



aprendiendo con la muerte

**El Caracol AC**

*Sobrevivir en la calle es igual que caminar en los límites, de la vida, de la muerte, del dolor y la aventura. Las y los chavos callejeros es por ello que la muerte solo forma parte del mosaico de sucesos que transitan por las avenidas; un actor más entre drogas, ruido, violencia, luces, riesgos y semáforos. Quizás lo único que separa la vida de la muerte es una línea sutil; es un antes o un después, pero seguramente llegará...*



|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| ● Hablando de muerte y de muertos... | 2  |
| La muerte también es juego...        | 4  |
| “Chiras pelas”, Metodología          | 6  |
| Carta Descriptiva del taller         | 10 |
| Formatos para registro de muertes    | 18 |
| Para instalar una ofrenda            | 23 |

## "los otros ya no despertaron..."

*El lunes a las 7:15 a.m. un helicóptero que transmite la situación del tráfico citadino reporta un incendio en un predio abandonado ubicado en Lázaro Cárdenas y Río Consulado.*

*Los primeros reporteros lograron entrevistar a los 8 chicos que escaparon del incendio, quienes repetían insistentemente: "...los otros ya no despertaron...".*

### ***Incendio en el baldío 7 de Marzo de 1994***

Eran las 6:30 a.m., La Vero salió a orinar y escuchó ruidos abajo del cuarto donde dormían otros chavos, pero no le dio importancia. Regresó a dormir pero al poco rato la despertaron los gritos y un fuerte calor. Corrió de su rincón para ver que ocurría, el cuarto donde dormía la mayoría del grupo estaba en llamas.

'El Grande' despertó por el calor y con una fuerte tos, no podía ver luz aún que tenía los ojos abiertos, se percató de que el cuarto estaba lleno de humo y para su sorpresa algunos no se levantaban; inmediatamente comenzaron los gritos y la desesperación por escapar, algunos trataron de salir por las escaleras metálicas

pero estaban encendidas. Comenzaron a pegar en la estructura metálica del cuarto, logrando tirar una lámina por donde salieron 8 de ellos.

Con los gritos dentro del cuarto y pasada la primera impresión varios de ellos intentaron regresar para sacar a los otros pero ya era imposible, la estructura se derrumbaba y los gritos desaparecían.

Murieron Mimí, Zuleima, Saúl, Carlos, Erika, Vanessa, Dalila, sus cuerpos calcinados tuvieron que atravesar todavía un complejo proceso de trámites en agencias y morgues, para terminar amontonados en una fosa común.



2

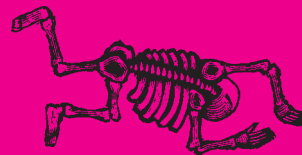
## Hablando de muerte y de muertos...

En México, durante el 1º. Y 2 de Noviembre se rinde ofrendas a los muertos y a la muerte, sea en el campo santo o a través de un altar, son expresiones de la identidad de las y los mexicanos. Sin embargo la muerte es una realidad, entre las y los callejeros, se puede leer en la nota roja de los diarios o el noticiario matutino reportando la presencia de callejeros muertos en la vía pública, encontrados en una alcantarilla o vinculados a un hecho violento.

Dentro del modo de vida callejero el riesgo de morir está presente en todo momento, desde una "muerte lenta" con el abuso de drogas hasta en encuentro violento con ella en cualquier esquina.

No obstante, y a pesar de vivenciar a diario situaciones de riesgo y agresiones, los grupos de callejeros no renuncian a encontrar el sentido lúdico del peligro disminuyendo la percepción del daño que pueden recibir. Por lo que han incorporando a la muerte en su sistema de creencias o prácticas religiosas; manifestaciones de lo anterior son los altares a la santísima muerte en diversos grupos o en los accesorios que regularmente portan como muestra de protección y respeto, por ejemplo: esfinges, cruces, escapularios, amuletos o sortijas; sin olvidar los tatuajes relativos a la muerte, cuyo valor simbólico tiene un gran peso en la calle.

Es por ello que El Caracol AC viene desarrollando desde hace varios años, en las calles de la ciudad, un rescate de la tradición de muertos como un motivo para impulsar una campaña de comunicación educativa dirigida a los grupos de niños, niñas y jóvenes callejeros, buscando ofrecerles habilidades de auto cuidado que disminuyan los riesgos de morir en las calles.



# La muerte también es juego...

El juego es la primera forma de relación de la infancia con su entorno, puesto que sirve para interiorizar normas que tienen una significación práctica. En este sentido, al apreciar las reglas que rigen al juego de las canicas, observamos que esta lleno de frases como "te maté", " maté tu tiro", "estas ahogado", "retache mueres", "voy a hacer un carrito para matarte" y la tan famosa "chiras pelás". Además jugar canicas implica el desarrollo de habilidades psicomotrices, la agudeza visual, el manejo del tiempo y espacio y concentración.

Fue así que decidimos hacer coincidentes estos dos elementos culturales: el juego de canicas y el la celebración de los muertos, para promover y generar la reflexión entre los grupos de callejeros en torno a la muerte.



El juego de canicas tiene una larga tradición histórica entre la infancia mexicana; no importa el nivel socioeconómico, es un juego que está presente, pero sobre todo en los barrios; no importa el género, la edad, todos las hemos jugado alguna vez.

En Mesoamérica existe evidencia sobre juegos con "bolitas" de barro, es decir, elementos predecesores de las canicas, tal es el caso del mural de Tepantitla, ubicado en Teotihuacan, donde se puede apreciar jugadores con estas "bolitas" enzarzados en un juego semejante al patolli. Así mismo en excavaciones realizadas en el Centro Histórico, fueron encontradas varias "cuicas" de piedra. Un juego histórico que comienza a diluirse entre la modernidad y las grandes ciudades dormitorio.

Quizás ahora jugar canicas puede ser una forma de resistirse. Negarse a vivir la individuación del goce atrapado en una pantalla electrónica o en una droga; jugar permite ponderar la riqueza vivencial que acompaña al grupo; donde ensuciarse, arrastrarse y dominar el terreno forman parte de las posibilidades para ganar.







# Chiras Pelas, Calacas Flacas

## Objetivos:

1. Identificar las conductas de alto riesgo que provocan la muerte a las poblaciones callejeras.
2. Facilitar un espacio lúdico para la reflexión entre las poblaciones callejeras sobre las conductas de alto riesgo que desencadenan la muerte
3. Motivar el desarrollo de estrategias de auto cuidado que prevengan la muerte dentro de los mismos grupos

## Elementos que lo integran

- Carta descriptiva de las sesiones de trabajo
- Reglas tradicionales del juego de canicas
- Formatos para la identificación y registro de muertes
- Formato para "el semáforo de riesgos" y guía de entrevista individual
- Sugerencias para realizar una ofrenda de muertos
- Juego de 10 postales. Cinco de ellas sobre riesgos de muerte y cinco más de tipo cultural sobre los elementos de la tradición de muertos.
- Una bolsa de 7 canicas "bombochas" de 2.5 cm. de diámetro

## Metodología:

Se recomienda realizar una selección de los grupos o poblaciones a visitar con la campaña, elaborando una ruta de trabajo y la cronología de las sesiones.

Dentro del material se incluye una carta descriptiva con el detalle de las actividades por realizar. El tiempo considerado para cada sesión es de 90 minutos.

En la primera sesión se pondera el carácter lúdico de las canicas y se buscará tener las primeras impresiones de los participantes sobre la muerte. (Ver carta descriptiva)

Para la segunda sesión se conjugarán los símbolos de la muerte en el juego de canicas y se realizará un listado de las y los callejeros muertos en el grupo a fin de juntos encontrar estrategias de auto cuidado para prevenir los decesos. Se concluye con un rota folio del "Semáforo de riesgos" el cual identificará los niveles de peligro de ciertas conductas que pueden llevar a la muerte. (Ver carta descriptiva y formatos)



Está considerado el levantamiento de entrevistas individuales de aquellos participantes interesados en facilitar información, por lo que esto será fuera de los tiempos de las sesiones. La información obtenida tiene un gran valor en el desarrollo de estrategias de intervención más de carácter educativo.

Si el grupo desea continuar el proceso en torno a su reflexión sobre la muerte se sugiere trabajar con ellos la instalación de una ofrenda para las y los chavos muertos del lugar o quizás realizar una visita al panteón donde descansan sus amigos.

## Recomendaciones educativas

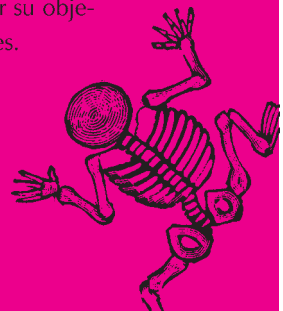
"Chiras Pelas" es un juego para facilitar la reflexión de los grupos, por lo que el impacto educativo más importante está en el seguimiento a los casos individuales que descubran aquí un medio para repensar su modo

de vida callejero. Por lo que el seguimiento es tan importante como la campaña misma.

Si se percibe resistencia para hablar de ciertos detalles sobre las muertes ocurridas, es necesario respetar el momento grupal y explorarlo posteriormente por otro medio.

Con estos materiales se obtendrá una cantidad importante de información la cual debe ser registrada en un diario de campo y de ser posible documentada con fotografía o video.

Es importante señalar que "Chiras pelas" no es un material de carácter religioso, por lo que no puede inclinarse a favor de los ritos mortuorios de alguna religión en específico, pues se corre el riesgo de diluir su objetivo preventivo para varios de los participantes.



## Advertencias necesarias

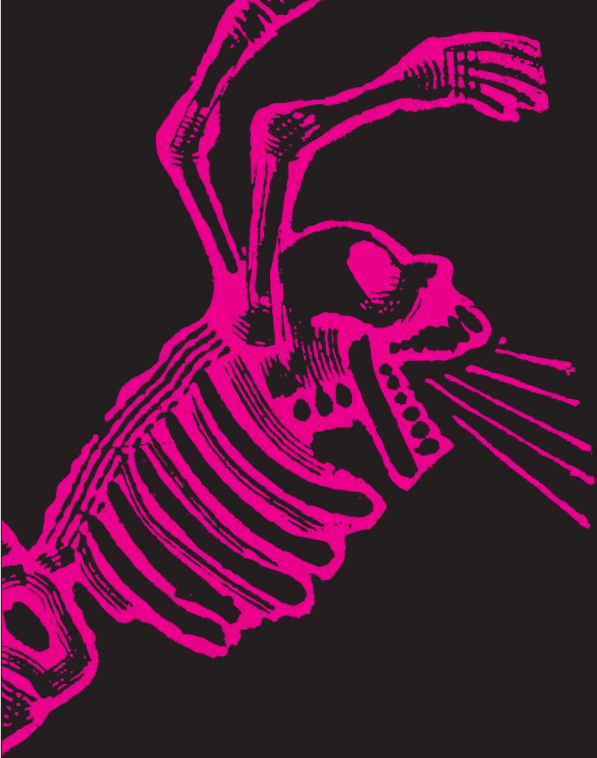
"Chiras pelas" utiliza canicas para su desarrollo por lo que recomendamos que se utilicen esferas de colores llamativos y no menores a 2.5 cm., para tener un control visual más rápido y evitar que ocurran atragantamientos.

Este es un material para profesionales en el tema, es tan sólo una herramienta educativa y su uso tiene que formar parte de una intervención más amplia.

El tema de la muerte es muy sensible por lo que es prioritario mantenerse atentos al clima psicológico del grupo a fin de evitar desencadenar proceso depresivos o de culpa.

Si los facilitadores perciben algún caso de chicas o chicos que necesiten contención sería recomendable charlar por separado con la persona en cuestión para ofrecer apoyo puntual y no interrumpir el proceso grupal.





*Carta descrittiva*



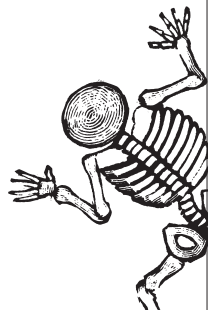
**Objetivo:** Mediante el juego de canicas abordar el tema de la muerte, entre la población en situación de calle y en riesgo de serlo.

#### **Objetivos particulares**

1. Identificar las conductas de alto riesgo que conducen a la muerte entre la población callejera
2. Facilitar la reflexión entre los participantes sobre las conductas de alto riesgo que conducen a la muerte
3. Idear estrategias de auto cuidado para generar conductas que prevengan la muerte dentro de los mismos grupos
4. Levantar un registro de las muertes ocurridas en la calle
5. Obtener información sobre la conceptualización de la muerte entre los grupos de callejeros

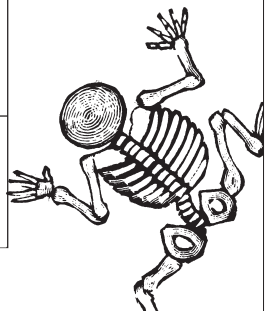
## PRIMERA SESIÓN

| Actividad                                                           | Objetivo                                                                                                                                 | Técnica          | Metodología                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Materiales                                                                                                                     | Duración                         |
|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| Presentación<br>Integración                                         | Informar al grupo sobre el objetivo de la visita<br><br>Generar confianza y romper el hielo                                              | Charla           | <ul style="list-style-type: none"> <li>El facilitador se presenta y propone que hablemos sobre la muerte pero a través del juego de canicas</li> <li>Motivar a los chavos a recordar el juego de canicas. ¿Cuándo lo jugaste por primera vez?, ¿Cómo te gusta jugarlo?</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Manta del programa</li> <li>Camiseta del educador</li> <li>Canicas bombachas</li> </ul> | 10 min                           |
| Encuadre del juego de canicas                                       | Establecimiento de reglas y presentación de participantes                                                                                | Charla           | <ul style="list-style-type: none"> <li>Coordinar el establecimiento de reglas y la presentación.</li> <li>En cada lugar hay variables de reglas sobre el juego del hoyito.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Canicas bombachas</li> <li>Espacio para jugar</li> </ul>                                | 10 min                           |
| Dinámica lúdica con el juego de canicas<br><br>Importancia del tema | Vivenciar simbólicamente mediante el juego de canicas, la oportunidad que se tiene de vivir o morir dependiendo de nuestras habilidades. | Juego del hoyito | <ul style="list-style-type: none"> <li>Los facilitadores y los chavos jugaran al hoyito.</li> <li>En la medida de lo posible, los educadores buscarán resaltar las frases relativas a la muerte simbólica representada en el juego: chiras pelas, "estas ahogado", "retache mueres".</li> <li>Cuando lo anterior suceda, se reforzará la idea de que el jugador fue "muerto" y queda fuera del juego.</li> </ul>                                                                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Canicas bombachas</li> <li>Espacio para jugar</li> </ul>                                | 40 min                           |
| Cierre                                                              | Dejar al grupo con un buen ánimo sobre la experiencia grupal del juego de canicas.                                                       | Rota folio       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Después de dos o tres partidas realizar el cierre de la sesión dejando la reflexión de que el juego de canicas es muy parecido a la vida, es decir, aquellos compañeros muertos están "chiras pelas".</li> <li>En colectivo se leerán y entregarán el juego de 10 postales como un motivo para intercambiar impresiones sobre la concepción que tienen los participantes de la muerte.</li> <li>Se recogen las canicas para la siguiente sesión</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Espacio para charlar</li> <li>Juegos de postales</li> </ul>                             | 30 min                           |
| Concepción simbólica de muerte                                      | Que los chavos expresen la concepción que tienen sobre la muerte                                                                         | Entrevista       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Por último hacer una invitación abierta para quien desee apoyarnos con una entrevista sobre el tema (a realizarse después del cierre de sesión)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Cámara de video</li> <li>Rotafolios y plumones</li> </ul>                               | Abierto al número de entrevistas |



## SEGUNDA SESIÓN

| Actividad                                                           | Objetivo                                                                                                                                                                                                                         | Técnica          | Metodología                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Materiales                                                                                          | Duración |
|---------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| Integración y Encuadre                                              | Generar el ambiente para el juego y recordar reglas consensuadas                                                                                                                                                                 | Charla           | <ul style="list-style-type: none"> <li>Recordar lo pactado la sesión anterior y volver a jugar canicas</li> <li>Sugerir un valor agregado al juego: identificar las canicas de los educadores como la droga, un carro, una pistola o una enfermedad sin cuidados.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Manta</li> <li>Canicas bombochas</li> <li>Espacio</li> </ul> | 10 min   |
| Dinámica lúdica con el juego de canicas<br><br>Importancia del tema | Vivenciar simbólicamente mediante el juego de canicas, la oportunidad que se tiene de vivir o morir dependiendo de nuestras habilidades. A fin de reflexionar la relación que existe entre las situaciones de riesgo y la muerte | Juego del hoyito | <ul style="list-style-type: none"> <li>Los facilitadores y los chavos jugaran al hoyito.</li> <li>En la medida de lo posible, los educadores, quienes representaran a la piedra, las monas u otras sustancias, mataran los tiros de los chavos.</li> <li>Se reforzará la idea de que el jugador esta fuera por "la causa" representada en las canicas de los educadores.</li> <li>Cuando lo anterior suceda, se reforzará la idea de que hay situaciones que te dejan fuera del juego.</li> </ul>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Canicas bombochas</li> <li>Espacio para jugar</li> </ul>     | 30 min   |
| Recuento de las muertes                                             | Hacer un recuento de las muertes ocurridas dentro del grupo                                                                                                                                                                      | Rotafolio        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Concluida una o dos partidas del juego se pide al grupo sentarse a reflexionar.</li> <li>En colectivo se hace un registro escrito de cada uno de los muertos del grupo, anotándolos en un rota folio para que el grupo lo tenga a la vista: caso, descripción del suceso y causas identificadas que provocaron la muerte.</li> <li>Otro educador buscará llenar todos los datos de la ficha de registro de muertes con la información proporcionada por el grupo.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Rotafolios</li> <li>Plumones</li> </ul>                      | 20 min   |
| Encuadre de estrategias                                             | Elaborar estrategias de prevención de las muertes a partir de las mismas muertes ocurridas en el grupo                                                                                                                           | Rotafolio        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se identificarán en la última columna del rota folio las causas de muerte para llenar el "semáforo de riesgos" que se quedará en un lugar visible que elija el grupo.</li> <li>Motivar a los participantes para imaginar conductas o estrategias que previenen la muerte, partiendo de cada uno de los casos.</li> </ul>                                                                                                                                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>Rotafolios</li> <li>Plumones</li> </ul>                      | 20 min   |
| Cierre                                                              | Aprobación del trabajo evaluado                                                                                                                                                                                                  | Juego del hoyito | <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar una breve dinámica para que cada participante exprese la idea o reflexión que se queda sobre la muerte.</li> <li>Ofrecer la posibilidad de realizar una tercera sesión para elaborar una ofrenda de muertos, una visita al panteón u otra necesidad del grupo.</li> </ul>                                                                                                                                                                                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>Canicas bombochas</li> </ul>                                 | 10 min   |







Pueden jugar cualquier número de personas; cada uno con su canica.

### **Para jugar hoyo**

Se necesita hacer en la tierra un pequeño agujero, con una de las canicas al semi-enterarla. Este hoyito será lo que otorgue vida o muerte a quien caiga en él, dependiendo de la situación. Para comenzar, se marca una línea de tiro (tiro simplemente) a una distancia de 2 mts. del hoyo. Para determinar el turno de cada jugador se tira desde el hoyo hacia el tiro. El que quede más cerca de la línea de tiro es el primero, así sucesivamente.

Se comienza el juego desde la línea de tiro hacia el hoyo, el objetivo es que alguna canica entre al hoyo, el cual otorgará vida a la canica que entró. Esto significa que puede tirar en contra de cualquier canica y al pegarle "matarlo", es decir, dejarlo fuera del juego. Puede seguir contra el resto de las canicas, hasta que falle un tiro, es decir, no le pegue a ninguna canica. Por lo que seguirán en orden definido al inicio del juego.

El poder de tener vida dura hasta que otro jugador le pegue a la canica con vida, con lo cual le quita el poder.

### Ocurre "Chiras pelas" sí:

De un golpe sacan la canica por la línea de tiro ("sacar de la raya")

Ocurren tres golpes sucesivos de otro participante.

El que ya tenía la vida entra por error al hoyo

Que otro jugador entre al hoyo, con lo cual éste tendrá la vida.

Si por algún motivo el que tiene vida entra nuevamente se "ahoga"

Si de la línea de tiro se pega a alguna canica ésta se muere.

### Otras variantes de apoyo:

Se puede pedir "un tiro" pasando la línea de tiro y matar al que esta cerca de la misma.

Existen modalidades como "tiro de soldado" o "caigo sobre tus muertos" que facilitan la posición para tirar la canica.

### Restricciones para evitar conflictos

Consensuar las reglas con los participantes, por lo que la mayoría decide las característica del juego.

**"No se vale mano negra"** Es decir, que un participante tire a nombre de otro. Si el jugador en turno no se encuentra perderá su tirada.



### "Detrás de tu raya"

Cada participante debe tirar detrás del lugar donde quedó su canica, es común que al levantar la canica para tirar se eche el cuerpo hacia delante y con ello el lugar del disparo, ganando cierta ventaja.

Ningún participante puede alterar el terreno de juego hasta que no se concluya la sesión, de otra forma se pueden crear ventajas para uno u otro jugador.

### Más formas de jugar canicas...

**1** El primer jugador rebota una canica en dirección del hoyo, si entra ahí, se queda hasta que el próximo jugador trata de hacer lo mismo. Si éste lo logra, hay un empate, de lo contrario, el siguiente tiene la oportunidad de acertar. Y si no lo logra, pierde su canica. El objetivo de este juego es que la canica entre en el agujero o el jugador pierda una canica.

**2** Otra manera de jugar hoyo, consiste en lanzar canicas a una distancia considerable en dirección del agujero en la tierra. Las canicas que no entren serán perdedoras y le pertenecerán al dueño de la canica que logre entrar.

**3** Para jugar cuarta, la primera canica se rebota lo más lejos posible. El segundo jugador trata de acercarse a una distancia que mide extendiendo los dedos pulgar y meñique. Si no lo logra, le toca al próximo jugador lanzar su canica en dirección de una de sus víctimas. La canica que logré aproximarse con su cuarta será la perdedora y pasará a su poder.

**4** Chili también requiere rebotar una canica en dirección de otra en el suelo, con la diferencia de que el lanzador debe lograr que su canica choqué con la otra. Mientras esto no ocurra las canicas serán rebotadas, hasta que un lanzador lo logre. El ganador recoge todas las canicas que se encuentran en la tierra y se inicia un nuevo juego.



**5** Chili con cuarta consiste en que si un lanzador logra que su canica choque con la de su adversario y se detenga a una cuarta de distancia, el perdedor tiene que entregarle dos canicas: una por el chili y la otra por la cuarta.

**6** Para jugar caldero necesitas trazar un círculo en la tierra. En el centro va otro círculo más pequeño y, a una distancia prudente de ellos, una línea que sería el punto donde los jugadores lanzarían sus canicas al tratar de acercarse al centro del caldero. La canica más cercana al centro es "la mano" y a su dueño le corresponde sacar fuera del caldero (el círculo grande), una o más de las canicas cercanas a la suya. Para ello, empuja la canica con el dedo índice, catapultado por el pulgar en dirección de tu víctima. El impacto de las dos canicas envía la segunda fuera del caldero. Si no lo logras pierdes el turno y le toca al segundo más cercano al centro y así sucesivamente.

**7** Otra forma de jugar es Cocol, es dibujando un triángulo en el suelo, si es tierra con un palo o si es asfalto con un gis. Coloca en los vértices del triángulo sus apuestas (canicas) y establezcan un turno de tiro. El juego consiste en retirar del círculo todas las canicas que puedas, y por cada vez que saques una canica te la puedes quedar siempre y cuando consigas golpear antes al contrario, si no, tienes que devolver la canica.

**8** También puedes jugar adivinando, toma un puñado de canicas en la mano y pregunta: ¿pares o nones? a tu compañero de juego. Si éste contesta y acierta, gana todas las canicas que el primer jugador tiene en la mano, pero si yerra, debe pagar un número igual de canicas o alguna otra cosa que hay sido convenida previamente.





Formatos

### FORMATO DE REGISTRO COLECTIVO DE MUERTES EN EL GRUPO

Grupo:

Fecha de realización:

| Fecha de muerte | Nombre | descripción | Causas | Formas de prevenirlo |
|-----------------|--------|-------------|--------|----------------------|
|                 |        |             |        |                      |

## Ficha de registro sobre muerte

|                                         |                 |        |                 |       |                 |
|-----------------------------------------|-----------------|--------|-----------------|-------|-----------------|
| Grupo                                   |                 | Nombre |                 | Apodo |                 |
| Edad                                    | Tiempo en calle |        | Fecha de muerte |       | Lugar de origen |
| ¿Cómo falleció?                         |                 |        |                 |       |                 |
| ¿Qué institución o persona les ayudo?   |                 |        |                 |       |                 |
| ¿El cadáver lo llevaron al SEMEFO o MP? |                 |        |                 |       |                 |
| ¿La noticia salió en algún diario?      |                 |        | Informante:     |       |                 |

| COLOR DE RIESGO                           | ACTIVIDADES QUE PONEN EN PELIGRO TU VIDA |
|-------------------------------------------|------------------------------------------|
| ROJO<br>PELIGRO DE MUERTE                 |                                          |
| AMARILLO<br>CUIDADO<br>PUEDES TENER DAÑOS |                                          |
| VERDE<br>BAJO RIESGO                      |                                          |



## GUÍA DE ENTREVISTA

### 1.Datos generales:

Nombre

Sobre nombre

Edad

Tiempo de estancia en la calle

Lugar de origen

### 2.Concepción simbólica de la muerte

¿Qué significa para ti la muerte?

¿Cómo te sientes cuando alguien cercano a ti muere?

¿Le rindes culto a la muerte? ¿por qué? ¿cómo?

### 3.Las muertes en el grupo

¿Quiénes han muerto aquí en el grupo?

Nombre

Sobre nombre

Edad

Lugar de origen

### 4.¿Cómo fue su muerte?

Causa directa

Detallar

### 5.¿Qué hicieron ante su muerte?

¿Quién o quiénes los ayudaron ante el acontecimiento?

Institución o persona involucrada

### 6.¿El Ministerio Público se ocupó del caso?

¿Llevaron el cuerpo al SEMEFO?

¿Recuerdas algún periódico donde haya sido publicado?

### 7.¿Cómo se pudo haber evitado la muerte ?

### 8.Si estuvieras en una situación similar, ¿qué harías?

### 9.¿Qué situaciones te ponen en riesgo de muerte al permanecer aquí?

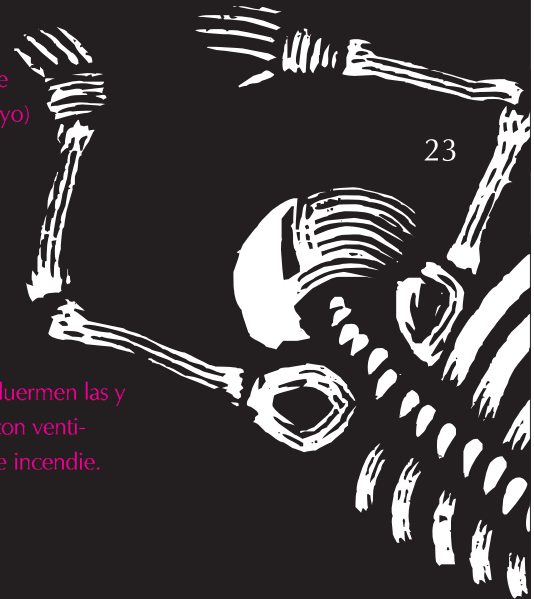
## Para instalar una ofrenda de muertos

La ofrenda consiste en poner un altar dedicado a las personas que murieron y dejaron recuerdos importantes en nosotros. Los elementos básicos son:

- 1.Las fotografías o nombres de los difuntos para quien se ofrece
- 2.Veladoras (preferentemente de papel metálico y base de apoyo)
- 3.Uno o varios vasos de plástico con agua natural
- 4.Flores de cempasúchil
- 5.El tradicional pan de muerto
- 6.Comidas que le gustaban a los difuntos
- 7.Calaveritas de azúcar con el nombre de los seres queridos

### **Recomendaciones que no se deben olvidar**

Nunca coloquen una ofrenda de muertos dentro del lugar donde duermen las y los chavos, es mejor instalarla en un lugar seguro; es decir, visible, con ventilación y alejado de madera, papel, ropa o cualquier material que se incendie.

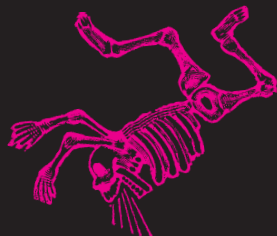


Las veladoras tienen que estar sobre una base firme y ancha que contenga la cera caliente. Así mismo se debe evitar las velas y veladoras con vidrio, es mejor usar veladoras pequeñas contenidas en papel metálico y una base de apoyo.

Para los alimentos y el agua es preferible utilizar platos o vasos de plástico que evitarán accidentes en caso de una caída, o en una situación extrema usar materiales desechables.

Es una responsabilidad educativa concluir el proceso de una ofrenda por lo que es necesario acordar con el grupo el momento de levantarla y limpiar el lugar.





## **El Caracol AC**

Línea de ayuda +52 (55) 5764 2121  
Correo electrónico [edu@elcaracol.org](mailto:edu@elcaracol.org)  
MÉXICO

