

Retos contra la Trata

Explora, aprende y protege la vida.

Objetivo:

Identificar los riesgos y reflexionar sobre las prácticas de Cuidado que puedes implementar para prevenir dos delitos que pueden afectar gravemente a tus estudiantes: la Trata de personas y la ESCNNA.

✓ Dirigido a grupos de sexto, séptimo y octavo grado.

✓ Se trata de enfrentar unos retos dinámicos y creativos, a través de los cuales cada participante pondrá a prueba sus habilidades y valores fundamentales como el cuidado, la seguridad, la participación, la educación, la prevención y el derecho a una vida libre de violencia y maltrato.

✓ Más que un juego, esta es una experiencia lúdica que permite aprender jugando a construir entornos seguros y protectores para las niñas, niños y adolescentes.

✓ El docente debe conocer con anticipación los retos y estar en condiciones de responder a cada uno, facilitando un debate frente a las cuestiones que lo ameriten para crear conciencia.

Instrucciones

1.El docente prepara el lugar donde va a desarrollarse la actividad y tiene listo el tablero con los retos y la moneda de lanzamiento.

2.Coloca el tablero en el centro del salón y les pide que se organicen en cinco equipos con la misma cantidad de participantes.

3.Pide a cada equipo que elija un nombre y una arenga que les identifique y que contenga un mensaje en favor de la vida.

4.Abre el juego al azar, pidiendo a un integrante de uno de los equipos que lance la moneda sobre el tablero y responda apoyado por el equipo, el reto indicado en la casilla.

5.El docente elimina los retos de las casillas que se van respondiendo, marcándolas con una X, utilizando un marcador borrable.

6.Si la moneda cae sobre una casilla ya eliminada, el grupo pierde su turno.

7.Si cae sobre una línea perdiera su turno

8.Si el equipo no logra responder al reto, perderá el siguiente turno y la casilla quedará liberada.

9.El juego seguirá así sucesivamente dando participación a todos los grupos hasta agotar el número de retos consignados en el tablero.

10.El juego culminará invitando a todos los grupos a descubrir un mensaje secreto, utilizando todas las letras que aparecen en el tablero: **“Cuídate puedes ser otra víctima”**