instrucciones de juego. Quien dinamiza debe remitirse directamente a este manual para comprender su rol en la herramienta.

No obstante, es importante mencionar que durante la implementación del juego hay "reflexiones" que deben ser consignadas en una ***tabla de aprendizajes*** y, luego, en la ***Bitácora***. El dinamizador, apoyado o no por un relator, es el encargado de llevar a cabo esta tarea.

RECETARIO

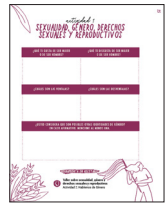
Todas las herramientas del recetario están descritas paso a paso, precisa y sencillamente para ser utilizadas e implementadas tanto por actores institucionales como por jóvenes o personas interesadas en fortalecer distintos aspectos relacionados con la juventud en el territorio.

En el recetario, el dinamizador debe, primero, planear, clasificar y organizar junto al equipo organizador de la implementación las herramientas que pueden servir para cubrir sus necesidades. Además, debe apoyar su correcta implementación. En cada "receta" se describen tareas y pasos necesarios para su desarrollo.

Nota: Para la implementación del Recetario, el dinamizador puede apoyarse en los insumos recogidos en el juego. Algunas de esas reflexiones se vinculan directamente con las recetas y esto puede hacer más dinámica su implementación.

BITÁCORA

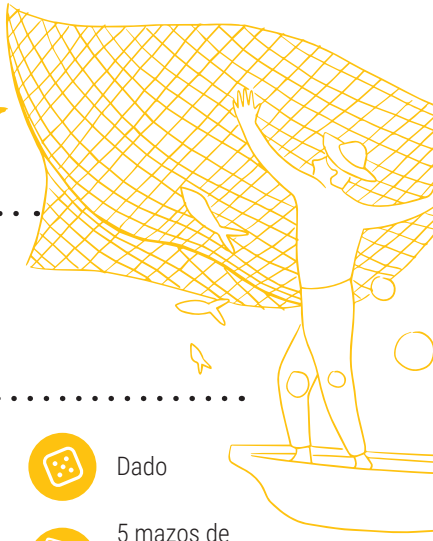
La Bitácora contiene instrumentos para recoger los aprendizajes de las herramientas del Recetario y el Juego. Allí, los usuarios podrán encontrar matrices, cuadros, preguntas y espacios que sirven para consolidar insumos de trabajo. Luego de organizar y seleccionar los contenidos que implementará, ***el dinamizador deberá identificar cuáles instrumentos de la Bitácora se vinculan a sus herramientas.*** Además, es importante que defina si un relator será necesario y cómo se organizará el trabajo de diligenciamiento.



En la Bitácora, el dinamizador apoyará la redacción de conclusiones (es importante que sea un trabajo dialogado y colectivo) y promoverá la inclusión de los enfoques transversales.

Nota: Para evitar centralizar insumos en pocas manos, ***Se juega la vida*** contiene varias bitácoras. Siempre se debe contar con, por lo menos, cuatro copias y una más debe permanecer sin diligenciar. La herramienta puede ser fotocopiada fácilmente.

MATERIALES QUE COMPONEN LA CAJA DE HERRAMIENTAS



CONTENEDOR CAJA DE HERRAMIENTAS

- Guía general de ***Se juega la vida***

JUEGO

- Tablero
- Instrucciones de juego
- 4 fichas de juego
- Dado
- Reloj de arena
- Talonario de dibujo
- Caja de 30 lápices
- 5 mazos de tarjetas de actividad

DINAMIZACIÓN

- Guía del dinamizador
- Marcadores delgados
- 4 paquetes de fichas bibliográficas (cada una de distinto color)
- Cinta
- Papel

BITÁCORA

- Fichas de la bitácora
- Esfero o lápiz

RECETARIO

- 15 pliegos de papel kraft
- Telas
- Calculadora
- Cinta
- Marcadores de colores
- 3 paquetes de fichas bibliográficas
- Paquete de octavos de cartulina
- Revistas (no incluídas en el kit)
- Pinceles y pintura
- Pegante en barra

Íconos por:
The Noun Project
Creadores: HeadsOfBirds, BomSymbols,
Stano Bagin, Kate Maldjian, Iconspace

Diagramación y Diseño por:
www.elvientolab.com