



La justicia
es de todos

Minjusticia

Caja de herramientas

para el desarrollo de Habilidades para la Vida
en adolescentes y jóvenes del SRPA



Habilikit

M a n u a l d e u s o



Fusionadas



Activa-
Mente



Toma el
control



BIENESTAR
FAMILIAR



UNODC

Oficina de las Naciones Unidas
contra la Droga y el Delito



Es un gusto compartir con ustedes el *Habilikit*, una caja de herramientas pedagógicas para el desarrollo de Habilidades para la Vida en adolescentes y jóvenes del Sistema de Responsabilidad Penal para Adolescentes – SRPA, la cual podrá ser utilizada por los equipos de profesionales de las unidades de servicio, como un instrumento lúdico y práctico que fortalecerá la implementación de estrategias de prevención del consumo de sustancias psicoactivas.

Las herramientas incluidas en el *Habilikit* han sido diseñadas teniendo en cuenta las necesidades de los adolescentes, jóvenes y familias vinculadas al Sistema de Responsabilidad Penal para Adolescentes – SRPA. A través de su uso podrán aprender, conocer y fortalecer las habilidades emocionales, cognitivas e interpersonales para facilitar el desarrollo de destrezas y la adquisición de ciertas aptitudes necesarias para el desarrollo humano y para enfrentar en forma efectiva los retos de la vida diaria.

¿Qué es el Habilikit?

El *Habilikit* es una caja de herramientas que cuenta con tres piezas lúdico-pedagógicas: Fusionados, Tomo el control y Activamente.

Estas herramientas brindarán a los adolescentes y jóvenes “los comodines de la vida”, cuyo propósito es fortalecer las capacidades que ya tienen y que serán útiles para afrontar asertivamente las diferentes situaciones con sus pares, con los adultos, su familia y su entorno.

Los comodines se entienden desde lo instrumental, pues se busca que sean accesibles para que los adolescentes y jóvenes, bajo sus propias consideraciones, puedan utilizarlos en diversas situaciones.

¿Qué encontrarán en este manual?

¿A quién va dirigido este manual?

Este manual presenta las recomendaciones generales para el uso del Habilikit, información específica relacionada con cada una de las tres herramientas, así como adecuado uso. Para ello, se describen dos apartados:

- Recomendaciones metodológicas para el uso del Habilikit
- Instrucciones para el uso de las tres herramientas pedagógicas

A todos aquellos profesionales del SRPA que asumirán el rol de facilitador de las herramientas, quienes usarán el Habilikit en los espacios de desarrollo de habilidades con los adolescentes y jóvenes.

A continuación, se describen las principales características que debe tener un facilitador del Habilikit:

- Contar con motivación y disposición para interactuar de manera activa en el desarrollo de las actividades
- Tener una actitud de preventor frente al consumo de sustancias psicoactivas
- Tener entrenamiento previo en la implementación de programas preventivos, así como conocimiento en las Habilidades para la Vida. Este criterio permite aumentar el grado de confianza y comodidad para la implementación de las herramientas pedagógicas propuestas en el Habilikit¹
- Ser profesional de las ciencias sociales, humanas y/o de la salud, preferiblemente.
- Contar con habilidades de liderazgo y alteridad. Estas dos cualidades permitirán tener una mayor conexión emocional, así como vínculos de confianza, para lograr un impacto directo con los participantes
- Tener habilidades para el manejo de grupos y de variables externas que puedan interferir en el desarrollo de las actividades

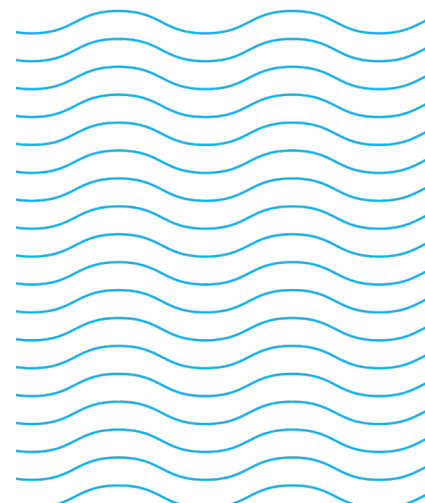
Recomendaciones de uso ²

Para la utilización del Habilikit se sugiere tener en cuenta las siguientes recomendaciones planteadas a modo de temáticas: selección de los participantes, revisión de las condiciones previas al juego, consideraciones para los facilitadores, revisión de algunos principios de oro para una sana convivencia y elección de la herramienta pedagógica a utilizar.

Selección de los participantes

El *Habilikit* ha sido desarrollado para ser usado con los adolescentes, jóvenes y familias de las unidades de servicio del SRPA. Cada uno de los participantes tendrá roles y funciones específicas durante el desarrollo y entrenamiento con las herramientas pedagógicas. De manera específica:

- El *Habilikit* ha sido desarrollado para adolescentes de **14 a 17 años y jóvenes de 18 a 22 años** que se encuentren en la fase de **permanencia, fase de reconocimiento o fase de comprensión de su proceso pedagógico**, siendo estas las donde los participantes inician el reconocimiento y aceptación de su historia de vida, así como la responsabilidad de sus comportamientos, lo que permite realizar procesos restaurativos y preventivos desde los diferentes dominios de trabajo, al reconocer y hacer uso de sus habilidades.
- Se sugiere **no** mezclar adolescentes y jóvenes de diferentes fases del proceso pedagógico para evitar refuerzos de conductas de alto riesgo. Recordemos que los adolescentes y jóvenes con estas características tienden a repetir rápidamente las conductas de sus pares.



¹ Se recomienda trabajar desde la "Guía para la formulación de estrategias de prevención del uso de sustancias psicoactivas en los adolescentes y jóvenes del SRPA" disponible en: https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/guia_prevenccion_uso_sustancias psicoactivas_-_19_de_agosto.pdf y/o realizar el "Curso básico en prevención del consumo de sustancias psicoactivas para actores del SRPA".

² Las recomendaciones ofrecidas en este manual se fundamentan en los criterios de la prevención basada en la evidencia y el conocimiento del contexto del SRPA; sin embargo, es importante mencionar que el facilitador, previa lectura de las características particulares de los grupos y las condiciones del contexto, y manteniendo la intencionalidad pedagógica propuesta, podrá hacer ligeras variaciones que deben ser consideradas al momento de evaluar su aplicación.

Revisión de las condiciones previas al juego

Para el buen desarrollo de las actividades que propone el *Habilikit*, es importante revisar tanto el espacio físico en que se trabajará, como los tiempos y recursos dedicados a ello.



• **Espacio físico:** un aspecto elemental al momento de usar el *Habilikit* es la preparación del lugar o punto para el desarrollo del juego. Para tal fin, se recomienda contar con un sitio físico amplio, donde los participantes puedan moverse, sentirse cómodos(as) y seguros(as).

Al momento de seleccionar el espacio, es importante considerar variables externas que puedan dificultar o interrumpir los ejercicios, como, por ejemplo, el ingreso de otros participantes o curiosos que no pertenezcan al grupo, ruidos que imposibiliten la comunicación o la presencia de olores molestos, entre otros.

• **Recursos:** se recomienda contar con los materiales sugeridos en las herramientas pedagógicas como, por ejemplo, los recursos informáticos y demás contenidos y elementos señalados.

• **Cronograma:** el diseño de un cronograma de trabajo que permitirá cumplir con la intencionalidad de la propuesta pedagógica. Esta programación puede estar escrita en el diario vivir para ser trabajada de manera paralela en las actividades de la institución, ya que cada sesión está pensada para desarrollarse una vez a la semana³.

Consideraciones para los facilitadores

El papel del facilitador es fundamental en el *Habilikit* pues se convierte en un agente que, como su nombre lo sugiere, facilita el aprendizaje, orienta y promueve el proceso pedagógico para los adolescentes y jóvenes. Por ello, un facilitador debe tener en cuenta los siguientes aspectos:



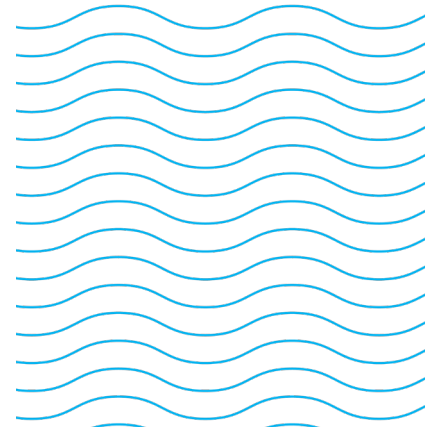
• **Dominio de las temáticas:** contar con conocimiento previo en los conceptos relacionados con los ejes temáticos del *Habilikit*, pues esto contribuye a brindar información exacta, veraz y clara a los adolescentes y jóvenes³.

• **Conocimiento del Habilikit:** conocer en qué consiste cada una de las herramientas pedagógicas y qué aporta al proceso de aprendizaje con los adolescentes, jóvenes y familias.

• **Pertinencia en la elección de la herramienta:** determinar como facilitador qué le llama la atención de trabajar con las herramientas pedagógicas y si estas se ajustan a las necesidades e intereses de los adolescentes y jóvenes de la institución. Analizar previamente el problema que este puede resolver y si es adecuado al contexto institucional y sociocultural de la población participante.

• **Propósito:** cumplir con los objetivos e intención que propone cada una de las herramientas pedagógicas.

• **Tiempo:** disponer de este para la planificación, desarrollo del ejercicio y reflexión colectiva en cada sesión propuesta.



³ Los Estándares Internacionales en Prevención del Uso de Drogas, considera que la eficacia o efectividad de los programas preventivos parten de la intencionalidad y frecuencia de las sesiones, recomendando el desarrollo de las actividades de refuerzo una vez a la semana. (UNODC, OMS; 2018) disponible en http://www.odc.gov.co/Portals/1/publicaciones/pdf/consumo/recursos/Est%C3%A1ndares_Internacionales_para_la_Prevenci%C3%B3n_del_uso_de_drogas.pdf

⁴ Para profundización se sugiere revisar el enfoque de Habilidades para la Vida para un desarrollo saludable de niños y adolescentes, (OMS, OPS, 2001), disponible en http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Enfoque%20de%20Habilidades%20para%20la%20vida%20OPS_0.pdf

Principios de oro para una sana convivencia

Con el objetivo de crear un ambiente de convivencia positivo e idóneo para el entrenamiento en Habilidades para la Vida, y antes de empezar las actividades propuestas, es fundamental partir del reconocimiento de los valores y principios que facilitan relaciones basadas en la sana convivencia entre los participantes. Para ello se parte de sus ideas y opiniones, en relación con cuáles podrían ser esos principios de oro que facilitan una sana convivencia, promoviendo acuerdos entre los participantes.

A continuación, sugerimos algunos principios que pueden ser incluidos en el momento de construcción con los adolescentes y jóvenes, y poner a su consideración, siendo siempre la primera acción sugerida, la lluvia de ideas espontánea.



Principios de oro sugeridos

- Dar buen uso a cada una de las piezas que conforman el *Habilikit*
- Entregar en buen estado el material que fue prestado durante el entrenamiento
- Expresar adecuadamente las ideas y escuchar en silencio las opiniones de los demás
- Evitar las burlas ante las equivocaciones de otros. En su lugar, indicar respetuosamente, cómo podría hacerlo mejor
- Recordar que las situaciones pueden arreglarse por medio del diálogo y con apoyo del facilitador
- Utilizar un tono de voz adecuado y con palabras respetuosas
- Aceptar las diferencias de los compañeros, con respeto e interacción amable
- Hay que recordar que puede haber ejercicios que generen frustración o malestar, y que justamente el *Habilikit* ayudará a aprender a gestionarlos y a sentirse mejor
- Proteger la integridad física y emocional de los demás

Elección de la herramienta pedagógica a utilizar



La prevención basada en la evidencia muestra cómo los adolescentes y jóvenes que trabajan en equipo con sus pares logran, de una manera más fácil, entender su realidad y la del otro, desarrollando así las habilidades de alteridad y empatía. Es por esto que se recomienda iniciar el trabajo del Habilikit con la herramienta Fusionados, la cual está pensada en trabajar las habilidades interpersonales y sociales que permitirán al adolescente y joven interactuar y reflexionar sobre el conocimiento de los demás. Así, la habilidad de introspección y motivación al cambio, será guiada desde el saber y el saber hacer y será reforzada por la retroalimentación de sus pares, el profesional y de sí mismo.

De cualquier manera, entre los criterios también se debe considerar cuál es el grupo de Habilidades para la Vida que se quiere enfatizar en el grupo de adolescentes o jóvenes elegido, pues será esta elección la que haga de este un espacio lúdico y formativo con intencionalidad pedagógica.

Pieza lúdico-pedagógica	Orientada a
Fusionados	Habilidades interpersonales y sociales
Tomo el control	Habilidades emocionales
Activamente	Habilidades cognitivas

Antes de revisar el instructivo de uso de cada una de las herramientas, es importante tener en cuenta los diferentes momentos en el uso de ellas:

Momentos en la aplicación de cada herramienta del Habilikit

Momento	Descripción
Antes	<p>Recomendaciones de uso</p> <p>Leer con detenimiento y revisar el cumplimiento de las recomendaciones dadas en términos de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selección de los participantes • Revisión de las condiciones previas al juego • Consideraciones para los facilitadores • Principios de oro para una sana convivencia • Elección de la herramienta pedagógica a utilizar
Durante	<p>Espacio formativo sobre las Habilidades para la Vida</p> <p>Generar un espacio formativo con los adolescentes y jóvenes en el que se comunique y se amplíen los beneficios de trabajar el grupo de las Habilidades para la Vida, de la herramienta pedagógica que se utilizará, así como las oportunidades de entrenarlas usando el Habilikit.</p> <p>Para Toma el control, se deben desarrollar dos sesiones formativas previas al uso de la herramienta, una centrada en las técnicas de regulación emocional y otra en el control y manejo de la tensión y el estrés.</p>
	<p>Ejercicios de práctica: a usar el Habilikit</p> <p>Una vez los participantes hayan contado con la sensibilización e introducción a la herramienta, es momento de inaugurar los espacios de práctica, favoreciendo las competencias del saber hacer.</p> <p>¿Cómo? Usando cada una de las herramientas pedagógicas: Fusionados, Tomo el control y Activamente.</p>
Después	<p>Espacio de reflexión</p> <p>Al finalizar la implementación de cada una de las herramientas del Habilikit, se sugiere generar un espacio de diálogo y reflexión, no mayor a 15 minutos, en el que los participantes expresen sus opiniones e ideas sobre lo aprendido.</p> <p>Algunas sugerencias de preguntas orientadoras:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué fue lo más interesante del ejercicio? 2. ¿Qué aprendí? 3. ¿Cómo me sentí realizando los ejercicios? 4. ¿Cómo puedo aplicar las reflexiones del ejercicio a mi vida?



Es una herramienta pedagógica que permite el desarrollo, fortalecimiento y entrenamiento de las competencias del saber y saber hacer en las **habilidades interpersonales**, favoreciendo los vínculos seguros y saludables en los adolescentes, jóvenes y familias vinculadas al SRPA.

Fusionados se desarrolla en un espacio interactivo mediante la utilización de cuatro piezas didácticas, en las que se pondrán en escena las oportunidades del trabajo en equipo, la comunicación asertiva, la empatía y las interacciones positivas. Es importante recordar que antes de iniciar la dinámica, se debe hacer una breve introducción, o espacio formativo, en el que los participantes tengan claro cuál será el grupo de habilidades interpersonales que se trabajará con esta herramienta.

Eje temático/ Tema	Estrategia pedagógica	Dominio de trabajo
Habilidades interpersonales <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo • Comunicación asertiva y eficaz <ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Relaciones saludables y de sana convivencia 	Simulación Modelamiento Juego de roles	Personal, familiar y grupal.

Tabla. Eje temático, estrategia pedagógica y dominio de trabajo abordados con la herramienta **Fusionados**

Preparación de la fusión

Materiales

- Un tapete de piso Fusionados
- 60 tarjetas inspiradas en las cuatro habilidades e identificadas por colores: azul, amarillo, verde y rosado. Las tarjetas formularán retos, acertijos, bonus o penitencias
- Una tabla de puntuación. En esta se registrarán los puntos logrados por los jugadores en los retos, acertijos y bonus.
- Una ruleta. Los colores representan las cuatro habilidades del grupo de habilidades interpersonales.

-  Trabajo en equipo
-  Comunicación asertiva
-  Empatía
-  Relaciones sanas y saludables frente al consumo de sustancias psicoactivas

Jugadores

Fusionados puede jugarse de manera individual o grupal:

- Individual: dos a cuatro adolescentes y/o jóvenes
- Grupal o familiar: dos a cuatro grupos conformados por máximo tres personas

Acciones:

1. Desarrollar, fortalecer y entrenar las habilidades propuestas
2. Estar atento(a) a los turnos y roles de acuerdo con las sugerencias del facilitador
3. De acuerdo con la indicación del facilitador, ubicar sus manos o pies en el color correspondiente
4. Escuchar atentamente los acertijos, retos o penitencias
5. Responder a las dinámicas señaladas en la ruleta

Facilitador

La participación del facilitador será representada por un profesional psicosocial, educador o formador vinculado al SRPA.

Acciones:



1. Barajar y agrupar las tarjetas por categoría de colores y ubicarlas boca abajo, de tal manera que solo se vea el logo de Fusionados.



2. Girar la ruleta de Fusionados y mencionar el color y la parte del cuerpo que debe ubicar el jugador en el tapete.



3. Leer la tarjeta, de acuerdo con el color que indique la ruleta (cada color representa una habilidad).



4. Registrar la puntuación del participante cada vez que responda correctamente los acertijos, retos y penitencias asignadas.

5. Estar atento(a) al cumplimiento del reglamento de Fusionados por parte de los participantes.

6. Motivar a los jugadores(as) como actores clave en el proceso de mediación y promoción de relaciones basadas en la sana convivencia.

¿Cómo se juega Fusionados?

Existen dos formas de jugar Fusionados. La primera es de manera individual, aquí elijiremos un grupo de mínimo dos y máximo cuatro adolescentes o jóvenes. La segunda es grupalmente, con mínimo dos y máximo cuatro grupos conformados por máximo tres personas.

*En la modalidad grupal sugerimos vincular la participación de familias o redes de apoyo de los adolescentes y jóvenes vinculados al SRPA.

A continuación se describe cada una de las dos formas de jugarlo:

¿Cómo jugar Fusionados individualmente?

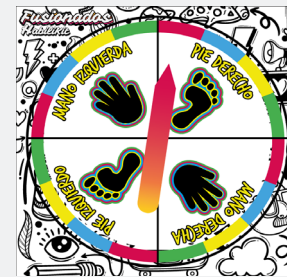
El participante debe seguir la misma dinámica: si la aguja de la ruleta indica pie azul, la persona debe poner su pie en el círculo azul del tapete. Luego, el facilitador debe escoger una tarjeta de ese mismo color, la cual tendrá un reto, acertijo, penitencia o bonus. Él o ella tendrá que resolverlo, mientras mantiene el equilibrio.

En la tabla de puntuación el facilitador podrá registrar los puntos adquiridos por cada jugador(a). Este será un insumo para que a futuro se logre evidenciar cuantitativamente el avance que ha obtenido el/la participante en cada sesión.

¿Cómo jugar Fusionados grupalmente?

Se elige un participante para estar en el tapete y seguir las instrucciones. Los demás podrán dar algunas pistas (usando mímica o palabras clave) para que el participante, que está en el tapete, responda los acertijos y retos que van apareciendo a medida que avanza en el juego.

Manos a la obra



1. Una vez se seleccionen los participantes, cada uno se ubicará en una esquina del tapete.

2. El facilitador girará la ruleta. Luego, le indicará al jugador cuál es el color y la parte del cuerpo que deberá mover.

3. Una vez el jugador ubique la parte del cuerpo en el color asignado, el facilitador leerá la tarjeta seleccionada y esperará la respuesta de la persona para orientarla, si es necesario, o registrar el punto en el tablero.

4. Gana la persona o el grupo que mayor puntuación obtenga al terminar el juego.



Toma el control



Es una herramienta pedagógica que cuenta con dos recursos audiovisuales. En ellos, Andrés y Cindy, dos adolescentes egresados del SRPA, cuentan su experiencia al terminar el proceso pedagógico en un centro de atención, mediante la socialización de diferentes técnicas que recomiendan para el uso adecuado de las habilidades emocionales. Cada uno de los recursos audiovisuales centra su atención en un grupo de **habilidades emocionales** en particular, que buscan generar reflexión en los adolescentes y jóvenes acerca de lo favorable que resultan ser las técnicas allí planteadas para su aplicación en el día a día y en la vida en general.

Preparación para tomar el control

Materiales

Una USB con dos recursos audiovisuales, cada uno con una duración entre cuatro y cinco minutos

- **Historia de Cindy:** técnicas de regulación emocional
- **Historia de Andrés:** técnicas para el control de la tensión y el estrés

Participantes

- **Individual:** un adolescente o joven
- **Grupal o familiar:** dos a seis participantes

Acciones:

- Desarrollar, fortalecer y entrenar las habilidades propuestas
- Realizar y cumplir los entrenamientos propuestos de regulación emocional y manejo de tensión y estrés.

¿Cómo se utiliza Toma el control?

Con el fin de cumplir con el objetivo en el desarrollo, fortalecimiento y entrenamiento de las habilidades emocionales, se reitera la necesidad de hacer de Toma el control, y sus dos piezas audiovisuales, **herramientas que refuercen un proceso pedagógico previamente trazado**. Para ello se sugiere el desarrollo de dos sesiones de trabajo con los adolescentes y/o jóvenes, antes de hacer uso de los recursos de *Toma el control*. La primera debe estar orientada al trabajo con las técnicas de regulación emocional. La segunda, enfocada, en el control y manejo de la tensión y el estrés.

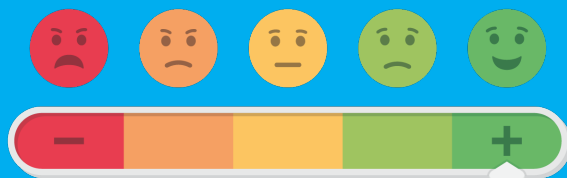
Una vez finalizada la sesión formativa, el facilitador reproducirá el recurso audiovisual correspondiente a la temática sugerida, en donde los participantes conocerán las diferentes recomendaciones dadas por Cindy y/o Andrés.

A continuación, se describe esquemáticamente el planteamiento de las sesiones y el uso de los recursos:

Sesión	Momento	Tomo el control - guion gráfico	Dominio de trabajo
1	Espacio formativo	Temática: manejo de las emociones y los sentimientos + recurso audiovisual Tomo el Control con Cindy	Personal, familiar y grupal
	Entrenamiento	Práctica de técnicas de regulación emocional	
2	Espacio formativo	Temática: manejo de la tensión y el estrés + recurso audiovisual Tomo el Control con Andrés	
	Entrenamiento	Práctica de técnicas de control de tensión y estrés	

Tabla. Planteamiento de sesiones de trabajo con **Tomo el control**

*Para el momento de realizar el entrenamiento o práctica de técnicas en habilidades, se sugiere al facilitador a cargo utilizar diversas metodologías, por ejemplo, juego de roles, simulación, teatro, ejercicios de respiración diafragmática, entre otros.



A través de un tablero, y a modo de juego de mesa, *Activamente* busca simular escenarios reales y difíciles, donde se pondrá a prueba la capacidad de análisis de los jugadores(as) para identificar los factores de riesgo y protectores que son habituales en su contexto. Además, en *Activamente* los adolescentes y jóvenes tendrán que usar sus **habilidades cognitivas** y tomar decisiones para generar soluciones a determinados problemas que serán expuestos.

Para tal fin, ellas y ellos se expondrán a una variedad de acertijos, dilemas y retos, que tendrán que responder a partir de las habilidades y conocimientos que tengan de sí mismos.

Para la apertura del espacio formativo es fundamental contextualizar el grupo de habilidades cognitivas, como las habilidades que se trabajarán en Activamente, y que se describen en la siguiente tabla:








Eje Temático / Tema	Estrategia pedagógica	Dominio de trabajo
Habilidades cognitivas <ul style="list-style-type: none"> • Toma de decisiones • Resolución de problemas y conflictos • Pensamiento crítico • Pensamiento creativo • Autoconocimiento 	Simulación Modelamiento Juego de roles	Personal, familiar y grupal

Tabla. Eje temático, estrategia pedagógica y dominio de trabajo abordados con la herramienta Activamente.

Preparación para activar la mente

Materiales:

• **Un tablero de juego:** inspirado en un barrio residencial, donde los participantes podrán hallar algunos escenarios protectores o de riesgo, mientras recorren un camino de 40 casillas. Estos representan el grupo de habilidades cognitivas, que están identificados por colores:

-  Resolución de problemas
-  Toma de decisiones
-  Creatividad
-  Pensamiento crítico
-  Autoconocimiento
-  Ceder turno
-  Bonus por un comodín



El tablero también está representado por seis iconos que identifican los retos, acertijos dilemas, bonus y pérdida de turno:



• **Seis fichas:** que representan las características, gustos y actividades de interés de los adolescentes y jóvenes actuales. Cada participante podrá seleccionar la ficha que quiere que lo represente durante el entrenamiento.



• **40 tarjetas:** con retos, acertijos y dilemas. Cada una pensada para trabajar las habilidades cognitivas.



• **Una ruleta numérica:** la cual mencionará el número de casillas a trasladar.



• **30 comodines:** representados en los seis colores de las habilidades cognitivas. Estos comodines permitirán a los participantes hacer uso de una de estas competencias, cuando se vean en situaciones que demanden un mayor esfuerzo en la solución de un problema.

Jugadores

Grupal o familiar: dos a seis participantes.

Acciones:

1. Girar la ruleta y recorrer el número de casillas
2. Recorrer el camino marcado
3. Responder a los retos, acertijos y dilemas usando al máximo sus habilidades cognitivas y adquirir, de esa forma, la mayor cantidad de comodines para la vida.
4. Cumplir con los principios de oro

Facilitador

Acá la participación del árbitro también podrá ser representada por un profesional psicosocial, educador o formador.

Acciones

1. Leerá las tarjetas a los jugadores. Para esto, tendrá en cuenta las características de la casilla en la que ha caído cada participante, por ejemplo, el color y la figura.
2. Orientar y explicar la formulación de las tarjetas a los participantes, si observa que no es clara la pregunta.
3. Será el/la encargado(a) de hacer cumplir tanto el reglamento del tablero interactivo como los principios de oro.

¿Cómo usar Activamente?

1. Los jugadores(as) eligen una ficha que los represente, mientras recorren el camino señalado en el tablero.



2. Cada jugador(a) girará la ruleta. El participante que tenga la cifra más alta comenzará el juego.



La ruleta cuenta con los números del uno al seis.

3. Cada participante iniciará el recorrido en la Casilla de salida. Luego, girará la ruleta y moverá el número de espacios indicados en la ruleta.



4. Una vez ubicado en la casilla designada, el participante deberá responder correctamente a los acertijos, dilemas o retos asignados.



Reto



Acertijo



Dilema

5. Si algún participante llega a caer en la casilla del cono, tendrá que ceder un turno.



Cedes turno

6. El/la jugador(a) que primero llegue a la casilla de Llegada, donde se encuentra el carro de hip hop, dará por terminado el juego.



7. Sin embargo, llegar al fin del juego no significa ganar. Cada jugador(a) tendrá que contar la puntuación y los comodines obtenidos durante el recorrido.

8. El jugador(a) que haya logrado completar exitosamente los retos, acertijos y dilemas, y haya obtenido el mayor número de puntos y comodines, ganará la partida.

Asignación de puntajes y comodines

1. En cada una de las tarjetas se encuentran los puntos y comodines asignados para cada respuesta acertada.

2. Las valoraciones podrán ser registradas en el por el facilitador en tablero de puntuaciones.

3. Durante el recorrido del tablero, los participantes podrán encontrar diversos escenarios que podrían ser considerados contextos de riesgo o de protección. Los participantes que los identifiquen y expliquen desde la reflexión, podrán ganar dos puntos más.

Reto

Interpreta la siguiente historia

TU 😞 XQ' 🗑️ 🗑️ 🗑️ 🗑️ 🗑️ 🗑️

¿Qué descifraste? ¿Existe alguna problemática allí? De ser así ¿qué solución propondrías?

Respuesta correcta: un comodín

Solución: estás triste porque tu pareja te va a terminar

Resolución de problemas

Entrega y uso de comodines

1. Si uno de los participantes, al trasladarse por el camino, llega a la casilla dorada, recibirá un comodín por parte del moderador. Este lo podrá intercambiar al momento de verse en apuros por cumplir un reto.

2. El compañerismo y el trabajo en equipo tendrá una gran recompensa. Si uno de los participantes observa que un compañero está en apuros, podrá ayudarlo a completar el reto. Si logran completar la misión, ambos ganarán un comodín correspondiente a la habilidad asignada.

3. Se pueden donar comodines si un participante ve que un compañero tiene dificultades para responder un acertijo. En ese momento podrá entregarle su comodín para que lo use e intercambie por una pista que brindará el facilitador.

4. El uso de los comodines será solo para usarlos en momentos difíciles, cuando los participantes se sientan inseguros y necesiten una pista o ayuda del facilitador.

Valores de las tarjetas

Cada tarjeta está representada por un valor, pero también será una pista que podrá ayudar a los participantes a descifrar, de manera más sencilla, los acertijos, responder los dilemas y resolver un reto.



Reto

Tus compañeros están algo aburridos

Recuerda tu canción favorita y modifica la letra del coro con las siguientes palabras: hábito saludable, médico, cuidado, alimentación, higiene, deporte, prevención, amor, protección.

Si logras que tus compañero(a)s canten contigo, habrás ganado un comodín

Pensamiento creativo

Nota: los puntajes cuantitativos, como la asignación de comodines y uso de estos, permitirá al facilitador contar con una descripción del ejercicio desarrollado por cada participante.

Ahora que conocen de qué trata el Habilikit y cómo usarlo, es hora de ponerlo en práctica activando, fusionando y tomando el control
Manos a la obra

Convenio de cooperación 276 de 2019. Ministerio de justicia y del Derecho y Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito-UNODC

Línea estratégica:	Línea estratégica 1. Fortalecimiento de capacidades para la reducción del consumo de sustancias psicoactivas y problemas asociados.	Componente:	Componente 1.3: prevención del uso de sustancias psicoactivas en los adolescentes y jóvenes del sistema de responsabilidad penal.
Fecha de aprobación del documento:	pendiente	Persona que aprobó el documento:	Camila Patiño Asesora de la Subdirección Estratégica y de Análisis

HabibiKit



La justicia
es de todos

Minjusticia



BIENESTAR
FAMILIAR



UNODC

Oficina de las Naciones Unidas
contra la Droga y el Delito