

Manual de Práctica

El Golombiao, el juego de la paz





Manual de Práctica



Programa Participación Ciudadana para la Paz-PACIPAZ

Oscar Mena Tamayo
Asesor Principal PACIPAZ-GTZ

Manual de Práctica El Golombiao

Programa Presidencial Colombia Joven

Ana Maria Convers Cubillos
Directora Programa Presidencial Colombia Joven

Autor

Oscar Mena Tamayo, Asesor principal PACIPAZ-GTZ

Equipo editorial

Paola Andrea Celis Sandoval, Asesora PACIPAZ-GTZ
Alejandra Maria Muñoz Montoya Consultora El Golombiao
Patricia Ballesteros Chaparro Consultora El Golombiao

Primera edición

©Deutsche Gesellschaft für Technische Zusammenarbeit (GTZ) GmbH
Programa Participación Ciudadana para la Paz/PACIPAZ
Septiembre de 2006
Cra 13 No 97-51, Of. 302
++57-1 -6361114
Bogotá - Colombia
ISBN:

Diagramación e impresión
Strategy, Ltda.

EL GOLOMBIAO - El juego de la Paz
Calle 10 No 1 -15 BOGOTÁ, D.C.
Teléfonos: 5999094 - 5999095 - 5999096 - 5999097 Ext: 104.
Fax: 5999093
www.colombiajoven.gov.co/golombiao.htm



CONTENIDO GENERAL



Presentación	5
Acerca de este manual	7
Capítulo 1: Orientaciones para Golombiar	8
• ¿Qué es El Golombiao ?	8
• ¿Cuáles son los involucrados?	8
• ¿Con qué jugar?	11
Capítulo 2: Cómo jugar El Golombiao	12
• Reglas del juego	12
• Pasos para jugar	13
• Los cuatro momentos de El Golombiao	14
• Momento 1: Antes de iniciar el juego	14
• Momento 2: Durante el juego: convivamos Golombiando	17
• Momento 3: Después del juego: ¿Qué pasó con los acuerdos de convivencia?	19
• Momento 4: El juego fuera de la cancha. Mi comunidad, nosotros y yo	23
Capítulo 3: Elementos básicos para organizar El Golombiao	25
• La programación de los juegos	25
• El plan de barras	28
Capítulo 4: Guía de convivencia para el juego	29
• Convivencia y competencias ciudadanas	
• Reflexión sobre las competencias ciudadanas	32
• Principales habilidades para la vida	33

Capítulo 5: Guía para resolver conflictos	34
• Orientaciones para la retroalimentación	36
Capítulo 6: Guía de observación para Asesores de Juego	37
Capítulo 7: Guía para procesar lecciones aprendidas	38
Glosario	40
Anexos	42



Presentación

El Golombiao es una estrategia para promover las competencias ciudadanas y construir una convivencia pacífica entre los jóvenes; utiliza el fútbol para convocarlos y, a partir del establecimiento, cumplimiento y revisión de acuerdos de convivencia, generar procesos de aprendizaje y cambio en las personas, grupos, comunidades e instituciones. Hace énfasis en la generación de cambios en los espacios familiares, barriales, comunitarios y escolares, integra comunidades, géneros y generaciones en torno a valores como el trabajo en equipo, la resolución pacífica de conflictos, la crítica constructiva, la tolerancia y el diálogo.

Entre octubre de 2003 y enero de 2005 se desarrolló, por iniciativa del Gobierno de la República de Colombia, a través del Programa Presidencial Colombia Joven y de la Oficina del Alto Comisionado para la Paz, la primera fase de **El Golombiao**. El Programa Presidencial Colombia Joven buscaba orientar a través de esta estrategia la convivencia, la tolerancia y estimular la resolución pacífica de conflictos en el nivel local. En concordancia con las aproximaciones internacionales al tema, enmarcados dentro de las políticas de deporte y desarrollo.

La primera fase tuvo lugar en 39 municipios del país. Esto fue posible gracias al trabajo de jóvenes, líderes comunitarios, comunidades locales (vecinos, padres y madres, docentes), instituciones regionales y gobiernos locales. Esta fase contó con el apoyo de tres organismos internacionales (El Fondo de Naciones Unidas para la Infancia UNICEF, la Organización Internacional para las Migraciones OIM y la Cooperación Alemana al Desarrollo GTZ), y reunió a 1.652 equipos y 18.907 jóvenes en las regiones del Urabá Antioqueño, Oriente Antioqueño y Magdalena Medio (Santander, Bolívar, Cesar y Antioquia), los departamentos de Córdoba y Nariño y las ciudades de Quibdó, Medellín y Bogotá.

Luego de la primera fase en Octubre de 2005 se desarrollaron, con el apoyo de la Cooperación Alemana al Desarrollo (GTZ), primero la evaluación y luego la sistematización de **El Golombiao**. Estas actividades sirvieron para profundizar el proceso de aprendizaje, base sobre la cual se revisó, con los equipos nacional y regional, la metodología con el fin de asegurar el logro de los impactos propuestos, en definitiva, **promover la convivencia entre los jóvenes más allá del juego**. El presente Manual, para la réplica y multiplicación de **El Golombiao**, se pone a disposición de los asesores regionales, facilitadores locales, asesores de juego, alianzas regionales/locales y demás personas interesadas en conocer la metodología e implementarla.

En enero de 2006, el Programa Presidencial Colombia Joven y sus socios iniciaron la segunda fase, cuyo objetivo es transferir la metodología de juego en 69 municipios del país, pertenecientes a ocho departamentos: Nariño, Córdoba, Bolívar, Sucre, Antioquia, Santander, Cesar y el distrito capital. Para ello, se han identificado aliados, especialmente las administraciones municipales y gobernaciones, con el fin de construir alianzas que garanticen descentralizar la estrategia y generar estructuras que aseguren la sostenibilidad de la misma en los niveles local/departamental.

El presente Manual se elaboró tomando en cuenta tanto los documentos utilizados en la primera fase de El Golombiao (Manual de Juego y Manual de Multiplicadores), como la reorientación realizada con los equipos nacional y regional de El Golombiao en enero y febrero de 2006, así como importantes documentos preparados, entre otros, por la Oficina del Alto Comisionado para la Paz (Manual de Promotores de Convivencia) y el Ministerio de Educación Nacional (Competencias Ciudadanas).

Acerca de este Manual

¿Para quiénes está dirigido este manual?

Este Manual sirve para poner en práctica El Golombiao, como una herramienta creada para promover, entre la población joven, el desarrollo de aquellas competencias ciudadanas necesarias para la convivencia ciudadana.

¿Qué nos proporciona este manual?



El presente Manual es producto de la construcción colectiva del Equipo técnico de **El Golombiao**.

Contiene las siguientes siete secciones:

- La primera presenta orientaciones sobre los aspectos básicos para practicar **El Golombiao**;
- La segunda trata sobre la puesta en práctica de **El Golombiao** (el fútbol a favor de la convivencia);
- La tercera trata sobre cómo organizar las series de partidos y orientar las barras;
- En la cuarta se incluyen algunas guías de apoyo pedagógico y orientaciones básicas sobre la filosofía de esta iniciativa, la convivencia ciudadana, y las competencias necesarias a desarrollar entre los jóvenes para construir una sociedad capaz de resolver sus conflictos de una manera pacífica;
- La quinta incluye una guía para resolver conflictos y orientaciones para realizar procesos de retroalimentación;
- En la sexta se presenta una guía de observación para los asesores de juego; y,
- En la séptima se incluye una guía para el procesamiento de lecciones aprendidas

CAPÍTULO 1: Orientaciones para Golombiar

¿Qué es El Golombiao?

Es un instrumento pedagógico que busca, a través de un juego de fútbol modificado, fortalecer comportamientos y hábitos orientados a la convivencia, la solidaridad, el respeto y la tolerancia entre los jóvenes e integrarlos en la vida comunitaria de manera proactiva.

¿Cuáles son los involucrados?



Para practicar El Golombiao se requiere de¹:

- Jóvenes jugadores
- Asesores de juego
- Facilitadores locales
- Delegados de equipo
- Comités de Diálogo
- Aliados

Las y los jóvenes jugadores²

Participan jóvenes de ambos sexos –hombres y mujeres-, organizados en equipos mixtos de once (11) jugadores, interesados en reflexionar en torno a los valores de la convivencia y ponerlos en práctica durante el juego y fuera del mismo.

Los Asesores de Juego

Son personas voluntarias encargadas de orientar los encuentros de El Golombiao, tanto en el proceso lúdico, como reflexivo sobre la convivencia. Los Asesores de Juego serán seleccionados por los facilitadores y las autoridades locales.

1. Cuando se habla de cada uno de estos actores, se hace referencia tanto a hombres como mujeres que pueden asumir dicho rol. Por tal motivo se reconoce que pueden ser Facilitadores o Facilitadoras locales, Asesores o Asesoras de juego, Delegados o Delegadas de equipo, así mismo ocurre cuando se habla de “jóvenes”, también se involucran a hombres y mujeres.

2. Cuando se menciona “jóvenes”, en el presente documento, se hace referencia a los y las jóvenes.

Su responsabilidades son:

- Dirigir y acompañar los encuentros que le sean asignados, de acuerdo con la metodología de juego.
- Promover los principios de la convivencia, aprovechando la dinámica del juego y facilitando la reflexión entre los jóvenes jugadores.
- Mantener una posición neutral frente a los equipos, sin favorecer a uno u otro.
- Facilitar una clara y oportuna comunicación entre los equipos de juego, los delegados y el facilitador local.
- Apoyar a los y las jugadoras en la resolución de una disputa, cuando ésta no haya sido resuelta por ellos mismos, y
- Diligenciar la documentación de los encuentros y del proceso, para asegurar el monitoreo del mismo.
- Su rol se centra en la orientación, por tal motivo se sugiere que no juegue en ningún equipo a fin de garantizar su imparcialidad en el proceso de asesoría.

El Facilitador local

Es la persona encargada de coordinar en el ámbito local la implementación de El Golombiao, de acuerdo con la metodología y a la dinámica local y/o regional. El Facilitador local será seleccionado por los aliados de acuerdo con el perfil establecido.

Sus responsabilidades, de común acuerdo con las autoridades locales y/o regionales, son:

- Convocar a los jóvenes del municipio para participar en **El Golombiao**, motivándolos para que conformen equipos de juego.
- Capacitar a los equipos locales, tanto en los conocimientos básicos del juego, como en la filosofía y los procesos para mejorar la convivencia de los jóvenes en el ámbito local.
- Orientar y acompañar a los asesores de juego en su labor y en el registro de la información del proceso.
- Conformar y convocar al Comité de Diálogo.
- Concertar y revisar con los organismos competentes (alcaldías municipales y otros) los espacios públicos a utilizar.
- Coordinar la rotación de los equipos por los diferentes espacios de juego seleccionados de acuerdo con el sistema definido, mediante la programación semanal de juegos.
- Seleccionar los asesores para que orienten los encuentros, con énfasis especial en la convivencia.
- Involucrar la oferta institucional para los jóvenes de las administraciones departamentales y municipales, del sector público.
- Acompañar a los jóvenes involucrados, asesores de juego, autoridades locales y regionales en el desarrollo de actividades complementarias, acordadas al final de cada encuentro (p.e. mantenimiento de espacios públicos, acciones de solidaridad

3. Se entiende por **barra** a las personas que alientan a uno de los equipos participantes, durante el juego.

y apoyo a otros, acceso a otros servicios públicos).

Delegado(a)s de equipo

Es la persona que representa a uno o varios equipos que participan y a sus barras. Su papel, puede ser aprovechado para fortalecer el tejido social en el ámbito local. Los delegados son nombrados por los propios equipos.

Sus responsabilidades son:

- Convocar a los jóvenes interesados en participar.
- Procurar la permanencia de los equipos en la programación acordada.
- Facilitar y motivar el diálogo y la concertación entre los jugadores que representa y otros actores como los asesores de juego, el facilitador local, los delegados de otros equipos.
- Retroalimentar a los jóvenes que participan, dentro y fuera de la cancha (comunidad, barrio, vereda, etc), fortaleciendo las relaciones sanas y aumentando el nivel de protección frente a los riesgos sociales negativos como la violencia, el consumo de sustancias psicoactivas, el distanciamiento generacional y otros factores de riesgo.
- Participar de manera activa en las actividades programadas por el comité de diálogo, y,
- Motivar la organización de las barras de los equipos y apoyar la creación de estrategias que permiten una sana convivencia en cancha.

Comité de Diálogo

Está conformado por el facilitador local, un asesor de juego, por lo menos dos delegados de equipo con el fin de garantizar mayor representatividad, un representante del Gobierno Local, un representante de la comunidad y uno de los aliados de **El Golombiao**.

Sus funciones son:

- Resolver, mediante el diálogo, eventuales disputas que se presenten durante el juego y que no hayan sido resueltas con el apoyo del asesor de juego
- Reunirse una vez por semana para tocar temas relevantes a la convivencia pacífica en el municipio y al desarrollo de **El Golombiao**.
- Analizar, concertar y facilitar la solución de los conflictos que surjan por fuera del juego y que generen algún tipo de dificultad para el desarrollo del proyecto.
- Programar actividades que tengan como fin vincular a los jóvenes en otros procesos de participación comunitaria, facilitando su vinculación con la oferta institucional (p.e. la realización de actos sociales, foros temáticos y similares)

Los Aliados

Se denomina Aliado a una entidad pública, organización no gubernamental o empresa privada interesada en apoyar la realización de El Golombiao, bajo los principios aquí establecidos. Podrán existir aliados del ámbito nacional o varios de carácter regional, departamental o local en cada una de la zonas donde se promueve y se lleva a cabo el proyecto.

La búsqueda de aliados constituye la base para posicionar El Golombiao de manera descentralizada y autónoma en los diferentes niveles.

Sus funciones son:

- Apoyar al equipo local en la implementación del proyecto.
- Construir de manera participativa con el equipo local, los jóvenes jugadores la estrategia de continuidad del proyecto.
- Elaborar y ejecutar en compañía de equipos locales el plan de trabajo del proyecto.
- Participar de manera activa en las sesiones y actividades programadas por el comité de diálogo del proyecto.

¿Con qué jugar?

Para desarrollar El Golombiao a nivel local se requiere de instrumentos pedagógicos, el manual para su práctica, el manual de monitoreo y los espacios públicos.

Los instrumentos pedagógicos: lo constituyen la memoria de juego, la baraja de convivencia, la planilla de inscripción de equipos, la programación semanal de encuentros y la tabla de posiciones.

Estos instrumentos permiten seguirle la pista al juego, a los compromisos, conocer cuántos jóvenes están inscritos, quiénes participan y quiénes se ausentan del proceso, cómo van los encuentros, qué equipos van ganando por convivencia, cómo van las experiencias en la cancha.

El Manual de Juego, para su práctica: es el presente documento donde se consignan los principales lineamientos para jugar **El Golombiao**.

El Manual de Monitoreo: es el documento donde encontrarán orientaciones y guías para realizar la planeación y el monitoreo del proyecto local.

Guía de observación: un instructivo para que el Asesor de Juego agudice y mejore su práctica de observación.

Guía para resolver conflictos: orientaciones básicas para que todos aprendamos a manejar los conflictos de manera pacífica no solo en el juego, también en la vida cotidiana.

Guía de convivencia: expone los aprendizajes básicos desde los cuales parte El Golombiao para integrar la convivencia. Es una guía complementaria que permite entender la vinculación de las tarjetas a la reflexión de la convivencia en la cancha y luego de ella.

Guía para el procesamiento de lecciones aprendidas: en el texto encontrarán una ruta clave para recoger de los errores ricas lecciones que permitan en la marcha mejorar las acciones ejecutadas en el marco de El Golombiao.

Los espacios públicos: constituyen un aspecto central de la metodología, pues se trata de recuperarlos para acciones pacíficas, de solidaridad y convivencia. Las calles, canchas y parque públicos en los barrios donde viven los jóvenes constituyen en espacios a recuperar para la integración de los vecinos. Facilitar las visitas por otros jóvenes, y aprovechar las mismas para mejorar su presentación y mantenimiento permite romper barreras físicas y los miedos comunes por la presencia de habitantes de otros barrios en mi zona (*desarrollo de la competitividad positiva entre los jóvenes, de las capacidades de buenos anfitriones por parte de los vecinos de los barrios, incluyendo a los propios jóvenes y sus familias*)

CAPÍTULO 2: Cómo jugar El Golombiao

Reglas del juego

El Golombiao se juega a partir del fútbol, y se aprovecha la flexibilidad del mismo para modificar algunas de sus reglas básicas e introduce reglas concertadas para lograr la convivencia en la cancha.

Las reglas básicas que introducen el ejercicio en cancha son los acuerdos técnicos:

- Se juega entre equipos de idealmente once jugadores, compuestos tanto por hombres como por mujeres. Cada equipo debe contar como mínimo con cuatro hombres o cuatro mujeres inscritos. Es condición necesaria para poder realizar un juego que participen al menos, dos mujeres o dos hombres en cancha. Esta regla busca **promover valores como la participación, la tolerancia y la igualdad de género.**
- El primer gol de cada equipo y de cada tiempo lo debe hacer una mujer. **Esta regla promueve el trabajo en equipo y la igualdad de género.**
- **Todos** los jugadores y jugadoras inscritos en planilla **deben jugar.** Esta regla **promueve la participación y la solidaridad.**
- **No hay árbitro** sino un Asesor de Juego, encargado de facilitar el proceso. Esta regla busca **promover el valor de la tolerancia y la resolución pacífica de conflictos.**
- Al finalizar el encuentro se **evalúa el cumplimiento de los acuerdos de convivencia** y, junto a los goles obtenidos, los equipos de manera concertada otorgan los puntos correspondientes. La calificación es un ejercicio colectivo. Así se promueven valores como la honestidad, la responsabilidad y la concertación.

Además de las reglas básicas los jóvenes pactan las siguientes reglas concertadas o acuerdos:

- Los jugadores de los equipos pactan acuerdos de convivencia antes de iniciar cada encuentro. Esta regla **promueve la tolerancia, la participación y la responsabilidad.**

- Las barras deben **poner en práctica los elementos de la convivencia**, alentando positivamente a sus equipos.

Pasos para organizar⁴



Paso 1: Realizar Convocatoria

El Facilitador Local, de común acuerdo con el Gobierno Local y los aliados o la alianza, informará, de manera general, de qué se trata la metodología, los objetivos y demás elementos de **El Golombiao** para incentivar e invitar a la comunidad juvenil a participar en este proceso.

Paso 2: Seleccionar y preparar asesores de juego

El Facilitador Local promoverá la participación de jóvenes como asesores y asesoras de juego. Durante este proceso se fortalecerá, acompañará y brindará herramientas que enriquezcan su labor.

Paso 3: Conformación e inscripción de equipos de juego.

Cada equipo de juego estará formalmente inscrito en una planilla, que se denomina Planilla de Inscripción de Equipos (Ver Anexo). El Facilitador local y los Asesores de Juego son responsables de que la información que se solicita se registre de manera completa y ajustada a la verdad.

Paso 4: Capacitar sobre la metodología a jugadores y jugadoras

El Facilitador Local y los Asesores de Juego capacitarán y orientarán sobre la metodología, reglas, roles y funciones de cada integrante del Equipo Local, así como en los objetivos de El Golombiao.

Paso 5: Establecer y concertar el sistema de juego

El facilitador Local coordina y acuerda con los asesores de Juego y los Delegados de equipos la forma en que se desarrollarán los encuentros: programación, horarios, días de juego e incentivos⁴.

Semanalmente El facilitador Local y los Asesores de Juego darán a conocer, en lugares visibles de la respectiva localidad, la programación de los encuentros en el formato Programación Semanal⁵.

Paso 6: Realizar los Golombios

Mientras los pasos 1 a 5 son de preparación, éste trata de la puesta en práctica de la metodología de juego de **El Golombiao**.

En este paso se incluye el plan de barras que es responsabilidad de los Delegados de equipo⁶.

Paso 7: Hacer seguimiento al proceso

En cada experiencia de implementación de **El Golombiao**, se llevarán a cabo actividades de seguimiento que permitan reconocer los avances, las fortalezas y verificar oportunamente el nivel de cumplimiento de los objetivos trazados inicialmente, así como hacer, durante la ejecución, los cambios y ajustes que se requieran para alcanzarlos.

Paso 8: Evaluar

En este paso se verifican los cambios generados en los jóvenes después de la intervención de **El Golombiao**, así como la calidad y eficiencia del proceso.

4. Ver Capítulo 3, Elementos básicos para organizar El Golombiao

5. Ver Capítulo 1 –¿con qué jugar?.

6. Ver Plan de barras, p.27

Los cuatro momentos de El Golombiao

- 1) Antes de iniciar su práctica: ¿Qué y cómo concertamos?
- 2) Durante el desarrollo del juego: Convivamos Golombiando
- 3) Después del encuentro: ¿Qué pasó con los acuerdos de convivencia y qué tiene que ver con mi vida cotidiana?
- 4) El juego fuera de la cancha. Yo, nosotros y mi comunidad: ¿Cómo vivir mejor?

Momento 1: Antes de iniciar el juego

Objetivo



Al final de este momento los jóvenes involucrados conocerán los siete elementos de la convivencia, las principales competencias ciudadanas y habrán concertado tanto los acuerdos técnicos de manera previa, así como algunos acuerdos básicos sobre el tema de convivencia que corresponda a la fecha del encuentro.

Involucrados



- Los/las jugadoras
- El Facilitador Local
- El Asesor de Juego
- Los Delegados de los equipos de juego

¿Cuál es mi rol?



- El Asesor de Juego organiza el inicio de los encuentros;
- actúa como mediador en la generación de acuerdos;
- puede proponer ideas sobre los acuerdos de convivencia, especialmente en la primera fase de convocatoria y promoción de **El Golombiao** en los municipios.;
- facilita la resolución de diferencias, cuando los jugadores no han podido ponerse de acuerdo, después de dos minutos;
- toma nota sobre la participación activa de los jóvenes;
- observa y anota diferencias, el no cumplimiento de acuerdos o reglas y otras faltas que podrían ser discutidas al final del juego (Momento 3)
- Los delegados ponen en práctica su **plan de animación con las barras?**

Pasos



1. Acuerdos Técnicos

1.1 Antes de que se inicie formalmente una programación de encuentros de **El Golombiao**, El Facilitador Local debe concertar con los Delegados de los equipos y los Asesores de Juego las normas básicas con las que se va a jugar, las cuales incluye las principales normas del microfútbol y fútbol sala o fútbol de salón.

Los Acuerdos Técnicos parten de las reglas del fútbol tradicional, y los equipos las complementan con pactos hechos en cancha a partir de las cuales van a jugar y evaluar el encuentro.

Por ejemplo: el gol de la mujer vale dentro del área del arquero, pero el del hombre solo fuera de esta área. En un saque, el arquero no puede pasar el balón más allá de la mitad de la cancha, ni puede salir a jugar fuera de su área. Se entiende que estos puntos no son una camisa de fuerza y pueden ser tan flexibles como lo consideren los participantes. Sin embargo, hay que considerar que estas reglas son el marco de acción para todos los equipos que juegan en una localidad y/o municipio **El Golombiao**. Si la pretensión es cambiarlos, esto debe hacerse a través de un ejercicio que le permita a todos conocer las modificaciones realizadas.

1.2. Antes de comenzar cada uno de los encuentros, se realizan las siguientes acciones, lideradas por El Asesor de Juego:

- Reunir a los equipos para que todos los jugadores se presenten, saluden e interactúen dialogando,
- Exponer los acuerdos técnicos que rigen los encuentros de **El Golombiao**
- Presentar los siete elementos de la convivencia (ver capítulo 4 del presente Manual), y promover una reflexión sobre su significado, los valores y la importancia de los acuerdos y su cumplimiento.
 - No agredir al otro
 - Valorar el saber cultural
 - Decidir en grupo
 - Interactuar
 - Comunicarse
 - Cuidarse
 - Cuidar el entorno
- y motivar a los jóvenes a concertar Compromisos de Convivencia que regirán el encuentro
- Anotar en la Memoria de Juego la información requerida.

2. Compromisos de Convivencia

Son las reglas concertadas por los jugadores de los equipos a partir de los siete elementos de convivencia, para esto:

El Asesor de Juego se reúne con los jugadores en el centro del campo para dar inicio al juego. Uno de ellos toma al azar una tarjeta que promueve valores de los siete aprendizajes básicos para la convivencia social. Cada equipo se reunirá un minuto por separado, en círculo, para formular sus ideas sobre el compromiso de convivencia extraído. Luego, por lo menos, un jugador de cada equipo expresará un mensaje que le sugiere la tarjeta; a continuación, los jugadores formularán los compromisos de convivencia del encuentro.

En los primeros encuentros, El Asesor de Juego deberá romper el hielo y apoyar a los jugadores para proponer los compromisos de convivencia. Si fuere necesario, El Asesor de Juego debe proponer algún tema y animar a los jugadores a intervenir. El Asesor de Juego será responsable de que éstos hagan referencia a las pautas de comportamiento durante el juego y que sean concretas, posibles de evaluar. Algunos de los Compromisos de Convivencia (ver Capítulo 4) asumidos incorporarán a las barras, cuyo comportamiento será evaluado posteriormente (ver Capítulo 3).

El Asesor de Juego debe estar atento a identificar si en la generación de los compromisos participan todos los jugadores o no, con el objetivo de utilizar esta información a la hora de realizar la evaluación (ver observaciones a tener en cuenta por el Asesor para la evaluación, Capítulo 6)

Una vez se haya explicado en uno o varios encuentros los pasos a los equipos, El Asesor de Juego debe promover que en futuros encuentros sean los mismos jugadores los que

los presenten. El papel del Asesor de Juego en este caso es ayudar a recordar, precisar los pasos cuando se requiera, complementar la información dada por los jugadores y, sobre todo, **felicitar públicamente** a aquellas personas y equipos que lo haga adecuadamente; esto contribuye a reafirmar la **autoestima** y reforzar los valores y actitudes que contribuyen a una sana convivencia.

3. Dinámica de Juego

El Golombiao busca desarrollar en los y las jóvenes la capacidad de autocontrol de las emociones y que disfruten del juego.

Sin embargo, en un encuentro de fútbol tradicional los ánimos de los jugadores (y también de las barras) se pueden alterar, bien sea por una falta, por el incumplimiento de los acuerdos técnicos o porque el carácter o temperamento de alguno de los jugadores se sale de control.

En **El Golombiao** puede ocurrir lo mismo, la gran diferencia radica en que el enfoque de convivencia, invita a los mismos jóvenes a encargarse del cumplimiento y seguimiento a los acuerdos pactados, expresando su molestia cuando existe una disputa o desacuerdo.

¿Qué necesito?



- Acuerdos sobre el uso del espacio público.
- Documento "Los Siete Elementos de la Convivencia".
- Instrumentos pedagógicos: memoria de juego, planilla de inscripción de equipos y barraja de convivencia.
- Manual de Juego, para su práctica.
- Documento "Competencias ciudadanas".
- Plan de barras.

Momento 2:

Durante el juego: convivamos Golombiando

Objetivo



Al final de este momento, los jóvenes que participan del juego y las barras desarrollarán y/o reforzarán las principales competencias ciudadanas, especialmente el autocontrol y el disfrute de un deporte (incluye la tolerancia a las diferencias), necesarias para una sana convivencia.

Involucrados



- Los/las jugadoras.
- El Asesor de Juego.
- Los Delegados de los equipos de juego.
- Las Barras.

¿Cuál es mi rol?



El Asesor de Juego debe transmitir, antes, durante y después del juego, a los jugadores y jugadoras lo siguiente:

- Los conflictos o desacuerdos están presentes permanentemente en la cotidianidad, bien sea en el hogar, en el colegio, con un amigo o en un juego de El Golombiao. **Los conflictos en sí mismos no son malos, el reto es cómo resolverlos sin acudir a la violencia.** Los conflictos pueden constituirse en una oportunidad para que las personas puedan ser mejores.
- Lo que se debe evitar cuando se presenta un conflicto o enfrentamiento, tanto en El Golombiao como en cualquier otro espacio o momento de la vida cotidiana, es recurrir a la violencia o justificar su uso para solucionar las diferencias.
- Los jugadores tendrán siempre dos minutos para resolver sus diferencias, sin utilizar la agresión ni la violencia. Cada vez que se presente una falta y los equipos no estén utilizando las pautas básicas, ni estén alcanzando un acuerdo, El Asesor de Juego debe intervenir como un mediador, para propiciar el trámite positivo de un conflicto.

iNo Olvidar!

El Golombiao promueve el diálogo y el respeto a la diferencia como una forma para resolver los desacuerdos que puedan presentarse entre los equipos durante el juego, y promueve la capacidad de los jugadores para llegar a acuerdos por sí mismos, sin la utilización de la agresión física ni la necesidad de un juez o árbitro que tenga que imponer una decisión.

En la medida que los jugadores van adquiriendo confianza y respeto por la imagen del Asesor de Juego, su rol puede trascender el espacio del juego convirtiéndose, en muchas ocasiones, en consejero para los jugadores frente a sus problemas cotidianos.

Elementos Clave



Durante esta etapa de El Golombiao, los jóvenes inscritos juegan, poniendo en práctica los compromisos de convivencia acordados.

- Solidaridad (no competencia). El Golombiao no es una práctica competitiva, sino formativa. Es un juego, y como tal trabaja por la convivencia.
- Estímulo al cumplimiento de acuerdos (no es estímulo a goles anotados). La no presencia de un árbitro, exige a los jugadores que rescaten valores como la honestidad y el diálogo para resolver diferencias y llegar a acuerdos. Este ejercicio se incorpora a la cotidianidad sólo si se practica por parte de los participantes y esta práctica se da en los encuentros.
- Estímulo a los avances en convivencia pacífica (no es estímulo a la fuerza física).
- Ampliación, apertura e integración (no hay personas que salen de los equipos, ni hay eliminación de equipos). Se trata de un ejercicio de la convivencia, de tal forma que el proceso debe ser creativo y estimular la participación y continuidad de los jóvenes en la experiencia. Los estímulos deben estar dados para fortalecer las prácticas de convivencia, no sólo las prácticas deportivas.
- Integración a la vida comunitaria (no es una experiencia de espacios aislados para los jóvenes). Integra a unos en la cancha y a otros desde las barras. Los encuentros no son sólo partidos de juego de los jóvenes, sino espacios para la comunidad, donde se vinculan como observadores, animadores, donde el escenario motiva a saludar al que antes no se saludaba e incluso a establecer lazos de amistad. Ha servido para integrar el sector urbano y el rural. Conocer otros grupos que no se conocían pero que hacen parte de la dinámica local.

Cuando se produzca un desacuerdo o conflicto, El Asesor de Juego intervendrá solamente cuando, luego de dos minutos, los jugadores no hayan podido ponerse de acuerdo.

El Asesor de Juego debe estar atento y anotar los conflictos (roces, desacuerdos) y no cumplimiento de los acuerdos de convivencia y técnicos pactados. Estas anotaciones le servirán de referencia para discutir con los jugadores una vez finalizado el encuentro e iniciada la evaluación del mismo. Sobre estas observaciones, El Asesor de Juego debe promover que los jugadores de los dos equipos piensen y expresen qué fue lo que pasó, si lo que ocurrió (identificados por los propios jugadores o por El Asesor de Juego tiene que ver con los acuerdos realizados o no y cuál fue o pudo haber sido la consecuencia de no haberlos cumplido.

El Asesor de Juego pedirá a los equipos reunirse brevemente con sus delegados, para reflexionar sobre este punto y luego, los equipos en conjunto presentarán sus opiniones. Todos los nuevos conocimientos, nuevos y positivos comportamientos y actitudes deberán ser premiados con un fuerte abrazo por parte de todos los jugadores. El Asesor de Juego debe dar el ejemplo.

¿Qué necesito?



- Acuerdos de convivencia pactados por los participantes del encuentro.
- Acuerdos técnicos (previamente concertados por el equipo local y delegados de equipo).
- Documento "Los Siete Elementos de la Convivencia".
- Instrumentos pedagógicos: memoria de juego, planilla de inscripción de equipos y baraja de convivencia.
- Manual de Juego, para su práctica.
- Documento "Competencias ciudadanas".
- Guía para resolver conflictos.
- Guía de observación.

Momento 3:

Después del juego: ¿Qué paso con los acuerdos de convivencia?

Objetivo



Al final de este momento los participantes junto con El Asesor de Juego, reforzarán sus conocimientos y habilidades para disfrutar el juego y practicarlo de manera pacífica. Así mismo, vincularán las experiencias vividas durante el juego con su vida cotidiana y extraerán lecciones para mejorar su comportamiento y convivencia en comunidad.

Involucrados



- Los jugadores
- El Asesor de Juego
- Los Delegados de equipos de juego

¿Cuál es mi rol?



Se recomienda al Asesor de Juego que motive la participación de los jugadores en el proceso de evaluación a partir de las siguientes preguntas

¿El equipo cumplió los Compromisos de Convivencia?, ¿El otro equipo cumplió con los Compromisos de Convivencia?, ¿Con cuántos soles calificamos? .

Debe incorporar otro tipo de preguntas que permitan identificar el grado de conciencia e interiorización de los Compromisos de Convivencia por parte de los jugadores, como por ejemplo: ¿por qué estamos aplicando esta calificación? ¿Cuáles son los Compromisos de Convivencia que adquirimos al comienzo del partido? ¿Tuvimos en cuenta todos los compromisos para calificar? ¿hemos evaluado con nuestro equipo las acciones que podrían ir en contra de lo acordado?

Por otra parte, debe moderar la discusión y controlar el tiempo a fin de que no se extienda la reflexión de ambos equipos. Esto implica entrenarse en la apertura, desarrollo y cierre de las discusiones en grupo.

Elementos Clave



Finalizado el encuentro Asesor de Juego reúne nuevamente a los equipos en el centro del campo y orienta la evaluación colectiva de lo sucedido durante el encuentro, de acuerdo con los parámetros de la Memoria de Juego.

El Momento 3 es el espacio en el cual El Asesor de Juego y los jugadores analizan y evalúan el juego desarrollado con base en las reglas básicas, los acuerdos técnicos y los Compromisos de Convivencia definidos al iniciar el juego, y los demás criterios de evaluación que se proponen en la Memoria de Juego.

Es también un momento escenario de reflexión para vincular lo sucedido en la cancha con la vida cotidiana de los jóvenes y/o grupos, así como para generalizar lo sucedido (organizar las ideas, lo que ocurrió) y sacar lecciones aprendidas (qué es lo que seguiremos haciendo en los próximos juegos, en la vida privada y social, así como en qué poner atención para mejorar nuestro comportamiento y desarrollar nuestras habilidades).

Tenemos que desarrollar en los jóvenes una actitud de admiración y respeto por la sensibilidad humana, la solidaridad, el compañerismo positivo (no encubridor), la de-

mostración de ternura y “compasión” (en el sentido ser capaz de conocer los sentimientos de las otras personas).

Criterios de evaluación

El Golombiao se evalúa de acuerdo con los siguientes criterios, que fortalecen el reconocimiento de valores fundamentales para ejercer la convivencia pacífica. Sin embargo, son los compromisos de convivencia iniciales el marco desde el cual El Asesor de Juego orienta la discusión de los equipos.

a) Número de Jugadores Inscritos: Si en el encuentro se inscriben menos de cinco jugadores el equipo obtiene cero soles. Entre seis y siete jugadores dos soles y más de ocho jugadores tres soles. Es importante que el Delegado motive a los participantes a cumplir con los horarios de juego y a poner en práctica el sentido de pertenencia hacia su equipo.

*El valor principal promovido es el **Compromiso***

b) Número de Jugadores Activos: Si todo el equipo inscrito juega tiene derecho a tres soles, de lo contrario tiene cero soles. El Asesor de Juego debe orientar a Los Delegados de equipo para que con sus jugadores construyan estrategias de juego que les permita a todos participar de manera activa y equitativa.

*El valor principal promovido es la **Participación***

c) Número de Faltas o Fáules: Si el equipo comete cero faltas obtiene tres soles, de una a tres faltas dos soles y más de cuatro faltas cero soles. Estas faltas hacen referencia a los acuerdos técnicos y los compromisos acordados.

*El valor principal promovido es el **Juego Limpio***

d) Número de Jugadores Presentes en la Evaluación: Cuando hay, al menos, seis jugadores presentes en la evaluación se otorga tres soles, de lo contrario cero soles. Este criterio es también una invitación para que Los Delegados de los equipos promuevan en los jugadores el sentido de pertenencia y el interés. Implica un reto para El Asesor de Juego, ya que debe atraer y mantener la atención de todos durante la evaluación del encuentro.

*El valor principal promovido es el **Interés** y el **Compromiso***

e) Auto-evaluación: Si el equipo siente que cumplió con los Compromisos de Convivencia acordados al inicio del encuentro obtiene tres soles, en caso contrario cero. El Asesor de Juego tiene como responsabilidad inducir un proceso de reflexión autocrítica que permita la retroalimentación, primero entre los jugadores del mismo equipo y, luego, del otro equipo⁸. Por ejemplo, si el acuerdo dice “cada que un jugador del equipo contrario anote un gol todos los jugadores del equipo afectado lo felicitan”, a la hora de evaluar los jugadores analizan si se cumplió o no el acuerdo y en esa medida obtienen entre cero y tres soles. En este instante es donde El Asesor de Juego puede incentivar el diálogo entre los integrantes del equipo y la concertación previa de sus respuestas.

*El valor principal promovido es la **honestidad***

f) Evaluación del otro Equipo: Cada equipo evalúa al otro con el que compartió el encuentro de acuerdo con el comportamiento mostrado durante el juego. Le puede otorgar entre cero y tres soles, según el resultado de la evaluación. El Asesor de Juego puede aprovechar este momento para fortalecer la solidaridad y dismi-

8. Ver Guía para resolver conflictos, cap. 5

nuir la revancha como respuesta a las decisiones y acciones de terceros.

Los **valores principales promovidos** son el **respeto y el reconocimiento**

- Una tendencia, que también demuestra poca tolerancia es otorgar tres soles al otro equipo "para no hacernos problemas". Esta es una táctica para evadir los conflictos o problemas, lo que no contribuye ni a la solución de los mismos, ni ha construir conductas y habilidades para la convivencia pacífica. Por ello, El Asesor de Juego debe promover la autocritica a través de preguntas, que facilite a los jugadores realizar una buena y creativa autocritica.

g) Evaluación de las Barras: Se realiza una evaluación conjunta sobre el comportamiento de las barras de cada equipo, otorgándoles entre cero y tres soles por su comportamiento positivo o negativo. De ésta manera, los espectadores asumen la responsabilidad sobre lo que ocurre en un espacio que es público y colectivo. Aquí es muy importante la opinión del Asesor de Juego. para llegar a un acuerdo por parte de ambos equipos.

El valor principal promovido es la **alegría y la responsabilidad compartida**

Recordemos que las barras son grupos de la comunidad, que se espera sean promovidos de manera positiva por Los Delegados de los equipos de juego. En ese sentido, es importante que conozcan la filosofía del proyecto, las reglas de juego, así como la influencia de sus actuaciones en la cancha.

- No hay que olvidar que "el fenómeno de masas" constituye un producto de multitudes de personas, en las cuales las personas se esconden o son contagiadas para realizar acciones violentas. En estos casos, muchas veces las personas vinculadas con el "actor" de un hecho violento o repudiable lo encubren, bajo el supuesto de "solidaridad" o "compañerismo". Esto es producto de los cambios de valores de la sociedad, que premia los valores negativos. Por ello, durante **El Golombiao** se debe premiar la responsabilidad individual y grupal frente a los hechos que realizan, y la presión colectiva para que aquel que haya incurrido en un hecho violento se responsabilice de sus acciones.
- **h) Resultado del Partido:** En cuanto a los resultados del partido si el equipo perdió obtiene un punto, si empató dos y si ganó tres puntos.

Valores principales promovidos: Triunfo con humildad - Derrota con dignidad

Al finalizar se suman los soles y se convierten en puntos, así

Tabla de conversión de ☺ a Puntos

Entre 0 a 5	☺	1 Punto
Entre 6 a 9	☺	2 Puntos
Entre 10 y 13	☺	3 Puntos
Entre 14 y 18	☺	3 Puntos
Entre 19 y 21	☺	3 Puntos

Reflexiones finales

Al respaldo de la Memoria de Juego están dos preguntas claves para seguirle la pista a la convivencia tanto dentro como por fuera de la cancha:

1. *Reflexiones de los jugadores sobre el cumplimiento de los compromisos de convivencia de acuerdo con los criterios de evaluación:*

El propósito es que El Asesor de Juego, recoja las posiciones, pensamientos y sentimientos expresados por los jugadores durante la evaluación del encuentro en el Momento 3. Se espera que se describan los argumentos que soportan la calificación entregada por los jugadores sobre la convivencia.

2. *En el tiempo que llevamos jugando El Golombiao, ¿qué acciones en la vida cotidiana hemos hecho (de manera individual o colectiva) para fortalecer la convivencia?:*

En este punto se quiere recoger las experiencias cotidianas que han tenido los jóvenes respecto con la convivencia, y cómo ha influido el juego en sus escenarios de vida.

3. **DE VIVA VOZ** – *Otras cosas que queremos contar sobre el encuentro:*

El Golombiao como proyecto colectivo, también busca conocer otras miradas sobre lo que ocurre en la cancha, en especial, de la comunidad que participa. Esta es una manera de conocer las percepciones de las personas sobre lo que ocurre en la cancha y por fuera de ella.

Por último, Delegados de equipos y Asesores de Juego firman la Memoria de Juego, como señal de que se ha participado y aceptado la evaluación realizada conjuntamente.

¿Qué necesito?



Acuerdos de convivencia pactados por los participantes del encuentro

- Acuerdos técnicos (previamente concertados por el equipo local y delegados de equipo)
- Instrumentos pedagógicos: memoria de juego,
- Manual de Juego, para su práctica
- Guía para el procesamiento de lecciones aprendidas
- Libreta de observaciones
- Criterios de evaluación (ubicados en la baraja de convivencia)

Momento 4:

El juego fuera de la cancha. Mi comunidad, nosotros y yo

Objetivo



Al finalizar este momento los jugadores, asesores de juego y facilitadores vinculados a El Golombiao habrán iniciado su integración social en la vida comunitaria, mejorando sus niveles de convivencia ciudadana.

Involucrados



- Jugadores y jugadoras de El Golombiao
- Los Delegados de los equipos
- Asesores de juego
- Facilitadores locales
- Autoridades municipales y departamentales
- Representantes de otras entidades públicas que trabajen en el ámbito local.
- Organizaciones y/o grupos juveniles que existen en el ámbito local.

Aliados de El Golombiao a nivel local

¿Cuál es mi rol?



El Momento 4 está integrado por las acciones que permiten vincular a los jóvenes de El Golombiao en otros procesos comunitarios.

Por ello, tanto en los momento 4 el asesor debe apoyar para que los jóvenes vinculen la experiencia lúdica (el fútbol) con la realidad, mediante preguntas que generen esta vinculación.

Elementos Clave



Este momento inicia con la reflexión final del momento 3. ¿Lo que ocurrió durante el juego, tiene que ver con mi vida personal? Por ejemplo, ¿tiene relación con mi carácter explosivo, o con la violencia juvenil en mi barrio?

Lo más importante es conducir a los jóvenes en una reflexión que les permita ir más allá de lo que sucedió durante el juego. No debemos olvidar que en **El Golombiao** el juego no es sino un espacio creado para trabajar con los jóvenes sobre sus problemas, sobre aquellos *riesgos que afectan su presente y futuro*. El objetivo de **El Golombiao** no es solamente bajar los niveles de violencia en el fútbol, sino principalmente contribuir a que los jóvenes desarrollen sus **competencias ciudadanas**.

En este proceso se identifican aquellos **servicios que los jóvenes requieren**, según sus intereses y necesidades. En este Momento podemos, si la dinámica grupal lo permite, involucrar a los jóvenes en acciones de carácter comunitario (arreglar o cuidar los espacios públicos donde se practica **El Golombiao**) o formativo (salud sexual y reproductiva, VIH/SIDA, formación comunitaria y otros temas, según interés de los jóvenes). Lo más importante es canalizar la energía de los jóvenes de manera creativa y ofrecer espacios para que los jóvenes puedan integrarse en la sociedad de manera constructiva.

Las autoridades locales y el Instituto Colombiano de Bienestar Social (ICBF) juegan un papel clave en este Momento, pues son los que debe ofrecer espacios para los jóvenes (casas de la juventud, programas de uso creativo del tiempo libre, pero también ofertas de formación y preparación para el futuro).

Es decir que este momento se convierte en el escenario propicio para presentar las dife-

rentes ofertas institucionales locales, regionales y nacionales existentes para los jóvenes permitiendo que los jóvenes las conozcan y puedan articularse con ellas.

De esta manera se recomienda que los delegados de los equipos planeen de acuerdo a los intereses de los jóvenes, a través de los comités de dialogo y con los aliados la oferta institucional que se llevaran a los encuentros de juego.

Este momento termina, una vez otra institución se vincula a las acciones impulsadas. En la memoria correspondiente se incluirá esta información y deberá ser monitoreada en el futuro, para conocer su evolución.

¡Mejorar la gobernabilidad local!

Al momento de facilitar el acceso de los jóvenes a bienes y servicios públicos no es suficiente con facilitar el contacto o la **oferta institucional**. Recordemos que una de las causas de la **desconfianza** de los ciudadanos frente a las instituciones del Estado es que los bienes y servicios que se ofrecen, a veces, **no se ajustan a las necesidades de los jóvenes**.

Por ello, este acercamiento nos permitirá, a partir de las iniciativas que se desarrollen, desde los intereses de los jóvenes, contribuir a que las instituciones **orienten sus bienes y servicios a las necesidades** de éstos. Esto permitirá **generar confianza en las instituciones del Estado y construir una paz duradera**.

¿Qué necesito?



- Un diagnóstico de los principales riesgos de los jóvenes para una vida sana
- Lista de servicios públicos para los jóvenes en el municipio y departamento
- Ideas sobre campos o áreas en las cuales sería posible y deseable involucrar a jóvenes voluntarios en acciones de tipo comunitario

CAPÍTULO 3:

Elementos básicos para organizar El Golombiao

La programación de juegos

Objetivo



Al final de este capítulo los Facilitadores Locales, Asesores de Juego, Delegados de equipos podrán organizar y elaborar un Sistema de Juego con cualquier número de equipos participantes, así como utilizar la Planilla Inscripción de Equipos, Memoria de Juego, Programación Semanal de Encuentros y Tabla de Posiciones.

Claves para la programación

Cada uno de los municipios que decida jugar El Golombiao debe organizarlo teniendo en cuenta la información de los capítulos anteriores.

Es una responsabilidad del Facilitador Local concertar con los Asesores de Juego y Delegados de equipos la forma como se van a realizar los encuentros. Para ello, debe tener en cuenta:

- Las características de los equipos inscritos
- Las características de los jugadores
- Los espacios públicos disponibles y el estado de los mismos
- Las condiciones climáticas
- Los tiempos disponibles
- Los cronogramas de uso de los espacios
- Los tiempos locales como ferias y fiestas patronales.

Principios básicos



La programación de los encuentros depende del número de equipos, del tiempo que se dispone y de la distancia geográfica entre ellos, por tal motivo, cada municipio o región debe tener en cuenta las siguientes orientaciones:

Si **El Golombiao** se va a realizar en zonas rurales y urbanas de un municipio, se puede agrupar a los equipos en lugares en los que se puedan desarrollar todos los encuentros, sin que ello implique un gasto enorme en desplazamientos; de esta manera:

Se puede organizar el Grupo A en el corregimiento Y con 6 equipos, el Grupo B con los 11 equipos del corregimiento Z y el Grupo C con los 24 equipos del casco urbano. Si se quiere seleccionar a un equipo como representante de este municipio se puede definir

que jueguen un hexagonal final con el ganador del Grupo A, los dos primeros del Grupo B y los tres primeros del grupo C.

El Facilitador Local debe elaborar un calendario de juego compatible con las posibilidades del medio y sin contradicciones. *El número de partidos*, de todos contra todos, se calcula mediante la siguiente fórmula matemática:

$$\frac{(a \times a) - a}{2}$$

En donde "a" es el número de equipos. Para un hexagonal tendríamos: $(6 \times 6) - 6 / 6 = 5$ partidos.

Para elaborar el calendario de juego de un hexagonal se ponen los números del 1 al 6 de la manera siguiente:

1 - 6
2 - 5
3 - 4

De esa manera queda estructurada la primera fecha de todos los equipos. El equipo 1 juega con el 6, el 2 con el 5 y el 3 con el 4.

Para la segunda fecha el equipo 1 se queda en el mismo lugar y el 6 pasa a ocupar al lugar del 2, y el resto de equipos pasan a ocupar los puestos siguientes, hasta completar todas las llaves de juego:

1 - 5
6 - 4
2 - 3

El siguiente cuadro presenta el calendario completo de juegos:

Primera Fecha	Segunda Fecha	Tercera Fecha	Cuarta Fecha	Quinta Fecha
1-6	1-5	1-4	1-3	1-2
2-5	6-4	5-3	4-2	3-6
3-4	2-3	6-2	5-6	4-5

Para un octagonal:

Como se puede apreciar en el siguiente cuadro, la metodología es igual que la anterior porque participan ocho equipos se juegan siete fechas:

1° Fecha	2° Fecha	3° Fecha	4° Fecha	5° Fecha	6° Fecha	7° Fecha
1-8	1-7	1-6	1-5	1-4	1-3	1-2
2-7	8-6	7-5	6-4	5-3	4-2	3-8
3-6	2-5	8-4	7-3	6-2	5-8	4-7
4-5	3-4	2-3	8-2	7-8	6-7	5-6

Si existe un número impar de equipos el sistema se organiza aproximando el número al par superior más cercano, y en cada fecha descansa el equipo que juegue con el último número.

Por ejemplo, si se trata de un heptagonal (7 equipos) se juega con el mismo sistema del octagonal, y en cada fecha descansa el equipo que juega con el 8. De este modo en la primera fecha descansa el equipo 1, en la segunda el equipo 6 y así sucesivamente.

Una vez elaborado el sistema de juego El Facilitador Local, de acuerdo con la autoridad local, debe ponerlo en punto visible para la comunidad, junto con la programación semanal de los encuentros y la tabla de resultados generales, para mantener informada a la comunidad sobre el desarrollo de **El Golombiao**.

Importante: Debe realizarse una copia de todos los materiales que se manejan para realizar El Golombiao. El propósito es entregarla a la persona o al equipo que va desarrollar el monitoreo del proyecto local.

Las planillas que debe manejar son las siguientes y se les encuentra en los Anexos:

- Programación Semanal de Encuentros: En esta planilla se debe colocar el número de la fecha de juego (fecha #1, 2), el municipio donde se desarrolla el proyecto, el nombre completo de los equipos que van a jugar, la fecha, hora y lugar del encuentro (Cancha) y el nombre de la persona que lo asesorará. Hay un espacio para los aspectos importantes que se quieran señalar o tener en cuenta (Nota), como por ejemplo la importancia de la puntualidad, la exaltación de un equipo por el juego limpio que lo caracteriza, etc.
- Tabla de Posiciones: Se debe colocar el número de fecha de juego (1°, 2°, ...), el municipio, y en orden descendente la posición de cada equipo, aclarando el número de partidos jugador (PJ), partidos ganados (PG), partidos empatados (PE), puntos que se obtienen por los goles ganados (Puntos Golombiao), puntos obtenidos por perder, empatar o ganar un partido (Puntos Tradicionales) y la sumatoria de todos los puntos (Total Puntos). También existe un espacio para las notas, en donde se resaltan cosas que El Facilitador Local u organizadores en general quieran señalar.

¿Qué necesito?



- Las claves para la programación de los partidos
- Un calendario de juegos
- Programación semanal de encuentros
- Tabla de posiciones
- El sistema de juego con el que va a operar el municipio
- Saber el número de equipos, la localización geográfica de cada uno de ellos, así como el tiempo disponible para El Golombiao

El Plan de barras

Objetivo



El objetivo de esta iniciativa es generar dinámicas pacíficas y de convivencia en los espacios que habitan y usan los habitantes de localidades, como alternativa a las prácticas de violencia que actualmente se ejercen en los escenarios de masas.

Claves para su desarrollo



Las barras son, en muchas ocasiones, el detonante para la violencia en prácticas deportivas. Por ello en **El Golombiao** se incluyen acciones concretas para desarrollar una nueva cultura de apoyo a los equipos.

Los *Delegados* de los equipos son los responsables de conducir procesos de animación colectiva, no solo en la cancha, sino de manera previa como antesala al encuentro de El Golombiao.

Algunas ideas orientadoras de este trabajo son:

- a) incorporar a porristas (pueden ser jóvenes, niñas, niños o adultos) que servirían para **conducir la dinámica de masas** durante el encuentro de **El Golombiao**. Estos grupos generan una fuerte atracción en los jóvenes, especialmente de integración, de involucramiento, de euforia. Por ello, brinda a los jóvenes y niños oportunidades para “brillar con luz propia” en espacios pacíficos. Estos grupos podrían ser apoyados por las autoridades locales u organizaciones de la sociedad civil en iniciativas propias de la localidad para animar eventos. Con ello se generaría una **alternativa para la ocupación creativa del tiempo libre** de estos grupos poblacionales, liberándoles de la oferta que provienen de iniciativas violentas.
- b) Estas iniciativas podrían ser incorporadas en las dinámicas institucionales al nivel local, como por ejemplo en las propuestas con el Instituto Colombiano de Bienestar Social (ICBF) de “uso creativo del tiempo libre”, en las actividades de las casas de la juventud o cultura de los municipios, de los grupos juveniles con énfasis en lo deportivo, social y/o cultural.
- c) **Medios de expresión** pueden ser: cantos genéricos con mensajes positivos como contrapeso a los que actualmente se utilizan para generar violencia; uso de símbolos universales como una cara feliz, una paloma, una cara triste para transmitir energía y sensaciones tanto a los jugadores como al resto del público presente en pro de la convivencia; paletas con frases o dibujos que motiven un espectáculo pacífico en cancha. Estas ideas y otras pueden ser desarrolladas de manera local, por parte de los propios equipos y sus seguidores. Con ello se propician prácticas colectivas, escenarios de solidaridad y la construcción colectiva de ideas que dinamizan la creatividad de todos.

CAPÍTULO: 4

Guía de convivencia para el juego

Los Siete elementos básicos para el aprendizaje social⁹

Estos acuerdos previos al juego se trabajan alrededor de los Siete elementos de la convivencia, a saber:

1. ¿Qué significa no agredir al otro?

- Capacidad para transformar actitudes negativas
- Principio para la convivencia
- Convertir la fuerza de la agresión en fuerza para el cariño y la comprensión
- Reconocer al otro o la otra como ser humano

Es un principio para la convivencia que busca transformar las actitudes negativas, convertir la fuerza de la agresión en fuerza para el cariño y la comprensión. Ello implica reconocer al otro o a la otra como ser humano.

¿Qué elementos forman parte?

- Reconocer y respetar los derechos de los congéneres
- El autocontrol
- El respeto
- Valorar la diferencia
- Reconocer las situaciones que provocan la agresión al otro.

2. ¿Qué significa valorar el saber cultural y académico?

- Aprovechar las culturas locales para generar convivencia
- Reconocer y valorar los saberes que tienen tanto otras personas como yo mismo

Significa aprovechar las culturas locales, reconocer y valorar los saberes que tienen tanto las personas como uno mismo para impulsar cambios positivos en las prácticas cotidianas de convivencia. Implica, además, conocer las maneras como las comunidades vienen resolviendo sus conflictos, los argumentos e intereses que tramitan, así como las

9. Trabajado con base en los documentos "Cartillas de Promotores de Convivencia", OACP, 2004
- "Siete aprendizajes básicos para la convivencia social", Holmes Paz Quiñones.

particularidades que hacen que un conflicto sea resuelto de manera distinta entre una cultura y otra.

Valorar el saber cultural es también reconocer en expresiones como la música, la pintura, las fiestas tradicionales, en el vestido, en las comidas, las nuevas tendencias de los jóvenes, expresiones de lo que son las comunidades, sus prioridades, sentimientos, pensamientos y argumentos.

- ¿Qué elementos forman parte?
 - Aprender la propia cultura
 - Reconocer las diferencias étnicas y costumbristas
 - Acceso a la educación
 - La forma de relacionarse (saludarse)
 - El baile, el juego, la música, el duelo.

3. ¿Qué significa decidir en grupo?

- Llegar a un consenso a partir de puntos diferentes de vista

Significa lograr acuerdos en grupo, vinculando los intereses particulares de todos los involucrados. Aprender a tramitar decisiones por la vía de la concertación, a partir de los diferentes puntos de vista que tienen las personas. Implica aprender a respetar los acuerdos colectivos, adscribirlos y tramitarlos, y si alguien sigue en desacuerdo, el reto es trabajar sus sentimientos y frustraciones respecto a las decisiones tomadas en equipo.

- ¿Qué elementos forman parte?
 - Buena comunicación
 - Interés por lo que se discute
 - Leer emociones y sentimientos individuales
 - Escuchar todas las opiniones
 - Construir a partir del desencuentro
 - Las decisiones en grupo es un ejercicio inherente al diario vivir
 - Entender los motivos particulares

4. ¿Qué significa Interactuar?

- Ser consciente y consecuente que mi actuar incide en el otro

Interactuar es una práctica cotidiana que se da a todo momento, a toda hora. Lo constituye la comunicación, los intercambios, los debates, las ideas, los choques, las diferencias de todo tipo. Intercambiar con otros nos reta a aprender a disentir, a poner en común, a cambiar lo que se piensa y lo que se hace, a expresar lo que se siente por las personas o las emociones que nos generan ciertas situaciones.

- ¿Qué elementos forman parte?
 - Respeto al otro
 - Tolerancia
 - Cuidar al otro
 - Demostrarse tal y como es (confianza en uno mismo)
 - Expresión de afectos y emociones
 - Respeto a los estilos de vida
 - Acercamiento (contacto)

5. ¿Qué significa Comunicarse?

- Es un ejercicio del dialogo para lograr el reconocimiento de las personas y promover la convivencia
- ¿Qué elementos forman parte?
 - Reconocimiento
 - Diálogo
 - Expresión
 - Igualdad de condiciones
 - Lenguajes y formas

6. ¿Qué significa Cuidarse?

- Proteger y promover el bienestar propio y colectivo

Proteger y promover el bienestar propio y colectivo, expresión del amor que se tiene a uno mismo y a los demás. Es cuidar la salud no solo física, también psicológica, conocer el hábitat en el cual se vive y apoyar en su cuidado y mantenimiento. Invita a repensar prácticas cotidianas en las cuales posiblemente pongo en peligro mi salud y mi vida o la de los demás.

- ¿Qué elementos forman parte?
 - Físico / psicológico
 - Individual / colectivo
 - Protección, prevención
 - Cultura / Prácticas

7. ¿Qué significa Cuidar el entorno?

- Los hombres y la naturaleza somos una sola cosa, dependemos de ella y ambos formamos parte del planeta

Es decir, existe una interdependencia que nos invita a conservar y a cuidarla. Pensar en el entorno, es aprender a verlo más allá de un medio para la supervivencia, es asumirlo como responsabilidad nuestra.

- ¿Qué elementos forman parte?
 - Cuidado
 - Aceptar parte de la naturaleza
 - No hay superioridad del hombre
 - Aprender a estar

Reflexión sobre las Competencias Ciudadanas¹⁰

- **¿Qué son las Competencias Ciudadanas?**

Conocimientos y habilidades (cognitivas, emocionales y comunicativas) que articuladas entre sí, permiten la acción constructiva del ciudadano (convivencia).

- **¿Qué es el saber hacer?**

Usar el conocimiento en la cotidianidad de manera constructiva.

- **¿Por qué “Convivencia” en El Golombiao?**

Porque en el juego se evidencian choques, y al trabajar la convivencia, se puede compartir la territorialidad desde el mundo joven, sensibilizando a los participantes sobre el comportamiento en el campo de juego y posibilitar mejorar esas conductas en la vida cotidiana, potenciando así, las competencias ciudadanas en los jóvenes.

- **¿Que tiene que ver las Competencias Ciudadanas con la Convivencia?**

Porque integra 5 niveles/ámbitos del ser humano Contribuye integralmente a la convivencia pacífica

Pasa de la técnica a lo esperado / resultados, es decir, las competencias ciudadanas son las herramientas para formar jóvenes con capacidades y habilidades para que participen y actúen responsablemente.

Los conflictos son múltiples, cotidianos. Las competencias Ciudadanas aportan, ayudan a asumirlos.

Las Competencias Ciudadanas y la Convivencia a toda hora y para la toda la vida

- **¿Cuándo un joven tiene Competencias Ciudadanas?**

Cuando es capaz de expresar lo que siente y sabe a donde acudir. Cuando aprende del otro, toma decisiones Y construyen principios.

- **¿Qué proporciona El Golombiao a los jóvenes para que desarrolle Competencias Ciudadanas?**

El juego. Una oportunidad para manejar emociones (autocontrol)

- **Relación entre Desarrollo moral y Competencias Ciudadanas**

Conjunto de aptitudes que permiten la actuación de un individuo desde una postura ética.

10. Trabajado sobre la base del documento Formar para la Ciudadanía, Serie Guías N°6, Ministerio de Educación Nacional, 2003.

• **¿Cuales Competencias son fundamentales para el desarrollo moral?**

Empatía

Ponerse en el lugar del otro

Ser constructivamente crítico

Practica de valores: Responsabilidad

Justicia

Respeto

Equidad

Tolerancia

**Principales
habilidades para
la vida¹¹**

- Conocimiento de sí mismo
- Comunicación efectiva
- Toma de decisiones
- Pensamiento creativo
- Manejo de las emociones

- Empatía
- Relaciones interpersonales
- Solución de problemas
- Pensamiento crítico
- Manejo del estrés

11. Una experiencia de Fe y Alegría de Colombia, 2003]



CAPÍTULO 5:

Guía para resolver conflictos

Si durante el juego se presenta una diferencia debido a una falta, enfrentamiento o desacuerdo, y si éste no es resuelto por los propios jugadores o si tiende a escalar, El Asesor de Juego debe intervenir. Por tal motivo, y en pro de que dicho sea cada vez mejor, tenga en cuenta las siguientes pautas básicas para llegar a un acuerdo:

- Tenga a mano sus anotaciones sobre lo ocurrido. Éstas le permiten observar con cierta distancia lo sucedido. Por ello, se le recomienda que se pregunte a usted mismo si entiende lo que ocurrió. Recuerde que SU OPINIÓN no le interesa a nadie y puede tergiversar la realidad, pues EL CONFLICTO NO LE AFECTA A USTED DIRECTAMENTE, sino a terceros. Sin embargo, aproveche su posición de observador y mediador para **preguntar y orientar con el fin de entender** y, a través de este mecanismo, ayudar a que las dos partes en conflicto se **escuchen activamente**.
- Otorgue el uso de la palabra a una de las partes para exponer sus argumentos, bien sea sobre una falta, el incumplimiento de algún acuerdo técnico o pacto de convivencia. Antes de que la otra parte inicie la contrarréplica, usted debe asegurarse que los argumentos fueron entendidos por la otra persona. Para ello, puede valerse del *parfraseo*, esto es, pedir a la otra parte que repita los argumentos, con esto todos los implicados reconocen qué tanto entendieron la situación. Luego, la parte que emitió los argumentos a partir del resumen del otro confirma si el mensaje fue entendido, si no es así es importante aclarar de nuevo lo que se dijo. **iNo continúe si no se logra la comprensión de los argumentos! iNo permita que se incluyan otros argumentos que pueden desviar la conversación! iContinúe si tiene la certeza de que todos manejan la misma información!**
- Recuerde que en estos momentos, las **emociones destructivas** (p.e. ira, furia, soberbia) dominan a las personas. Por ello, **antes** de iniciar los argumentos solicite que cada parte se tranquilice. ¿Cómo hacerlo? Utilice algún truco, como cerrar los ojos unos diez segundos, y no decir nada; respirar profundamente, mantener la respiración unos cinco segundos y soltar el aire fuertemente. Se trata de ganar tiempo, para que las emociones se tranquilicen y las personas implicadas puedan escucharse.
- Lo más importante es lograr la comprensión de lo sucedido. Luego se debe lograr la satisfacción de las dos partes alrededor de la solución lograda. Recuerde que en una disputa o desacuerdo no siempre alguien tiene la razón o no siempre hay un perdedor (culpable) y un ganador (el que tiene la razón). Recuerde que todo depende de los ojos con que miro. **“Somos producto de historias de vida”**. Muchas veces los conflictos escalan (se nos sale de las manos y por lo tanto aumentan) porque no escuchamos a los otros, ni entendemos sus argumentos, sino que las emociones destructivas definen nuestro comportamiento y tratamos de defendernos, de ganar, de no perder la imagen. El 50% de la solución de un conflicto se logra cuando las dos partes entienden sus argumentos. Por

ello, cada vez que alguien escucha activamente o reconoce un error hay que felicitarlo con un fuerte abrazo de todos. El Asesor de Juego debe dar el ejemplo.

- **Un buen acuerdo** debe generar satisfacción en las dos partes. Si una de ellas no se encuentra satisfecha significa que no está de acuerdo con la solución, y por lo tanto, se ha generado una “bomba de tiempo” que estallará en cualquier momento. Es importante apoyar a las personas para que tramiten sus emociones, las trabajen y canalicen de tal manera que las sientan y expresen sin afectar a otros o sin generar mayores conflictos.
- Busque siempre que el grupo sea parte del proceso antes mencionado. En la medida en que haya mayor participación de los jugadores de ambos equipos en la toma de una decisión, la tensión grupal bajará. Además, se motivará la responsabilidad colectiva en la creación de ambientes más pacíficos y menos hostiles para resolver conflictos.
- Cuidese de no agudizar un desacuerdo o conflicto. Reconozca cuando un jugador se muestra como provocador y dialogue con el Delegado del equipo y/o el Jugador para buscar una solución. Por ejemplo, se puede recomendar que el jugador salga del campo de juego por unos minutos. Así mismo, cuando sienta que su rol de mediador se le escapa de las manos, busque apoyo en otra persona que esté en cancha. No olvide que una instancia clave en este proceso es el comité de diálogo, el grupo de apoyo que le permitirá resolver conflictos de mayor envergadura por fuera de cancha.
- La **retroalimentación** es un buen instrumento para contribuir al logro del “crecimiento” personal de los jóvenes, para convertirlos en ciudadanos activos. Trabaje para que cada jugador(a) pueda recibir retroalimentación de todos, especialmente de su propio equipo. No olvide que cuando trabaja con la retroalimentación se están tratando temas muy delicados y hay que conducirlos de tal manera que no causen daño, sino que contribuyan al crecimiento personal de cada uno. Reafirme lo bueno que hacen. Alégrese de cada hecho positivo de cada persona. Trámite lo negativo de las situaciones, y conviértalo en un aprendizaje para todos.

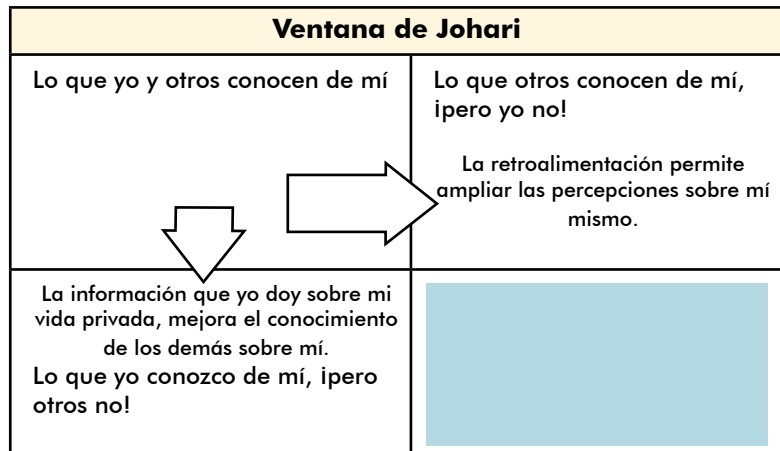
Orientaciones para la retroalimentación



La retroalimentación es una práctica que se utiliza en trabajo con grupos, donde se generan no solo mensajes, sino motivaciones, con sentido constructivo para fortalecer las conductas positivas, enseñar y mejorar. Retroalimentar es sugerir, ya que permite sobre lo que se hace, interactuar a fin de recoger nuevas ideas y rutas a problemas o situaciones que se están trabajando o modificando. Consiste en señalar qué se debe mejorar en el proceso y darle importancia a lo que se está haciendo bien. No solo es criticar, es valorar lo que la persona hace y motivarlo desde su particularidad a hacerlo mejor.

¿Cómo doy?
1. Franqueza
2. Pensar bien el contenido del mensaje
3. En el momento adecuado
4. No hay que exagerar
5. Verificar si existe demanda
6. Describa no interprete
7. Diga porqué lo hace
8. Evite ser mal entendido
9. Cómo se siente usted

¿Cómo recibo?
1. Acostúmbrese a pedir
2. Exprese qué espera usted
3. No se defienda
4. Trate de entender lo que le dicen
5. Reaccione positivamente
6. Ubíquese en el contexto desde el cual el otro le habla





CAPÍTULO: 6

Guía de observación para Asesores de Juego

- El Asesor de Juego debe interiorizar las pautas básicas para llegar a un acuerdo, no solo para reflexionarlas con los jugadores, sino también para ponerlas en práctica en su vida cotidiana.
- Mantenga una **hoja o cuaderno de notas**, para escribir todos aquellos sucesos o hechos que le parezcan importantes analizar, incluso aquellos que van en contra de los acuerdos pactados.
- **Cuando sucede un desacuerdo** y para tratar de identificar qué dio origen al mismo, los efectos o consecuencias que ha tenido y los problemas adicionales que se han generado, se le recomienda al Asesor de Juego observar permanentemente y hacerse las siguientes preguntas:
 - ¿Cuál es la situación real o aparente que generó el desacuerdo?
 - ¿Qué otros problemas se añadieron y qué actividades han aumentado la tensión entre las partes?
 - ¿Quiénes están directa e indirectamente involucrados en el desacuerdo o enfrentamiento?
 - ¿Cómo es la relación de las partes? (Ejemplo: es tensa, respetuosa o alguno de los involucrados trata de imponer su punto de vista, etc.)
 - ¿Cuáles son las emociones y los sentimientos de las partes?
 - ¿De qué manera se comunican, se escuchan activamente?
 - ¿Cuáles son los puntos de vista de cada uno de los jugadores involucrados?
 - ¿Cuáles son los intereses y las necesidades de cada uno?
 - ¿Cuáles son las diferencias que los separan?
 - ¿De qué modo se desarrolla el desacuerdo y cómo tratan de resolverlo?
- Para apoyar la solución de un conflicto se deben definir algunas **reglas básicas**, como por ejemplo: asignar un orden de la palabra, ser responsables del propio comportamiento, modular el volumen de la voz, expresar y clarificar los sentimientos y emociones, no centrarse en las acciones negativas, tener control de la comunicación no verbal (gestos, movimientos, expresiones corporales que pueden manifestar algún grado de agresión).
- Siempre hay más de una forma para solucionar un conflicto, por tal motivo es importante promover la creatividad para generar la mayor cantidad de opciones posibles para la resolución del mismo. Dentro de las posibles opciones de solución, apoye al grupo para que busque aquella que más convenga a ambas partes (satisfacción) y promueva la generación de un acuerdo al que se puedan comprometer todos los implicados.

CAPÍTULO: 7

Guía para el procesamiento de lecciones aprendidas

Las lecciones aprendidas son un instrumento que nos ayuda a reflexionar sobre lo que estamos haciendo y aprender de las experiencias logradas por otros en diferentes campos.

Todos cometemos errores, pero lo peor que nos puede pasar es que no aprendamos de nuestros propios errores, o de los errores de los demás. Esto que es aparentemente lógico y fácil, sin embargo, no es el patrón de comportamiento general, especialmente entre los jóvenes. Por ello, en **El Golombiao** se insiste en la importancia de, aprovechando la experiencia lúdica con el fútbol, **aprender para ser mejores**. No se trata de callar nuestros problemas, sino de tomarlos en serio, comprenderlos y superarlos.

Como en El Golombiao trabajamos con jóvenes, vamos a utilizar una guía para el procesamiento participativo de los aprendizajes, pues es importante que ellos mismos sean los que reflexionen sobre vivencias lúdicas (**experiencias**), indaguen si existen relaciones con la vida propia (**realidad**), realicen generalizaciones sobre las experiencias vividas para poder comprenderlas mejor (**conceptualización**), y saquen lecciones sobre qué hacer o cómo comportarse frente a situaciones similares en el futuro (**acción futura**)



En el caso de **El Golombiao** se utiliza el fútbol como una dinámica, pero indistintamente podría tratarse de cualquier otro tipo de ejercicio lúdico. Su uso está dirigido a generar vivencias para que los jóvenes reflexionen sobre sus reacciones en situaciones especiales. En **El Golombiao** no se trata de cambiar el clima y relaciones del fútbol, sino de facilitar momentos para que los jóvenes puedan desarrollar las competencias ciudadanas necesarias para vivir sin conflictos, resolviendo sus diferencias de una manera pacífica.



El proceso de aprendizaje se inicia con una reflexión sobre la vivencia, en este caso las emociones, tensiones y conflictos que se generan con el fútbol. El Asesor de Juego tiene como función observar los hechos que suceden durante el juego, anotando aquellos incidentes relacionados con conductas bruscas en contra de otros jugadores, propios o del equipo contrario, así como el no cumplimiento de los acuerdos pactados al inicio del juego. Durante esta etapa la reflexión se concentra en lo que los actores sintieron y vivieron.

Se trata de que los jóvenes describan, sin juicios de valor, lo que sucedió. Para ello, es importante lograr una buena comunicación, especialmente que unos y otros se **escuchen activamente**. Además, invitar a los jóvenes a describir las acciones, y minimizar las cargas valorativas que se expresan en palabras mal intencionadas o valoraciones personales de los hechos.

Si la disputa genera tensiones altas, hay que evitar que las emociones conduzcan el proceso. Para ello hay que lograr que los jóvenes e inclusive las barras, bajen sus tensiones. Ejercicios prácticos pueden ser muy útiles, como p.e. respirar profundo y contar hasta 10, antes de iniciar los argumentos o contraargumentos explorar las sensaciones generadas, valorando lo que se siente, pero previniendo las reacciones violentas.

Vínculo con la realidad



El segundo paso permite que “el pequeño problema” del juego no quede allí, sino que sea utilizado para que el “actor” pueda pensar si hechos o actitudes similares se presentan en su vida cotidiana (familia, barrio, grupos y otros espacios). El Asesor de Juego deberá facilitar esta reflexión.

Esta etapa termina con una numeración y, si las condiciones lo permiten, una descripción de lo que pasa en la vida cotidiana, tratando de vincular con las posibles causas que la generan, o las condiciones en las que el joven actúa o reacciona de esa manera.

Generalización o elaboración de conceptos



El siguiente paso es construir con los propios jóvenes un concepto que permita explicar lo sucedido. Si yo hago algo determinado, o si ocurre esto “entonces” sucede o reacciono de la siguiente manera... El objetivo es convertir lo concreto y práctico en una enseñanza de vida.

Lecciones aprendidas

La última etapa responde a la pregunta, “entonces ¿qué haré, cómo me comportaré, cómo reaccionaré la próxima vez que esto ocurra?”.

El propósito es generar compromisos personales que trasciendan la cancha, y le permitan a los jóvenes cambiar tanto sus actitudes como sus prácticas cotidianas respecto a la manera como resuelven y manejan sus conflictos y tensiones.



Glosario

Los siguientes son los conceptos que se utilizan en el Proyecto y que son importantes tener en cuenta para unificar los términos y el lenguaje utilizado. Puede ser enriquecido por cada una de las experiencias locales, de acuerdo con su implementación,

Aliado: Organización del orden local o regional, formal o informal, pública o privada u organización civil que hace parte de una alianza, y que tiene la voluntad y el interés para implementar El Golombiao en su área de influencia.

Alianza: Acuerdo entre dos o más entidades públicas, privadas u organizaciones civiles que se asocian para trabajar por un objetivo común. Elementos adicionales a este concepto se encuentran en esta definición: “es una relación abierta establecida entre socios activos, cuya fortaleza radica en los aportes distintos pero complementarios que cada uno hace para alcanzar un propósito común acordado por todos” . Esta la estrategia base para la implementación del proyecto El Golombiao - El Juego de la Paz, en el ámbito local, regional y nacional en la Fase II

Asesoría Técnica: Asistencia, apoyo y acompañamiento que presta el Equipo Técnico Nacional a los equipos locales responsables de la implementación de El Golombiao en aspectos como la metodología del juego, el proceso pedagógico, la conformación de alianzas y el seguimiento y evaluación al proceso. Dicho acompañamiento incluye un trabajo in situ por municipio y por región.

Conflicto: La metodología del Proyecto acoge como definición de conflicto la establecida en la cartilla de Promotores de Convivencia de la Oficina del Alto Comisionado para la Paz: “proceso de enfrentamiento entre dos o más partes ocasionado por un choque de intereses, valores, acciones o direcciones. Es una construcción social, propia del ser humano, diferenciada de la violencia, que puede ser positiva o negativa según como se determine, con posibilidades de ser conducida, transformada y superada por las mismas partes, con o sin ayuda de terceros.”

Para **El Golombiao**, el conflicto es “una oportunidad de crecimiento, donde las partes aprenden a manejar pacíficamente las situaciones de disputa, pueden discutir y escuchar atentamente y trabajar en conjunto para encontrar soluciones que beneficien a todas las partes involucradas.”¹²

Convivencia: “La convivencia tiene que ver, en última instancia, con la capacidad de las personas para establecer relaciones sociales y humanas de calidad, fundamentadas en la tolerancia y en el respeto de los demás. Esa calidad de las relaciones individuales y sociales se define desde referentes éticos, culturales y normativos pero puede también comprenderse desde el desarrollo de habilidades y capacidades de los individuos para interactuar constructivamente.”¹³

Equipo Local: Grupo de personas que lideran, ejecutan y coordinan el Proyecto en el nivel local (municipal o regional). Está conformado por los Facilitadores Locales, los Asesores de Juego, Los Delegados de equipo, jugadores y jugadoras así como el personal técnico que los aliados y las alianzas hayan seleccionado para tal fin.

Equipo Técnico Nacional: Grupo de personas que lideran Proyecto desde el nivel central (Bogotá), y el cual opera desde los siguientes componentes: Coordinación Nacional, Asesoría Metodológica, Asesoría en Alianzas, Comunicaciones y Seguimiento y Evaluación

12. Tomado del documento de formulación Proyecto “El Golombiao-El Juego de la Paz”, Noviembre 2003

13. Tomado del documento de formulación Proyecto “El Golombiao-El Juego de la Paz”, Noviembre 2003.

Eventos de formación: Espacios de interlocución e intercambio de información que permite detectar y fortalecer habilidades y destrezas en los y las participantes para desarrollar una acción.

Implementación Metodológica: Proceso mediante el cual el Equipo Local pone en marcha el proyecto con todos sus componentes. La Implementación Metodológica tiene una asistencia técnica continua del Equipo Técnico Nacional mientras dura el proceso de transferencia de la metodología.

Socio: Entidad del orden nacional e internacional que le ha dado vida al proyecto El Golombiao – El Juego de la Paz. Se reconocen como socios del proyecto:

Fase I (octubre 2003 – marzo 2005)

Programa Presidencial Colombia Joven,
Oficina del Alto Comisionado para la Paz - OACP
Fondo de las Naciones Unidas para la Niñez - UNICEF
Cooperación Alemana al Desarrollo - GTZ
Organización Internacional para las Migraciones - OIM.

Fase II (diciembre 2005 – septiembre 2006)

Programa Presidencial Colombia Joven,
Fondo de las Naciones Unidas para la Niñez - UNICEF
Cooperación Alemana al Desarrollo - GTZ
Organización Internacional para las Migraciones - OIM.
Aliados municipales y regionales

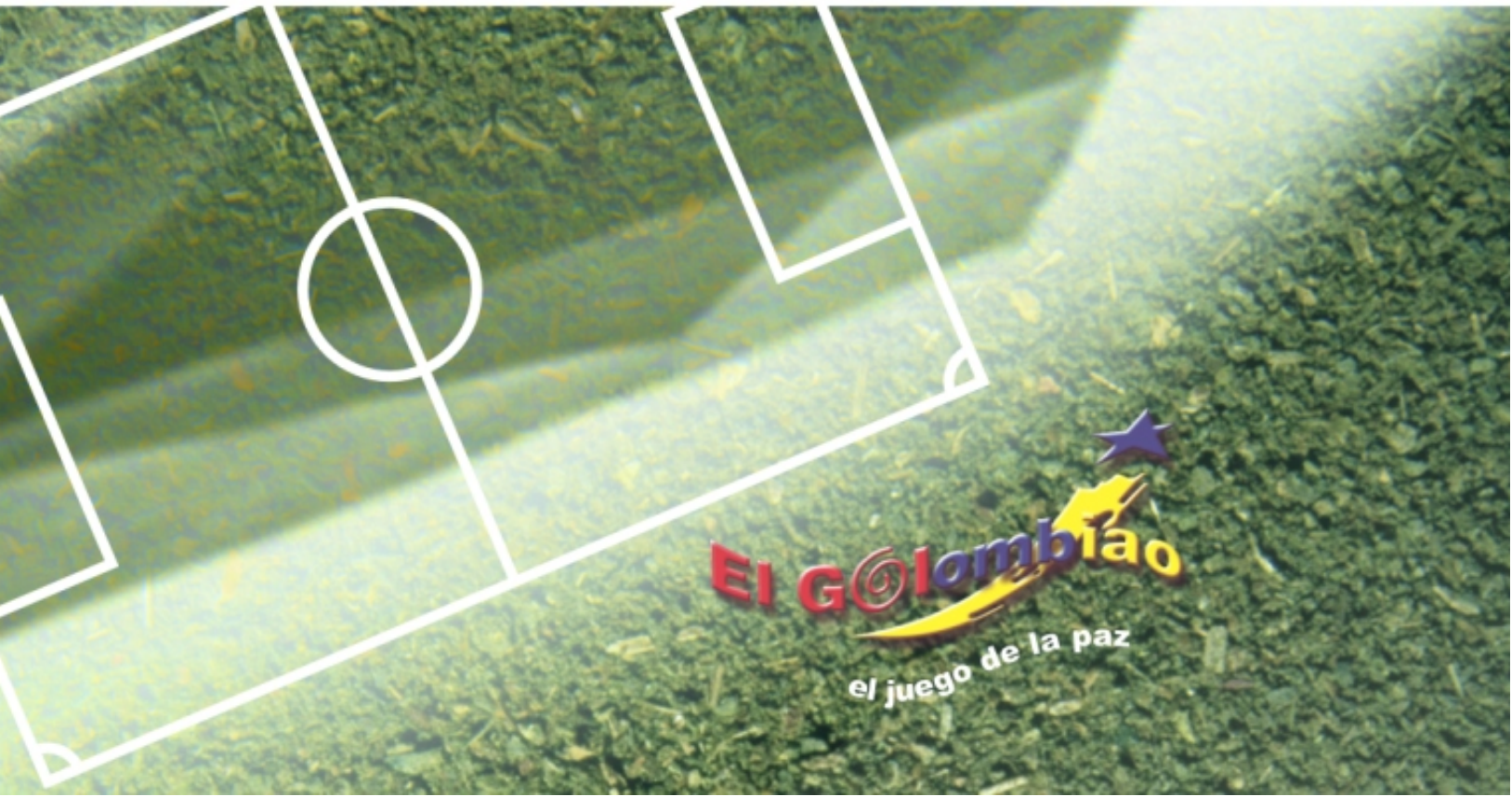
Transferencia de la Metodología: El Equipo Técnico Nacional presta la asesoría técnica necesaria para que desde el nivel local exista una apropiación de los diferentes componentes del proyecto, y se ponga en marcha con la población beneficiaria.

Talleres de transferencia metodológica: Escenarios de encuentro entre equipo local y grupo técnico nacional para intercambiar saberes y aprendizajes respecto a los diferentes componentes de El Golombiao.

Espacios públicos: son los lugares de encuentro para jugar El Golombiao, pueden ser canchas, calles o parques. Estos sitios son seleccionados en el municipio para que los aliados, jugadores, jugadoras, Asesores de Juego, Facilitadores locales y la comunidad en general rueden la pelota de la convivencia pacífica.

ANEXOS

- MEMORIA DE JUEGO
- BARAJA DE CONVIVENCIA
- PLANILLA DE INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS
- PROGRAMACIÓN SEMANAL DE ENCUENTROS
- TABLA DE POSICIONES



©Deutsche Gesellschaft für
Technische Zusammenarbeit (GTZ) GmbH

Cooperación Técnica Alemana
Programa Participación Ciudadana para la Paz-PACIPAZ
Carrera 13 No 97-51, Oficina 302
Bogotá D.C - Colombia
Teléfono: ++57-1 -6361114
Fax: ++5716351552
E-mail: gtz-kolumbien@gtz.de

gtz



por encargo de
Ministerio Federal de
Cooperación Económica
y Desarrollo

