



Guías de México, A.C.

Miembro de la Asociación Mundial de Guías Scouts

Banco de buenas prácticas contra la violencia hacia las mujeres

"Hermanas Mirabal" 2013.

Comisión de Derechos Humanos del Distrito Federal.


Categoría: Información, prevención y capacitación contra la violencia hacia las mujeres.


Guías de México, A.C.


Con 10 millones de Guías y Guías Scouts en 145 Organizaciones Miembro alrededor del mundo, la Asociación Mundial de las Guías Scouts (AMGS) es la organización voluntaria más grande del mundo dedicada a las niñas y jóvenes en donde a lo largo de más de 100 años ha estado empoderándolas como líderes en sus comunidades locales, en el plano internacional y en sus vidas profesionales y voluntarias.

En México tenemos 83 años trabajando en el desarrollo del máximo potencial de nuestras niñas y jóvenes creando ciudadanas consientes de sus derechos y responsabilidades, con habilidades de liderazgo, estilo de vida saludable, seguridad en sí mismas, autoestima, valores sólidos, habilidad para ser y aceptar el cambio, apreciación por los demás, entendimiento internacional, compromiso y habilidades para servir a los demás, involucradas en sus comunidades mediante proyectos de voluntariado y acción, habilidades para pronunciarse sobre cuestiones que les preocupan e influir en quienes toman las decisiones para cambiarlas; todo esto mediante un programa con enfoque educativo único basado en valores, educación no formal y aplicado en un medio intergeneracional, global y multicultural.

Rio Guadalquivir 93, Col. Cuauhtémoc,
C P 06500, México D.F.
(55) 5533 6412 y 13 Fax: (55) 5207 7825
www.guiasdemexico.org.mx

 @guiasmex

 Guías de México A.C.

 guiasmex@guiasdemexico.org.mx



Guías de México, A.C.

Miembro de la Asociación Mundial de Guías Scouts

Por su programa educativo y por su vinculación con organizaciones nacionales e internacionales, Guías de México A.C. es identificada como la mejor opción para complementar la educación de las niñas y jóvenes en México.


Guías de México, A.C. cuenta con permiso del Servicio de Administración Tributaria para recibir donativos deducibles de impuestos con lo que ayudarás a marcar una diferencia en la vida de las niñas y jóvenes de nuestro país, a crear ciudadanas conscientes de la importancia de involucrarse en su comunidad mediante voluntariado y acciones que mejoren su vida y la de las demás personas.


Buscando estar a la vanguardia en los temas que preocupan a nuestras comunidades, Guías de México, A.C. a través de las niñas, jóvenes y mujeres adultas que conforman nuestra membresía, hemos creado alianza con otras instituciones para desarrollar programas enfocados a la concientización de los derechos humanos, sobresaliendo el respeto, el empoderamiento y desarrollo del potencial de las mujeres.


Por esta razón desarrollamos el programa "*Acciones que cambian vidas*".



Río Guadalquivir 93, Col. Cuauhtémoc,
C.P. 06500, México D.F.
(55) 5533 6412 y 13 Fax: (55) 5207 7825
www.guiasdemexico.org.mx

 @guiasmex

 Guías de México A.C.

 guiasmex@guiasdemexico.org.mx

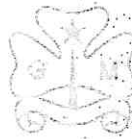


Definición:

"*Acciones que cambian vidas*" es un programa que busca educar, actuar y pronunciarse ante el problema que es la trata de personas, mediante talleres en coordinación con CEIDAS (Centro de Estudios e Investigación en Desarrollo y Asistencia Social) y el Método Guía (método que está compuesto por ocho elementos interrelacionados que en su conjunto crean la diferencia de proyecto educativo del guidismo en relación a otros métodos de educación no formal); logramos de manera responsable, lúdica y de acuerdo a la edad de las niñas, hablar y concientizar de los riesgos y derechos que las niñas y jóvenes tienen, dando a conocer de forma propositiva e incluyente el tema de la trata de personas y como evitarla.

A partir de Septiembre de 2011 el programa "*Acciones que cambian vidas*" se ha trabajado a través de los distritos que conforman nuestra Asociación en diversos lugares de la República Mexicana:

- Distrito Federal.
- Guadalajara.
- Monterrey.
- Durango.
- Puebla.
- Querétaro.
- San Juan del Río.
- Veracruz.
- Coatzacoalcos.
- Zapopan.
- Chihuahua.
- Ciudad Juárez.
- Ensenada.
- Tijuana.
- Cuernavaca.



Objetivos:

1. Capacitar a los miembros jóvenes de nuestra Asociación con la finalidad de tomar conciencia del tema y prevenir la Trata de Personas, para que sean capaces de replicar los talleres diseñados para este objetivo en sus comunidades, sus escuelas y conocidos más cercanos generando educación al respecto.
2. Generar acciones que nos hagan pronunciarnos como la Asociación que representa la voz de las niñas y jóvenes, con respecto al "**ALTO a la Violencia**" (Tema propuesto por la Asociación Mundial de las Guías y Guías Scouts), con el tema de la trata de personas mediante el programa "**Acciones que Cambian vidas**" de Guías de México, A.C.
3. Lograr entrar a la Comisión Intersecretarial, representando a las niñas y jóvenes mediante la propugnación para alzar la voz en contra de la trata de personas y proteger los derechos de las mujeres de este país.

Implementación:

- **Primera etapa: Septiembre 2011— Febrero de 2012**

La Asociación Mundial de las Guías y Guías Scouts, consciente de la necesidad de trabajar el Tema "**ALTO a la Violencia**" desarrolla el Taller de "Propugnación y Coparticipaciones Estratégicas", en Panamá, donde Guías de México envía a dos representantes para aprender del tema en noviembre de 2011.

Posteriormente se hace la investigación, y se realiza un convenio con CEIDAS, ya compartimos la preocupación por educar a las mujeres contra la trata de personas y evitar la violencia de género.

Trabajando conjuntamente se realiza la planeación, capacitación e implementación del programa "**Acciones que cambian vidas**" con los miembros de Guías de México a todos nuestros niveles (niñas desde los 4 años de edad hasta miembros adultos).



- **Segunda etapa: Marzo 2012— Octubre 2012:**

Capacitación e implementación de los talleres a nivel nacional, impartidos por nuestras Guías a todos los niveles, para impacto comunitario, a través de programas basados en toma de conciencia y planteamiento de la situación, de los derechos humanos, enfocados a la trata de personas, dichos programas adaptado en rangos de edades para la capacidad de entendimiento sano y de seguridad de cada edad.

Se desarrolla la insignia "*Acciones que cambian vidas*" para reconocer el trabajo que las Guías realizaron dentro de sus comunidades.

Se contó con la participación de 163 niñas y jóvenes voluntarias de distintos lugares de nuestro país logrando impactar a más de 1770 personas en 7 meses de trabajo.



Insignia "*Acciones que cambian vidas*".

- **Tercera etapa: Marzo 2012—Diciembre 2013:**

Difundir el proyecto "*Acciones que cambian vidas*" a través de una campaña en redes sociales, con el objetivo de que la gente tome conciencia y se pronuncia en contra de la trata de personas.

Difusión de video, realizado en conjunto con CEIDAS para compartir la postura de Guías de México sobre la trata de personas.

<http://www.youtube.com/watch?v=kVqnCXiCOPs>



Guías de México, A.C.

Miembro de la Asociación Mundial de Guías Scouts

¡No toleres ningún tipo de agresión hacia ti o hacia otros!



¡LÍZALA LA VOZ!

✳ **ENTÉRATE**
✳ **PROTEGE A LOS TUYOS**
✳ **PARTICIPA**



¡Acciones que Cambian Vidas!



Un tratante puede contactar a tus hijos por Internet, en tan sólo 10 días.



¡Por favor, cuídalos!

✳ **ENTÉRATE**
✳ **PROTEGE A LOS TUYOS**
✳ **PARTICIPA**



¡Acciones que Cambian Vidas!



México, 2° lugar en pornografía infantil y turismo sexual.



¿Y si fueras tú?

✳ **ENTÉRATE**
✳ **PROTEGE A LOS TUYOS**
✳ **PARTICIPA**





¡Acciones que Cambian Vidas!




Posters diseñados para difusión del programa "Acciones que cambian vidas".

Río Guadalquivir 93, Col. Cuauhtémoc,
C.P. 06500, México D.F.
(55) 5533 6412 y 13 Fax: (55) 5207 7825
www.guiasdemexico.org.mx

 @guiasmex

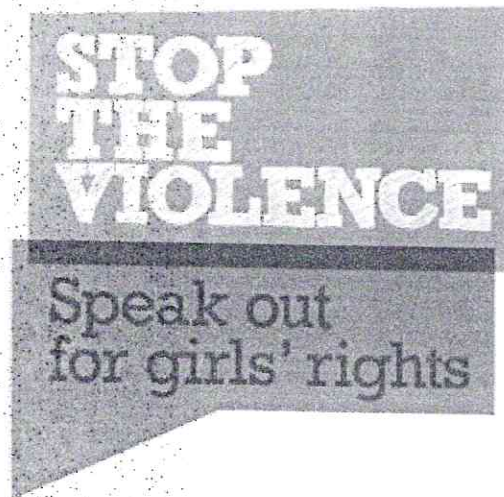
 Guías de México A.C.

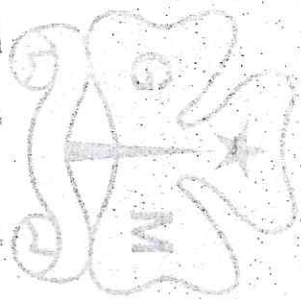
 guiasmex@guiasdemexico.org.mx



Resultados obtenidos:

- 25 patrullas de diferentes Estados replicando el taller de CEIDAS en sus comunidades a todas las edades y cada día se suman nuevas Guías a los trabajos que implica este programa.
- 163 niñas y adultas capacitadas para replicar los Talleres de *"Acciones que cambian vidas"*.
- 1770 personas acudieron a nuestros talleres sobre la trata de personas en toda la república.
- Solicitud por parte de CEIDAS en la renovación del convenio para continuar con el trabajo realizado en conjunto.
- Los resultados de las acciones establecidas para el 2013 siguen siendo cuantificadas, y nuestras Guías han adquirido el compromiso de trabajar continuamente en el proyecto, esperando que los resultados sean mayores en el 2014.





Guías de
México, A.C.

Miembro de la Asociación Mundial
de Guías Scouts

TALLERES DE PREVENCIÓN TRATA DE PERSONAS

Desarrollados para la concientización y prevención de la trata de personas en conjunto con CEIDAS, forman parte del proyecto *"Acciones que cambian vidas"*.

Ramas de Guías de México:

Girasoles: niñas de 4 a 6 años de edad.

Haditas: niñas de 6 a 9 años de edad.

Guías: niñas de 9 a 12 años de edad.

Guías Intermedias: niñas de 12 a 15 años de edad.

Guías Mayores: jovencitas de 15 a 18 años de edad.



DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

GUIAS DE MÉXICO A.C.
TALLER DE CEIDAS: PREVENCIÓN DE TRATA DE PERSONAS

Nombre de la Actividad

CEIDAS: Prevención de trata de personas para Girasoles (2 hrs.)

| | |
|--------------|---|
| Objetivo | Instruir a las girasoles en la prevención de la trata de personas y las reglas básicas de seguridad para menores. |
| Materiales | <ul style="list-style-type: none"> • Hojas de registro • Rompecabezas gigante con los derechos de los niños (se adjunta imagen); se dibujara la silueta de dicha imagen en un pellón y el interior marcado con los colores de las piezas, será el rompecabezas • Gises • Bolsa de dulces • Billetes de juguete • Objetos varios (juguetes, ropa, comida, cuentos y una persona) para juego de la tiendita. • Paliacates, uno por participante • Rompecabezas de una niña y un niño desnudo nombrando las partes esenciales del cuerpo humano (brazos, piernas, ojos, cabeza, manos, boca, genitales, pies, etc.) • Dibujos de hospital (4), parque (4), escuela (7), tiendita (10), iglesia (3), etc., que puedan ser referencias para llegar a una casa. • Tarejetas de cartoncillo o cartulina de 1/4 de hoja carta • Plumones o crayolas • Dibujos tamaño carta o más grandes de: mamá-papá, policía, guardera, maestra-escuela. • 1 cascabel grande o sonaja y una cordón para atarlo. |
| Indicaciones | La actividad está planeada para girasoles y sus mamás o papás, que puedan participar con la niña y estar enterada de los temas a tratar y cómo ayudar en casa para prevenir este delito. |
| Lugar | Adecuado para una junta de girasoles, debe tener amplio espacio para correr. Que se pueda rayar en el piso con gises. |
| Técnica | Participativa/ dirigida. |
| 5min | Reunión y registro de participantes (girasoles y mamás) |
| 10 min | Fase de información 1: Derechos humanos, los derechos de los niños Se distribuyen en el local las piezas del rompecabezas, por jardines se harán relevos para conseguir las piezas y armado como corresponde. Es recomendable que cada jardín tenga un rompecabezas y que las piezas sean lo suficientemente grandes para que la girasol relacione los colores y la forma de la pieza, ya que no sabe leer. |
| 15 min. | Juego (variante del monstruo hambriento): En el suelo se dibuja una gran silueta del dibujo de los derechos de los niños. Sobre la silueta deben de caber todas las girasoles. Las niñas se sitúan dentro de la silueta alejándose de las orillas. A cada girasol le damos una pieza del rompecabezas que representa un derecho de los niños. A una señal la guíaadora o la auxiliar, trata de sacar a las niñas sin salirse de la figura. Cuando logran sacar a una, todas las niñas pierden el derecho que ha quedado fuera de la |

Elaborado por: Euita Rivas, Ana Burelo y Cristina E. Ramos

| | |
|--------|--|
| 15 min | <p>figuras; les explica que pasaría si ya no tuvieran ese derecho). Las girasoles que han quedado fuera pueden ayudar a sacar a más niñas. Gana la última niña que queda dentro.</p> <p>Fase de información 2: Objéctos en venta- personas a la venta: Trata de personas</p> <p>La guiadora prepara una serie de objetos (juguetes, ropa, comida, cuentos y una persona) y les pone un precio determinado. A cada niña se les da la misma cantidad de billetes de juguete y se les indica que podrán comprar lo que deseen, siempre y cuando tenga precio y que ellas tengan suficientes billetes. La guiadora insistirá en que compren a la persona con el precio, tratará de convencerlas hablándole de sus cualidades, etc. Una vez que hayan comprado a la persona en venta, la guiadora explicará el término trata de personas, haciendo énfasis en que nadie debería haber comprado, ni vendido a la persona que tenemos de voluntaria, pues no somos dueñas de ella.</p> <p>Fase de información 3 Tráfico de personas</p> <p>(Variante del juego barcos en la niebla) Antes de empezar el juego, se trazarán varias rutas (caminos) a manera de laberinto, por donde se conducirán a las girasoles por jardines; en la punta de una de las rutas pondremos una recompensa, por ejemplo una bolsa de dulces; y les diremos que las que logren llegar hasta allá recibirán un premio o que podrán comerse los dulces. En el camino estarán algunos círculos con algunos retos o castigos como quitarle los zapatos y seguir el camino descalzas, o que ya no puedan hablar o reírse, etc.; cada uno de los 'castigos' puede representar la pérdida de un derecho. En el juego, cada jardín de girasoles deberá vendarse los ojos; una de las mamás guiará al jardín por la ruta trazada dando vueltas y giros, siguiendo el supuesto camino hacia los dulces; cuando caigan en una casilla de 'castigo' todas lo cumplirán y seguirán avanzando, pero ningún jardín llegará a los dulces. Cuando la guiadora lo indique, podrán quitarse la venda de los ojos y hablar de cómo se sintieron. La guiadora explicará la anulación de los derechos cuando se es víctima de trata y que las niñas son sometidas mediante engaños, la fuerza, amenazas, etc.</p> <p>Fase de prevención 1: Denuncia= pedir ayuda</p> <p>Juego (variante del juego la madriguera y los conejos): Las mamás forman parejas y se toman de ambas manos, ellas serán las que atrapan a las niñas. En el local se han puesto 4 bases con dibujos, que representan los lugares seguros o donde podemos pedir ayuda, estos son: mamá-papá, policía, guiadora, maestra-escuela (se adjuntan imágenes). Las girasoles podrán correr hacia donde ellas quieran para huir de las trampas; pueden permanecer hasta 15 segundos en alguno de los 4 lugares seguros. Si alguna girasol es atrapada, deja de jugar por algunos minutos. En este juego se busca que la niña identifique ante quien puede recurrir cuando se sienta violentada.</p> <p>Fase de prevención 2: "¡No tocar!"</p> <p>Rompecabezas de una niña y un niño desnudo nombrando las partes esenciales del cuerpo humano (brazos, piernas, ojos, cabeza, manos, boca, genitales, pies, etc), para que ellas conozcan su cuerpo. Con cada parte del cuerpo, la guiadora preguntará para que sirve cada uno; por ejemplo: los brazos, sirven para abrazar; ¿y quién nos puede abrazar? papá y mamá; abuelos, tíos, etc.;</p> <p>Es muy importante hacer énfasis en que las partes genitales, sólo mamá, papá y un médico en presencia de nuestros padres puede tocar sus genitales. Y que toda muestra de afecto debe hacernos sentir bien, por ejemplo, los abrazos nos hacen sentir amadas, felices, etc., pero cuando no nos sentimos a gusto o no queremos, no tenemos porque abrazar a nadie y que se debe decirle inmediatamente a mamá y papá.</p> <p>Fase de prevención 3: Saber mis datos</p> <p>Se elaborará una tarjeta con datos de la niña para que tenga en su morral, hasta que pueda memorizarlo. Mamá le ayudará a la girasol a llenar una tarjeta con los siguientes datos: nombre completo niña, nombre completo mamá-papá, teléfono y dirección.</p> |
| 10 min | |
| 10 min | |

| | |
|------------|---|
| 10 min. | <p>Fase de prevención 3: Saber mis datos</p> <p>Juego pío-pío: Todas las participantes, se vendan los ojos y se dispersan por el área de juego. Las mamás serán las gallinas y las girasoles, los pollitos. A la señal las gallinas comenzarán a cacarquear para llamar a su pollito y estos a su vez pisaran para juntarse con sus mamás; teniendo que formarse las parejas nuevamente.</p> <p>Las girasoles hablarán de la experiencia de no poder identificar a sus mamás, o de ser la última en encontrarla, etc.</p> <p>Con este juego se busca que entiendan por qué es importante saber el nombre completo de mamá, por si llegáramos a separarnos de ella en un lugar público.</p> |
| 15 min. | <p>Fase de prevención 3: Saber mis datos</p> <p>Juego las trampas: La guiadora preparará varios dibujos de hospital (4), parque (4), escuela (7), tienda (10), iglesia (3), etc., que puedan ser referencias para llegar a una casa. Y las mamás dibujarán una casa, con las señas particulares que la niña puede reconocer, ejemplo, escalones en la puerta, puerta color verde, casa color naranja, etc.</p> <p>Las participantes se colocan formando parejas de una mamá y una girasol (que no es su hija), una hará de guía y la otra de niña perdida, después intercambiarán los papeles. Se reparten por el suelo los dibujos de manera que no queden muy dispersos. Si hacen falta se añaden más. La participante que hace de niña perdida, se coloca en un extremo del área de juego, mira las referencias de hospitales, escuelas y demás, y se venda los ojos. La niña perdida deberá atravesar el área de juego con los ojos vendados siguiendo las indicaciones del guía. Antes de decir las características de la casa, deben ir pasando las referencias de tienda, parque, etc., de tal manera que las girasol vaya llevando a la mamá de una referencia a la otra a ver si llegan a la casa deseada.</p> <p>Se busca que la niña conozca el camino a casa con referencias particulares (hospital, escuela, tienda, mercado, etc.), y que vean que no es suficiente saber llegar o conocer lo que hay cerca, sino que es necesario tener aprendida una dirección precisa.</p> |
| 10 min. | <p>Fase de prevención 4: ¡No hablar con extraños, cuidar mis datos</p> <p>Juego serpiente de cascabel: Una adulta (mamá) hace de serpiente y se atará al tobillo un cascabel. Después dejará un tiempo para que las demás se escondan. Cuando la serpiente diga: "¡Voy!", deben quedarse donde estén y vendarse los ojos. La serpiente buscará a las participantes con mucho sigilo para "morderlas" tocándoles los hombros. Si un jugador oye a la serpiente, puede mover los brazos para tocarla. La girasol solo puede estar a salvo encontrando a alguna mamá (no importa si no es la suya) todas guardan silencio, para que lo único que se escuche sea el sonido del cascabel. Cuando un girasol llegó con una adulta, está le preguntará sus datos. Si la girasol da sus datos a una mamá, quedará salvada, pero si le da los datos a la serpiente, quedará eliminada.</p> <p>El juego tiene la finalidad de enseñar a las niñas que uno no puede saber cómo es la persona que nos puede hacer daño; por eso es importante el ¡NO HABLAR con extraños.</p> |
| 10 min | <p>Plática y repaso final de las acciones preventivas.</p> |
| Evaluación | <p>Al final de cada etapa se debe permitir que las girasoles y las mamás expliquen lo nuevo que aprendieron y cuál fue el propósito de la actividad, para verificar que han recibido la información exacta de la trata de personas.</p> |

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

GUÍAS DE MÉXICO A.C.
TALLER DE CEIDAS: PREVENCIÓN DE TRATA DE PERSONAS

Nombre de la Actividad

CEIDAS: Prevención de trata de personas para Haditas (3 hrs.)

| | |
|--------------|--|
| Objetivo | Instruir a las haditas en la prevención de la trata de personas y las reglas básicas de seguridad para menores. |
| Materiales | <ul style="list-style-type: none"> • Hojas de registro • Silbato de guiadora • Una cuerda • Tarjetas con los derechos de los niños • Hojas de papel periódico (una por participante) • Objetos varios (juguetes, ropa, comida, cuentos y las fotos de haditas en cajas de barbies -imagen anexa-) • Billetes de juguete • Gises • Tarjetas con situaciones variadas sobre los tipos de trata de persona (esclavitud, trabajo, mendicidad, migración, matrimonios forzados, embarazos forzados, explotación sexual, etc.). • Una pelota por cada cuatro participantes • Una sábana con una niña pintada (una sábana preferentemente por seisena) • Una pelota mediana (liviana) con una mano pintada • Paliacates (uno por cada jugador) • Tarjetas de cartoncillo o cartulina de 1/4 de hoja carta • Plumones o crayolas • Dibujos tamaño carta o más grandes de: mamá-papá, policía, guiadora, maestra-escuela. |
| Indicaciones | <p>La actividad está planeada para haditas, y posteriormente niños y niñas de la edad de las haditas que puedan participar con ellas y estar enterados de los temas a tratar y cómo ayudar a prevenir este delito.</p> <p>Es necesario para dar el curso a las haditas, a ver tomado el curso de CEIDAS para adultas y tener las presentaciones y material con la información.</p> |
| Lugar | Adecuado para una junta de haditas, debe tener amplio espacio para correr. Que se pueda rayar en el piso con gises. |
| Técnica | Participativa/ dirigida. |
| 5 min. | Reunión y registro de participantes |
| 10 min | <p>Fase de información 1: Derechos humanos, los derechos de los niños</p> <p>Juego mi tesoro. Se ayudan los dos extremos de la cuerda para formar una circunferencia. Las participantes se agarran a la cuerda con una mano dejando la misma distancia entre uno y otro (puede ser por seisenas). Delante de cada jugador se coloca, a un metro y medio de distancia, una tarjeta con los derechos de los niños, que le ha correspondido y que deberá intentar</p> |

Desarrollo

| | |
|---------|---|
| 10 min. | <p>recoger. A una señal, cada jugador tira de la cuerda para conseguir ser el primero en recoger su tarjeta sin soltarse la cuerda. Cuando una hadita consigue recoger la tarjeta deja de tirar de la cuerda intentado quedarse quieto en su sitio. El juego acaba cuando todas las haditas recogen su tarjeta. Hablar con las niñas de la importancia de los derechos.</p> <p>Juego (variante del monstruo hambriento): En el suelo se dibuja una gran silueta de un monstruo con la boca abierta. Sobre la silueta deben de caber todas las haditas. Las niñas se sitúan dentro de la silueta alejándose de las orillas. Cada hadita tiene la tarjeta con el derecho de los niños que le tocó. A una señal la guía o la auxiliar, trata de sacar a las niñas por la boca del monstruo sin salirse de la figura. Cuando logran sacar a una, todas las niñas pierden el derecho que ha quedado fuera de la figura; (les explica qué pasará si ya no tuvieran ese derecho). Las haditas que han quedado fuera, desde la boca, pueden ayudar a sacar a más niñas. Gana la última niña que quede dentro.</p> |
| 15 min. | <p>Fase de información 2: Objetos en venta- personas a la venta. Trata de personas</p> <p>La guía prepara una serie de objetos (juguetes, ropa, comida, cuentos y las fotos de haditas en cajas de barbies- imagen anexa-) y les pone un precio determinado. A cada niña se les da la misma cantidad de billetes de juguete y se les indica que podrán comprar lo que deseen, siempre y cuando tenga precio y que ellas tengan suficientes billetes. La guía insistirá en que compren a las haditas que están en caja de barbie, tratará de convencerlas hablándole de sus cualidades, etc. Una vez que hayan comprado a la persona en venta, la guía explicará el término trata de personas, haciendo énfasis en que nadie debería haber comprado, ni vendido a la persona, pues no somos dueñas de ella. En este punto, se les explica a las niñas, en que consiste la trata de personas.</p> |
| 15 min. | <p>Fase de información 2: Trata de personas</p> <p>Juego cruzar el río o cruzar el pantano: Se colocan por seisenas y a cada integrante se les da un tesoro (pasaporte, foto de familia, dinero, carnet médico, libro, comida), se le da a su vez 6 hojas de periódico. Se pone una línea de salida y una de meta a 5 metros de distancia. En el río hay cocodrilos que son las guías, deben estar pendientes de recoger las hojas de periódico. Las haditas irán avanzando con su seisena completa, pisando las hojas de periódico, para poder cruzar el río. Cuando una hoja no está siendo pisada, los cocodrilos (guías) pueden arrebatarla, las niñas podrán cambiar sus tesoros para recuperar las hojas y así seguir cruzando el río. La idea es que no cambien ninguno de sus tesoros, porque estarían perdiendo sus derechos, por querer llegar "al otro lado", como ocurre en el caso de los migrantes y la trata de personas. Explicar a las niñas, cómo ocurre la trata de personas (mecanismos de la trata).</p> |
| 15 min. | <p>Fase de información 3: Tráfico de personas- Mapa del tráfico</p> <p>Antes de empezar, se dibuja en el piso un mapa muy grande de la república mexicana, con líneas que simularan las rutas del tráfico de personas en nuestro país, desde el sur hasta llegar a los Estados Unidos. Cada línea que pondremos de un color corresponderá al camino de una seisena, la ruta debe ser enredosa para que sea un poco difícil para las niñas seguir. A la señal del silbato, las haditas tienen que recorrerla en el menor tiempo posible a manera de relevos, gana la seisena que recorra completo el mapa.</p> <p>Explicar a las niñas cuál es la diferencia entre la trata de personas y el tráfico (ver presentación de CEIDAS)</p> |
| 30 min. | <p>Fase de información 4: ¿Para qué se compran a las personas?</p> <p>Se preparan bases donde expliquemos los tipos de la trata de personas, cada tipo de trata es una base de 5 minutos. Por seisenas, las niñas deberán leer las tarjetas y actuar la situación relatada ahí. La guía puede ayudar con ideas o acciones muy precisas de los tipos de trata de personas (esclavitud, trabajo, mendicidad, migración, matrimonios forzados, embarazos forzados, explotación sexual, etc.).</p> |

| | |
|------------|---|
| 10 min. | <p>Fase de prevención 1: Denuncia= pedir ayuda</p> <p>Juego (variante del juego balón salvador). Se forman por seisenas y se sortea qué seisena será el perseguidor y cuáles las perseguidas. Las seisenas perseguidas reciben las pelotas para jugar. Cada pelota tiene escrito un nombre o una 'institución' donde podemos pedir ayuda, por ejemplo: mamá-papá, policía, maestra, guiadora, etc. Durante el juego, los perseguidores intentarán atrapar a las seisenas contrarias. Estas tendrán que pasar la pelota a las compañeras que estén a punto de ser atrapadas para evitar su captura. Es como si las pelotas fueran la base. Sólo una persona puede tener la pelota por vez. Cuando una hadita es atrapada, se retira una pelota del juego y se incorpora esa hadita al equipo de perseguidores hasta que sólo queda una pelota. El juego finaliza al quedar un solo perseguido con una pelota.</p> |
| 10 min. | <p>Fase de prevención 1: Denuncia= pedir ayuda</p> <p>Explicación de la denuncia. Qué se debe decir, en qué casos aplica una denuncia, etc. Es importante enfatizar en que cuando se presenta una denuncia, las niñas deben ser muy claras de lo que ocurrió. (Hablar claro, PDLA)</p> |
| 30 min. | <p>Fase de prevención 2: No tocar</p> <p>Juego pelota rodante (variante): Las haditas se colocan por seisenas, alrededor de la sábana con la niña pintada agarrándola por el borde con las dos manos a la altura de cintura. La guiadora lanza la pelota encima de la sábana y va indicando los movimientos que hay que hacer (correr hasta un árbol, gatear alrededor de ella, etc.). Se hace rodar la pelota para que recorra el borde sin pararse. Las haditas deberán levantar y bajar sus manos formando olas, evitando que la pelota con la mano toque el área genital de la niña.</p> <p>Explicación: ¿Quién nos puede tocar? Por ejemplo: El doctor en la consulta médica, frente a mamá o papá, etc. Enfatizar y ser claros.</p> <p>Y que toda muestra de afecto debe hacerlos sentir bien, por ejemplo, los abrazos nos hacen sentir amadas, felices, etc., pero cuando no nos sentimos a gusto o no queremos, no tenemos por qué abrazar a nadie y que se debe decirle inmediatamente a mamá y papá.</p> |
| 30 min | <p>Fase de prevención 3: Saber mis datos</p> <p>Se elaborará una tarjeta con datos de la niña para que tenga en su morral, hasta que pueda memorizarlo. La guiadora le ayudará a llenar una tarjeta con los siguientes datos: nombre completo niña, nombre completo mamá-papá, teléfono y dirección.</p> <p>Juego Mamás y papás: cada una de las participantes se reparten formando grupos de tres personas. Una hadita hará de mamá, otra de papá y la tercera es el bebé. Las haditas que hacen de mamá y papá se vendan los ojos. Las haditas que hacen de bebés se reparten por el área de juego, sin que las mamás y papás puedan verlas. Cuando todas están con los ojos vendados, los bebés empiezan a llorar sin moverse del sitio donde se han colocado. Cada papá y mamá intentará encontrar a su bebé entre el coro de lloros. El juego finaliza cuando todas las familias se han logrado reunir alrededor de su bebé.</p> <p>Al final las niñas dirán si fue fácil o difícil encontrar a sus bebés, y que pasaría si fuera una situación real, como podríamos encontrar a nuestros papás si no nos sabemos el nombre completo de nuestros papás, la dirección, etc. La guiadora debe enfatizar en que debemos cuidar nuestros datos, para que no caigan en manos equivocadas.</p> |
| 10 min | <p>Evaluación y repaso final de las acciones preventivas.</p> |
| Evaluación | <p>Al final de cada etapa se debe permitir que las haditas expliquen lo nuevo que aprendieron y cuál fue el propósito de la actividad, para verificar que han recibido la información exacta de la trata de personas.</p> |

Elaborado por: Eivita Rivas, Ana Burelo y Cristina E. Ramos

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

GUIAS DE MÉXICO A.C.
TALLER DE CEIDAS: PREVENCIÓN DE TRATA DE PERSONAS

Nombre de la Actividad

CEIDAS: Prevención de trata de personas para Guías (4 hrs.)

| Objetivo | <p>Dar a las guías las herramientas necesarias para prevenir la trata de personas y conocer las medidas de seguridad, para cuidar sus datos. Introducir a las niñas en la insignia y la campaña Acciones que cambian vidas. Generar un amplio entendimiento de propugnación que le de peso y sustento al proyecto por parte de las Guías encargadas de transmitir el proyecto de Acciones que Cambian Vidas.</p> <p>Que las personas que reciban estas capacitaciones sean capaz de modificar sus hábitos de manejo de internet, y tomen conciencia del problema para que no se pongan en riesgo, o lo detecten, lo denuncien y con eso apoyar a bajar los índices delictivos en la trata de personas en México.</p> |
|--------------|---|
| Materiales | <ul style="list-style-type: none"> • Hojas de registro • Tarjetas con los derechos humanos (30) y los derechos de los niños (10) • Un par de zancos de botes o madera por patrulla • Cartulina o papel bond • Plumones o crayolas • Un juego de JENGA • Escobas por cada integrante de patrulla • Material en fotocopias o dibujos por patrulla de un pasaporte, una foto de familia, dinero, un carnet médico, un libro o mochila, comida, etc. • Letreros con factores de riesgo o condiciones de vulnerabilidad (pobreza, discapacidad, sistema de justicia deficiente, etc.). • Pelota por patrulla • Rota folios o un pizarrón • Tarjetas con los diferentes tipos de la trata de personas (esclavitud, mendicidad, sexual, laboral, etc.) y breve explicación • Una cuerda larga • Una cubeta o cesto por patrulla • Un espejo pequeño por patrulla • Revistas para recortar por patrulla • Tijeras • Pegamento • Gises • 5 Palitos o piedritas por cada participante • Tarjetas con instrucciones |
| Indicaciones | <p>La actividad está planeada para guías, que posteriormente puedan participar con niños y niñas de su edad y ayudar en casa para prevenir este delito.</p> |

Elaborado por: Erika Rivas, Ana Burelo y Cristina E. Ramos

| | |
|---------|--|
| Lugar | Es necesario para dar el curso a las guías, que la guiadora haya tomado el curso de CEIDAS para adultas y tener las presentaciones y material con la información. Se aconseja que el material sea de un material resistente y duradero como el pellón para que cuando las niñas repliquen el curso puedan usarlo. O bien empujar o plastificar las impresiones de papel, etc. El local de juntas, debe tener amplio espacio para correr. Que se pueda rayar en el piso con gises. |
| Técnica | Participativa/ dirigida. |
| 5 min. | Reunión y registro de participantes |
| 15 min | Fase de información 1: Derechos humanos y los derechos de los niños En un extremo del área de juego se ponen las tarjetas con los derechos humanos (30) y los derechos de los niños (10), mezcladas. Las patrullas correrán de un extremo al otro, en zancos por relevos deberán discriminar cuales son derechos humanos y cuales no. Al cabo de 5 minutos, se leen los papeles que creen que son derechos, y se leen los que no escogieron. La guiadora explicara que todos son derechos y se habla con las niñas de la importancia de los derechos. |
| 15 min. | Fase de información 2: personas a la venta: Trata de personas Por patrulla se selecciona a un miembro de la misma, y van a hacer entre todas un cartel donde venden a la guía que seleccionaron, deben destacar sus cualidades, habilidades, aptitudes, y le pondrán un precio. La guiadora explicará en que consiste la trata de personas (el concepto) y cómo estamos cerca de ella todos los días, como en los anuncios del periódico donde cientos de avisos son publicados cada día para vender a mujeres y niñas en servicios sexuales o de matrimonio. Conceptos básicos: trasladar, comprar, cambiar personas por un bien económico. |
| 15 min. | Fase de información 2: personas a la venta: Trata de personas Juego Llevar el botijo: se colocan por patrullas y a cada integrante se les da un tesoro (paquete, foto de familia, dinero, carnet médico, libro, comida, etc.), se marca una línea de salida y una meta. Una de las niñas (el botijo) se pone de cuclillas y cruza las manos sobre el vientre. Al silbatazo, dos guías más la toman de un brazo cada una y corren con el botijo en la dirección acordada. Se hacen cambios para llevar los tesoros, hasta que todas han sido botijo. Las niñas podrán cambiar sus tesoros para no cargar a ninguna compañera. La carrera se juega a ver quién llega a la meta con los tesoros completos y con todos los miembros de sus patrullas. La idea es que no cambien ninguno de sus tesoros, porque estarían perdiendo sus derechos, por querer llegar "al otro lado", como ocurre en el caso de los migrantes y la trata de personas. Explicar a las niñas, cómo ocurre la trata de personas (mecanismos de la trata). |
| 20 min. | Fase de información 3: Trata de personas- Factores de riesgo y condiciones de vulnerabilidad Juego de JEJIGA. Cada patrulla juega el juego de Jenga preparado. Cada trita de madera deberá traer escrita, con una etiqueta pegada, un factor de riesgo o condición de vulnerabilidad. Se forma la torre de tablillas y se procede a jugar según las instrucciones del juego. Si se cae la torre, deben guardar las piezas en su empaque y leerán los letreros de cada pieza conforme los van guardando. La guiadora habla sobre cómo estos factores debilitan la estructura social y afecta a las niñas y mujeres de nuestro país en particular y el mundo en general. |
| 15 min | Fase de información 3: Factores de riesgo y condiciones de vulnerabilidad Juego pelota elevada. Se mara una línea de salida y se colocan los cubos a unos diez metros de distancia. En el camino se |

Elaborado por: Erika Rivas, Ana Burelo y Cristina E. Ramos

| | |
|---------|---|
| 15 min. | <p>ponen obstáculos para brincar, rodar o arrastrarse, cada obstáculo lleva un letrero de un factor de riesgo o una condición vulnerable (pobreza, discapacidad, sistema de justicia deficiente, etc.). A continuación se forman por patrullas y se reparte una escoba a cada jugadora. Las patrullas se sitúan en la línea de salida y se colocan en círculo juntando las escobas en el centro y la pelota encima. La pelota representa la niña que queremos alejar de la trata de personas. Al silbatazo, cada patrulla avanza hacia su cubo con la pelota sobre las escobas. Si se cae deben volver a su posición sin tocarla con las manos. La patrulla que consiga introducir primero su pelota en el cubo será la ganadora.</p> <p>La guiadora habla sobre los mecanismos de control de la trata y los lugares de enganche.</p> <p>Fase de información 3: Tráfico de personas- Mapa del tráfico</p> <p>Antes de empezar, se dibuja en el piso un mapa muy grande de la república mexicana, con líneas que simularan las rutas del tráfico de personas en nuestro país, desde el sur hasta llegar a los Estados Unidos. Cada línea que pondremos de un color corresponderá al camino de una patrulla, la ruta debe ser enredosa para que sea un poco difícil para las niñas seguir. A la señal del silbato, las guías salen en patrulla, con el espejo por arriba de la cabeza de la que está al frente de la fila, a través del espejo deberán ir siguiendo la línea de su color. Deben recorrer la ruta en el menor tiempo posible. Cuando la guiadora dice: "Cambio", otra debe tomar el espejo y seguir dirigiendo a la patrulla. Gana la patrulla que llegó primero y que haya recorrido completo el mapa.</p> <p>Explicar a las niñas cuál es la diferencia entre la trata de personas y el tráfico (ver presentación de CEIDAS)</p> |
| 25 min. | <p>Fase de información 4: ¿Para qué se compran a las personas?</p> <p>Juego PICTOARY: Se preparan unos rota folios o un pizarrón y unas tarjetas con los diferentes tipos de la trata de personas (esclavitud, mendicidad, sexual, laboral, etc.). Al iniciar el juego se colocan por patrullas, pueden jugar un máximo de cuatro equipos, y como mínimo ha de haber dos equipos, jugando así el juego va más deprisa. Un representante de la patrulla escoge una tarjeta y a través de dibujos representa un 'tipo de trata', la patrulla tiene un minuto para adivinar de qué se trata, si adivina tiene dos puntos, sino lo hace las patrullas opuestas pueden obtener un punto si contestan correctamente.</p> <p>La guiadora puede ayudar con ideas o acciones muy precisas de los tipos de trata de personas (migración, matrimonios forzados, embarazos forzados, explotación sexual, etc.).</p> |
| 15 min. | <p>Fase de prevención 1: Redes sociales y riesgos del internet</p> <p>Juego pago por conocer (variante): Se le da a cada participante cinco palitos o piedritas y una tarjeta con la instrucción del juego. Es muy importante la tarjeta y que la instrucción no la comenten con otras guías pues será diferente para algunas tarjetas. En general el juego consiste en hablar con diferentes personas sobre cosas personales que me gustaría compartir con esa persona, por ejemplo: que tiene dos hermanos menores o que estudia en tal escuela, etc., después de platicar con tres personas le doy un palito, es decir, le pago por conocerla. La idea es conocer a más personas y deshacerse primero de los palitos. La primera guía que se queda sin palitos es la ganadora.</p> <p>En la variante las instrucciones se reparten de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una guía debe obtener la mayor cantidad de palitos posible, aunque no le corresponda. Tomará de cada persona un palito/piedrita. • Una guía debe evitar deshacerse de sus palitos, aunque le corresponda entregarlo, debe evitar dar sus palitos. • Una guía decide a quién darle palitos y a quién no, puede brincarse la regla de dar el palito a la tercera persona, y darlo cada quinta o cada persona, o todos a la persona que pide muchos palitos. Es decisión de ella, pero debe deshacerse de todos de igual manera. • El resto de las guías siguen las reglas del juego. Hablar con diferentes personas y cada tres personas que conozca, le |

| | |
|---------|--|
| 15 min. | <p>entrega un palito.</p> <p>Lo que no se vale: huir de las personas cuando te entregan un palito, ni rechazar. La guiadora explicará a las niñas, que la guía que obtiene muchos palitos era un tratante de blancas, que obtuvo fácilmente la información que le compartamos. La guía que daba fácilmente todos sus palitos a cada guía es la niña que comparte mucha información en las redes sociales y/o que tiene muchos "amigos" agregados. La guía que decidió a quién darle y a quién no, es una niña más precavida y no acepta a cualquiera como amigo en las redes sociales.</p> <p>Por patrullas elaborarán un collage donde ejemplifiquen el mal uso de las redes sociales y sexting. En las revistas buscarán fotos, o información que se comparte fácilmente, etc.</p> <p>Exposición y reflexión de los collages.</p> |
| 30 min. | <p>Fase de prevención 2: Derechos sexuales y reproductivos</p> <p>Se prepara el pizarrón o rotafolio, para un juego de ahorcado con cada uno de los derechos sexuales y reproductivos. Por patrulla se van diciendo letras para adivinar qué dice la frase oculta. Gana un punto si adivina rápidamente la frase oculta. Gana un punto adicional si explica correctamente en qué consiste ese derecho.</p> <p>Los derechos sexuales y reproductivos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Derecho a la igualdad y no discriminación sexual. Todas las personas somos iguales. Tengo derecho a que no me discriminen por mi edad, sexo, orientación sexual, religión, forma de vestir, apariencia física o por cualquier otra razón. • Derecho a vivir sin violencia sexual. Tengo derecho a que se me respete mi integridad física y psicológica, así como mi seguridad personal. Nadie puede obligarme a realizar acciones que me denigren y lesionen; aunque me lo pida alguien de mi familia o alguna autoridad. • Derecho a la información. Tengo derecho a buscar recibir y difundir información veraz para decidir sobre mi vida sexual y las medidas preventivas para el cuidado de mi salud. • Derecho a la libertad de opinión y expresión sexual. Tengo derecho a demostrar mis sentimientos, pensamientos e ideas, siempre y cuando no agradan a otra persona. • Derecho a la educación sexual. Tengo derecho a recibir una educación sexual integral, oportuna, gratuita, laica, científica y libre de prejuicios. • Derecho a servicios de salud sexual y reproductiva. Tengo derecho a acceder a servicios de salud sexual y reproductiva en los que reciba información y consejería de alta calidad. <p>Las frases a adivinar son las marcadas en negritas, el resto es una pequeña explicación para la guiadora, pero es su deber preparar un poco más esta información.</p> |
| 15 min | <p>Fase de prevención 3: Denuncia y no tolerar la violencia.</p> <p>Juego teléfono descompuesto de mímica: Se elaborarán algunas tarjetas acciones que debemos denunciar o con las que no debemos ser tolerantes, en casa, en la escuela, en las redes sociales. Se forman en fila dando la espalda a la que inicia el mensaje. Por turnos se van dando la vuelta y ven actuar sólo con mímica a su compañera. Cuando recibieron el mensaje (sin hablar) tocan el hombro de su compañera para que se voltee y reciba el mensaje actuado. Las personas que ya pasaron no deben corregir el mensaje que ahora se transmite; de tal manera que si se va modificando sea responsabilidad de la que recibió el mensaje. La última de la fila dice el mensaje en voz alta, se confronta con el mensaje inicial. Después de varias rondas del juego, la guiadora hablará de la importancia de denuncia la violencia y ser claras en la denuncia, pues de no transmitir un mensaje adecuadamente, puede ser fatal para la víctima o potencial víctima.</p> |

| | |
|------------|---|
| 20 min | <p>Guías y valores: "Respeto a ti misma"</p> <p>Juego mi tesoro: Se ayudan los dos extremos de la cuerda para formar una circunferencia. Los participantes se agarran a la cuerda con una mano dejando la misma distancia entre una y otra. Delante de cada guía se coloca, a un metro y medio de distancia, una tarjeta con un valor, el que cada una considere más importante para ella y que deberá intentar recoger. Al silbatazo, cada guía tira de la cuerda para conseguir ser la primera en recoger su tarjeta sin soltarse de la cuerda. Cuando una niña consigue recoger la tarjeta deja de tirar de la cuerda intentado quedarse quieta en su sitio. El juego acaba cuando todas las guías recogen su tarjeta. En el orden que fueron recuperando sus valores, van a ir defendiéndolos para ver cuál pasa a una segunda ronda, se repite dos o tres veces hasta obtener uno o varios valores que creamos son importantes para luchar contra la trata de personas.</p> <p>20 min</p> <p>Participa en la campaña: Acciones que cambian vidas. Servicio Anual 2012</p> <p>Mecánica de la campaña:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se convocará a las asociadas a obtener su Insignia de Acciones que Cambian Vidas, participando como patrulla replicando la información del taller en su escuela, en la familia y la comunidad, las medidas de prevención de la trata de personas, que se encuentran en el presente taller y el taller de CEIDAS. • Impactando por patrulla al menos 100 personas fuera de guías en un año y reportando sus talleres. • Entregar al comité organizador del servicio anual el reporte correspondiente a la calendarización programada en la 1ra fase, para medir y valorar el objetivo cumplido o no a la fecha del 31 de Octubre de 2012. • La patrulla que más sobrepase el número límite de personas impactadas tendrá un premio para su equipo de patrulla. <p>Metas de la campaña:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De contenido: Generar un amplio entendimiento de propugación que le de peso y sustento al proyecto por parte de las Guías encargadas de transmitir el proyecto de Acciones que Cambian Vidas • Impacto: Que las personas que reciban estas capacitaciones sean capaz de modificar sus hábitos de manejo de internet, y tomen conciencia del problema para que no se pongan en riesgo, o lo detecten, lo denuncien y con eso apoyar a bajar los índices delictivos en la trata de personas en México • Efecto: Apoyar a disminuir los altos índices de niños, niñas y jóvenes que caen en este problema y dar una oportunidad a las niñas y jóvenes con los programas de la Asociación de Guías de México para desarrollar ciudadanas responsables. <p>10 min</p> <p>Evaluación y repaso final de las acciones preventivas.</p> |
| Evaluación | <p>Al final de cada etapa se debe permitir que las guías expliquen lo nuevo que aprendieron y cuál fue el propósito de la actividad, para verificar que han recibido la información exacta de la trata de personas.</p> |

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

GUIAS DE MEXICO A.C.
TALLER DE CEIDAS: PREVENCIÓN DE TRÁTA DE PERSONAS

Nombre de la Actividad

Objetivo

CEIDAS: Prevención de trata de personas para guías Intermedias y/o guías Mayores (duración aproximada 5 hrs.)

Dar a las intermedias y mayores las herramientas necesarias para prevenir la trata de personas y conocer las medidas de seguridad, para cuidar sus datos. Introducir a las niñas en la insignia y la campaña Acciones que cambian vidas. Generar un amplio entendimiento de propugación que le de peso y sustento al proyecto por parte de las Guías encargadas de transmitir el proyecto de Acciones que Cambian Vidas.
Que las personas que reciban estas capacitaciones sean capaces de modificar sus hábitos de manejo de internet, y tomen conciencia del problema para que no se pongan en riesgo, o lo detecten, lo denuncien y con eso apoyar a bajar los índices delictivos en la trata de personas en México.

Materiales

- Hojas de registro
- Silbato de la guitadora
- Tarjetas con los derechos humanos (30)
- Cartulina o papel bond
- Plumones o crayolas
- Un juego de JENGA
- Letreros con factores de riesgo o condiciones de vulnerabilidad (pobreza, discapacidad, sistema de justicia deficiente, etc.).
- Tarjetas con los diferentes tipos de la trata de personas (esclavitud, mendicidad, sexual, laboral, etc.) y breve explicación
- Letreros o dibujos que representen un lugar de enganche, un factor de riesgo, una condición vulnerable y/o los mecanismos de control de la trata de personas
- Una cuerda larga (de 5 a 10 metros aprox.)
- Paliacates por participante
- Globos (uno por participante)
- Rota folios o un pizarrón
- Bolsas negras de basura
- Botes de gel grandes
- Un espejo pequeño por patrulla
- Mapas de la República Mexicana con división política sin nombre, por patrulla.
- Revista para recortar
- Tijeras
- Pegamento
- Gises
- 5 Palitos o piedritas por cada participante

| | |
|--------------|--|
| Indicaciones | <p>La actividad está planeada para guías, que posteriormente puedan participar con niños y niñas de su edad y ayudar en casa para prevenir este delito.</p> <p>Es necesario para dar el curso a las intermedias y mayores, que la guiadora haya tomado el curso de CEIDAS para adultas y tener las presentaciones y material con la información. De ser posible las guías mayores también complementarían este taller con el curso de CEIDAS para jóvenes.</p> <p>Se aconseja que el material que se elabore sea de un material resistente y duradero como el pellón para que cuando las niñas repliquen el curso puedan usarlo. O bien enmascar o plastificar las impresiones de papel, etc.</p> <p>El local de juntas, debe tener amplio espacio para correr. Que se pueda rayar en el piso con gises.</p> |
| Técnica | Participativa/ dirigida. |
| Lugar | Desarrollo |
| 5 min. | Reunión y registro de participantes |
| 30 min | <p>Fase de información 1: Derechos humanos.</p> <p>Juego relevos anudados: Se dividen las patrullas en 2 equipos. La guiadora tiene dos paliacates; a continuación se marcan dos campos dividiendo el terreno de juego por la mitad. La guiadora se coloca en la línea central, con un pañuelo en cada mano. A cada intermedia/mayor se le da una tarjeta con un derecho humano (30 en total). Cada equipo se coloca en un extremo del campo y se numeran los jugadores. Cuando la guiadora dice el número de un jugador, este corre a buscar el pañuelo; el jugador corre con el pañuelo hasta el equipo contrario y lo ata en la muñeca de otro. Hecho esto, vuelve a su equipo a desatar el pañuelo puesto en uno de sus compañeros. Con el nuevo pañuelo en la mano, corre a anudarlo en el tobillo de otro contrario; para volver corriendo a desatar el pañuelo que tiene anudado en el tobillo uno de sus compañeros. Con el pañuelo del tobillo en la mano, corre hasta la guiadora, para volvérselo a anudar en el brazo. La primera intermedia/mayor en hacer todo el recorrido vuelve a su equipo, la otra queda eliminada. El equipo del eliminado se reparte el número que tenía, y todas pierden el derecho que tenía la eliminada, salvo la patrulla contraria; y se continúa hasta que uno de sus equipos queda con un solo jugador. La guiadora explicará la importancia de los derechos humanos en nuestras vidas diarias.</p> |
| 15 min. | <p>Fase de información 2: personas a la venta: Trata de personas</p> <p>Por patrulla se selecciona a un miembro de la misma, y van a hacer entre todas un cartel donde venden a la intermedia/mayor que seleccionaron; deben destacar sus cualidades, habilidades, aptitudes, y le pondrán un precio.</p> <p>La guiadora explicará en que consiste la trata de personas (el concepto) y como estamos cerca de ella todos los días, como en los anuncios del periódico donde cientos de avisos son publicados cada día para vender a mujeres y niñas en servicios sexuales o de matrimonio. Conceptos básicos: trasladar, comprar, cambiar personas por un bien económico.</p> |
| 15 min. | <p>Fase de información 2: personas a la venta: Trata de personas</p> <p>Juego dragones chinos (variantes): se dividen por patrullas y cada una forma un dragón haciendo una fila india y poniendo un globo inflado entre cada persona, se coloca un paliacate en la última persona de la fila. Cada globo tiene una palabra escrita, que representa un derecho (parapente, familia, carnet médico, educación, comida, etc.). Las participantes ponen las manos por encima de su cabeza y no tienen permitido tomar los globos con las manos. Los dragones se colocan cada uno en una esquina del terreno de fuego. Al silbatazo, todas corren a perseguir a los otros dragones si la cabeza de un dragón que es la primera, quita la cola de otro, la última que trae el paliacate; este dragón queda eliminado. Cuando una patrulla pierde un globo, pierde el derecho en cuestión. El último dragón que queda es la patrulla ganadora.</p> |

| | |
|---------|---|
| 20 min. | <p>La idea tratar de no perder ninguno de sus globos, porque estarían perdiendo sus derechos, por querer llegar "al otro lado", como ocurre en el caso de los migrantes y la trata de personas. Explicar a las niñas, cómo ocurre la trata de personas (mecanismos de la trata).</p> <p>Fase de información 3: Trata de personas. Factores de riesgo y condiciones de vulnerabilidad</p> <p>Juego de JEJIGA. Cada patrulla juega el juego de jenga preparado. Cada tirta de madera deberá traer escrita, con una etiqueta pegada, un factor de riesgo o condición de vulnerabilidad. Se forma la torre de tabillas y se procede a jugar según las instrucciones del juego. Si se cae la torre, deben guardar las piezas en su empaque y leerán los letreros de cada pieza conforme los van guardando. La guía habla sobre cómo estos factores debilitan la estructura social y afecta a las niñas y mujeres de nuestro país en particular y el mundo en general.</p> |
| 15 min. | <p>Fase de información 3: Factores de riesgo y condiciones de vulnerabilidad</p> <p>Juego las trampas: las intermedias/mayores, se colocan formando parejas, una será la conductora y la otra seguirá las instrucciones. Después intercambiarán los papeles. Se reparten por el suelo letreros o dibujos que representan un lugar de enganche, un factor de riesgo, una condición vulnerable y/o los mecanismos de control; de manera que no queden muy dispersos. Si hace falta se añaden más. La que sigue las instrucciones se coloca en un extremo de la habitación, mira los letreros, que representan trampas y se venda los ojos. La intermedia/mayor deberá atravesar la habitación con los ojos vendados siguiendo las indicaciones de la conductora, sin pisar ninguna trampa.</p> <p>La guía habla sobre los mecanismos de control de la trata y los lugares de enganche.</p> |
| 10 min. | <p>Fase de información 3: Tráfico de personas - Mapa del tráfico</p> <p>Antes de empezar, se dibuja en el piso un mapa muy grande de la república mexicana, con líneas que simularan las rutas del tráfico de personas en nuestro país, desde el sur hasta llegar a los Estados Unidos. Cada línea que pondremos de un color corresponderá al camino de una patrulla, la ruta debe ser enredosa para que sea un poco difícil para las niñas seguirlo. A la señal del silbato, las guías salen en patrulla, con el espejo por arriba de la cabeza de la que está al frente de la fila, a través del espejo deberán ir siguiendo la línea de su color. Deben recorrer la ruta en el menor tiempo posible. Cuando la guía dice: "Cambio", otra debe tomar el espejo y seguir dirigiendo a la patrulla. Gana la patrulla que llegue primero y que haya recorrido completo el mapa.</p> <p>Explicar a las niñas cuál es la diferencia entre la trata de personas y el tráfico (ver presentación de CEIDAS)</p> |
| 20 min. | <p>Fase de información 3: Tráfico de personas - Mapa del tráfico</p> <p>Juego mensaje sin palabras: se forman por patrullas y se colocan separadas por unos 10 m. (si son 4 patrullas formaran un cuadrado). La guía se sienta en el centro. A cada patrulla se le da un mapa de México con división política sin nombre, en él deberán trazar la ruta más parecida al mapa de tráfico de personas en México. Un representante de cada patrulla, va hasta la guía para recibir la palabra (punto de la ruta de tráfico). Una palabra puede transmitirse por mímica, sin emitir ningún sonido vocalizando; es decir, moviendo la boca sin hablar o dibujando con el dedo en el aire. La intermedia/mayor que adviene la palabra, será la encargada de ir a buscar la siguiente palabra. Los equipos van adviniendo palabras y yendo por otras hasta que se acaba la serie preparada por la guía. Gana la primer patrulla que completa su mapa lo más parecido al original.</p> |
| 30 min. | <p>Fase de información 4: ¿Para qué se compran a las personas?</p> <p>Juego PICTOLARY: Se preparan unos rota folios o un pizarrón y unas tarjetas con los diferentes tipos de la trata de personas (esclavitud, mendicidad, sexual, laboral, etc.). Al iniciar el juego se colocan por patrullas, pueden jugar un máximo de cuatro equipos, y como mínimo ha de haber dos equipos, jugando así el juego va más deprisa. Un representante de la patrulla escoge una tarjeta y a través de dibujos representa un 'tipo de trata', la patrulla tiene un minuto para advinar de qué se trata, si</p> |

| | |
|---------|---|
| 15 min. | <p>adivina tiene dos puntos, sino lo hace las patrullas opuestas pueden obtener un punto si contestan correctamente. La guiadora puede ayudar con ideas o acciones muy precisas de los tipos de trata de personas (migración, matrimonios forzados, embarazos forzados, explotación sexual, etc.).</p> <p>Fase de prevención 1: Redes sociales y riesgos del internet</p> <p>Juego pago por conocerte (variante): Se le da a cada participante cinco palitos o piedritas y una tarjeta con la instrucción del juego. Es muy importante la tarjeta y que la instrucción no la comenten con otras guías pues será diferente para algunas tarjetas. En general el juego consiste en hablar con diferentes personas sobre cosas personales que me gustaría compartir con esa persona, por ejemplo: que tiene dos hermanos menores o que estudia en tal escuela, etc., después de platicar con tres personas le doy un palito, es decir, le pago por conocerla. La idea es conocer a más personas y deshacerse primero de los palitos. La primera guía que se queda sin palitos es la ganadora.</p> <p>En la variante las instrucciones se reparten de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una guía debe obtener la mayor cantidad de palitos posible, aunque no le corresponda. Tomará de cada persona un palito/piedrita. • Una guía debe evitar deshacerse de sus palitos, aunque le corresponda entregarlo, debe evitar dar sus palitos. • Una guía decide a quién darle palitos y a quién no, puede brincarse la regla de dar el palito a la tercera persona, y darle cada quinta o cada persona, o todos a la persona que pide muchos palitos. Es decisión de ella, pero debe deshacerse de todos de igual manera. • El resto de las guías siguen las reglas del juego. Hablar con diferentes personas y cada tres personas que conozca, le entrega un palito. <p>Lo que no se vale: huir de las personas cuando te entregan un palito, ni rechazar.</p> <p>La guiadora explicará a las niñas, que la guía que obtenía muchos palitos era un tratante de blancas, que obtuvo fácilmente la información que le compartamos. La guía que daba fácilmente todos sus palitos a cada guía es la niña comparte mucha información en las redes sociales y/o que tiene muchos "amigos" agregados. La guía que decidió a quién darle y a quién no, es una niña más precavida y no acepta a cualquiera como amigo en las redes sociales.</p> |
| 20 min. | <p>Por patrullas elaborarán un collage donde ejemplifiquen el mal uso de las redes sociales y sexting. En las revistas buscarán fotos, o información que se comparten fácilmente, etc.</p> <p>Exposición y reflexión de los collages.</p> |
| 20 min. | <p>Fase de prevención 2: Derechos sexuales y reproductivos</p> <p>Se prepara el pizarrón o rotafolio, para un juego de ahorcado con cada uno de los derechos sexuales y reproductivos. Por patrulla se van diciendo letras para adivinar qué dice la frase oculta. Gana un punto si adivina rápidamente la frase oculta. Gana un punto adicional si explica correctamente en qué consiste ese derecho.</p> <p>Los derechos sexuales y reproductivos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Derecho a la igualdad y no discriminación sexual. Todas las personas somos iguales. Tengo derecho a que no me discriminen por mi edad, sexo, orientación sexual, religión, forma de vestir, apariencia física o por cualquier otra razón. • Derecho a vivir sin violencia sexual. Tengo derecho a que se me respete mi integridad física y psicológica, así como mi seguridad personal. Nadie puede obligarme a realizar acciones que me denigren y lesionen; aunque me lo pida alguien de mi familia o alguna autoridad. • Derecho a la información. Tengo derecho a buscar recibir y difundir información veraz para decidir sobre mi vida. |

Elaborado por: Erika Rivas, Ana Burelo y Cristina E. Ramos

| | |
|---------|--|
| 15 min. | <p>sexual y las medidas preventivas para el cuidado de mi salud.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Derecho a la libertad de opinión y expresión sexual. Tengo derecho a demostrar mis sentimientos, pensamientos e ideas, siempre y cuando no agradan a otra persona. • Derecho a la educación sexual. Tengo derecho a recibir una educación sexual integral, oportuna, gratuita, laica, científica y libre de prejuicios. • Derecho a servicios de salud sexual y reproductiva. Tengo derecho a acceder a servicios de salud sexual y reproductiva en los que reciba información y consejería de alta calidad. <p>Las frases a adivinar son las marcadas en negritas, el resto es una pequeña explicación para la guiadora, pero es su deber preparar un poco más esta información.</p> <p>Fase de prevención 3: Denuncia y no tolerar la violencia.</p> <p>Juego teléfono descompuesto de mimica: Se elaborarán algunas tarjetas acciones que debemos denunciar o con las que no debemos ser tolerantes, en casa, en la escuela, en las redes sociales. Se forman en fila dando la espalda a la que inicia el mensaje. Por turnos se van dando la vuelta y ven actuar sólo con mimica a su compañera. Cuando recibieron el mensaje (sin hablar) tocan el hombro de su compañera para que se voltee y reciba el mensaje actuado. Las personas que ya pasaron no deben corregir el mensaje que ahora se transmite, de tal manera que si se va modificando sea responsabilidad de la que recibió el mensaje. La última de la fila dice el mensaje en voz alta, se confronta con el mensaje inicial. Después de varias rondas del juego, la guiadora hablará de la importancia de denuncia la violencia y ser claras en la denuncia, pues de no transmitir un mensaje adecuadamente, puede ser fatal para la víctima o potencial víctima.</p> |
| 20 min. | <p>Acercándonos a la víctima</p> <p>Previo a empezar el juego se solicitan dos voluntarias para que hagan de víctimas, se les coloca una bolsa negra a modo de vestido y se les unta de gel en toda la bolsa, en cantidad excesiva. La guiadora pide a las demás que se junten todo lo que puedan y marcan en el suelo con una cuerda el espacio que ocupaban. A continuación escogerá un lugar alejado, donde se colocaran todas las participantes. Al silbatazo, todas correrán a situarse dentro del espacio marcado por la cuerda. Si alguno pisa la cuerda o no puede mantenerse dentro, queda eliminado; procurar que las embarradas de gel duren el mayor tiempo posible en el juego. El resto de jugadores vuelve a la salida, mientras la guiadora estrecha un poco el área del refugio. Se repiten las carreras y los recortes en el espacio del refugio cada vez son mayores; hasta que solo cabe en él un jugador y finaliza el juego.</p> <p>La guiadora conducirá la explicación a la no discriminación de las víctimas de trata de personas (quitar etiquetas de chica de la vida galante, dinero fácil, etc.)</p> <p>Guías y valores: "Respeto a ti misma"</p> <p>Juego mi tesoro: Se anudan los dos extremos de la cuerda para formar una circunferencia. Las participantes se agarran a la cuerda con una mano dejando la misma distancia entre una y otra. Delante de cada guía se coloca, a un metro y medio de distancia, una tarjeta con un valor, el que cada una considere más importante para ella y que deberá intentar recoger. Al silbatazo, cada guía tira de la cuerda para conseguir ser la primera en recoger su tarjeta sin soltarse de la cuerda. Cuando una niña consigue recoger la tarjeta deja de tirar de la cuerda intentado quedarse quieta en su sitio. El juego acaba cuando todas las guías recogen su tarjeta. En el orden que fueron recuperando sus valores, van a ir defendiéndolos para ver cuál pasa a una segunda ronda, se repite dos o tres veces hasta obtener uno o varios valores que creemos son importantes para luchar contra la trata de personas.</p> |

20 min

Participa en la campaña: Acciones que cambian vidas. Servicio Anual 2012
Mecánica de la campaña:

- Se convocará a las asociadas a obtener su Insignia de Acciones que Cambian Vidas, participando como patrulla replicando la información del taller en su escuela, en la familia y la comunidad, las medidas de prevención de la trata de personas, que se encuentran en el presente taller y el taller de CEIDAS.
- Impactando por patrulla al menos 100 personas fuera de guías en un año y reportando sus talleres.
- Entregar al comité organizador del servicio anual el reporte correspondiente a la calendarización programada en la 1ra fase, para medir y valorar el objetivo cumplido o no a la fecha del 31 de Octubre de 2012.
- La patrulla que más sobrepase el número límite de personas impactadas tendrá un premio para su equipo de patrulla.

Metas de la campaña:

- De contenido: Generar un amplio entendimiento de propugación que le de peso y sustento al proyecto por parte de las Guías encargadas de transmitir el proyecto de Acciones que Cambian Vidas
- Impacto: Que las personas que reciban estas capacitaciones sean capaz de modificar sus hábitos de manejo de internet, y tomen conciencia del problema para que no se pongan en riesgo, o lo detecten, lo denuncien y con eso apoyar a bajar los índices delictivos en la trata de personas en México
- Efecto: Apoyar a disminuir los altos índices de niños, niñas y jóvenes que caen en este problema y dar una oportunidad a las niñas y jóvenes con los programas de la Asociación de Guías de México para desarrollar ciudadanas responsables.

Evaluación y repaso final de las acciones preventivas.

10 min

Evaluación

Al final de cada etapa se debe permitir que las guías expliquen lo nuevo que aprendieron y cuál fue el propósito de la actividad, para verificar que han recibido la información exacta de la trata de personas.