

La pista

Recomendaciones:

- Esta actividad puede desarrollarse en un evento masivo, pero también puede llevarse a cabo en un espacio pop-up* en un día normal en la entidad, si el equipo organizador lo considera posible.
- Proponemos 10 estaciones con retos que se pueden adaptar a diferentes espacios. Cada entidad escoge cuáles estaciones se acomodan mejor a sus instalaciones y decide cuántas y cuáles incorporar.
- Cada entidad también es libre de proponer nuevas estaciones.
- Se recomienda escoger como mínimo cinco de éstas.

*Pop-up:

Un evento inesperado que aparece o sucede de repente.

Qué es:

Una carrera de obstáculos donde los participantes tendrán que revisar el Código de Integridad, superar obstáculos y recolectar las fichas de un rompecabezas gigante que deberán armar al final de la carrera. El equipo que primero arme el rompecabezas gana.

También sirve para:

Fomentar

Objetivo:

Entrar en contacto con el Código de Integridad a través del trabajo en equipo.

Para tener en cuenta:



Tiempo:
1-2 horas



Participantes:
Equipos 5-10 personas



Costo:
\$ \$ \$ \$ \$



Dificultad:
★★★★★

Materiales:

1 letrero actividad La Pista

Archivo en carpeta (Cap. 3 > A. Activación > 4. La Pista)

Rompecabezas (dependiendo de número de grupos)

Archivo en carpeta (Cap. 3 > A. Activación > 4. La Pista)

Archivo en carpeta (Cap. 3 > A. Activación > 4. La Pista)

1 cronómetro

*Cada estación requiere materiales específicos que serán listados en la descripción de cada actividad.

PASO A PASO

Antes

1. Organizar los equipos, procurando que cada grupo tenga el mismo número de participantes y asignarle un color a cada uno para identificar sus fichas.
2. Imprimir el material del rompecabezas y las piezas. Tener en cuenta que se debe imprimir un rompecabezas por equipo.
3. Escoger las actividades que se van a desarrollar (mínimo 5) y recolectar el material necesario para cada una.



Durante

Reglas de juego:

- a. Todos los equipos inician observando el rompecabezas inicial que tiene cada uno de los valores y principios del Código de Integridad. El equipo debe aprenderse este rompecabezas para poder armarlo al final de la carrera.
- b. El líder de cada equipo deberá sacar de una bolsa un número que indica la estación donde inicia la carrera.
- c. Cada grupo deberá superar las pruebas en cada una de las estaciones. Una vez superado el reto, recibirá un paquete de fichas con las que deberá armar un rompecabezas al final del recorrido
- d. Gana el equipo que arme correctamente el rompecabezas en el menor tiempo posible.
- e. En cada estación se explicarán las reglas de cada reto y se especificará el número de jugadores para desarrollar esa actividad.
- f. Al finalizar el recorrido, los jugadores podrán retroceder para revisar el rompecabezas inicial. Para esto, dos integrantes del grupo deberán ir y volver a "tuta", es decir, uno de ellos deberá cargar al otro durante todo el recorrido.

Estación 1 - Tiro al Blanco

Materiales

1 tablero de tiro al blanco con dardos



Antes de la Actividad:

El tablero de tiro al blanco debe estar ubicado a una distancia lo suficientemente difícil de alcanzar con los dardos.

Durante la Actividad:

- a. Cada jugador debe intentar lanzar un dardo y apuntar al centro del tablero. La actividad se cumple cuando alguno de los integrantes clave el dardo en el centro.
- b. Si ningún integrante consigue apuntar, todos deberán hacer 5 sentadillas y volver a empezar hasta que alguno lo consiga.
- c. Cuando alguno lo consiga, el coordinador de la estación le entregará al grupo el paquete de fichas correspondiente a su estación.

Estación 2 - Balde de Valores

Materiales

- 1 balde de plástico por grupo
- 2 pares de palillos chinos
- 20 pelotas de pingo-pong por grupo (marcar 5 pelotas con los 5 valores)
- 1 plato



Si hay más de un grupo por estación, se recomienda utilizar el doble de pelotas y de baldes.

Antes de la Actividad:

- a. Marcar 5 pelotas con los nombres de los valores del Código de Integridad.
- b. El resto de las pelotas se deben marcar con otros valores (Ej.: responsabilidad, transparencia, eficiencia).
- c. Llenar el balde de agua y las pelotas marcadas.

Durante la Actividad:

- a. En esta actividad solamente participan 5 personas.
- b. Cada grupo debe pescar con los palillos chinos, y usando la mano contraria a su mano más hábil (si es diestro, debe usar la mano izquierda) una pelota con el nombre de uno de los 5 valores que componen el Código de Integridad del Servicio Público.
- c. Las pelotas que se vayan sacando con cada uno de los cinco valores deben ser puestas dentro de un plato dispuesto para ello.



- d. Sólo es válido el turno de un jugador cuando logra dejar la pelota dentro del plato. Si la pelota cae por fuera del plato, debe volver al balde y el jugador debe empezar de nuevo.
- e. La actividad se completa una vez el equipo consiga pescar los 5 valores: honestidad, respeto, compromiso, diligencia y justicia. Cuando esto suceda, el coordinador de la estación le deberá entregar al grupo su respectivo paquete de fichas.

Estación 3 - El Arrastre

Materiales

1 malla de arrastre para fijar al piso
Clavos o estacas

Antes de la Actividad:

Los organizadores deben clavar la malla al piso. Debe estar a una altura donde alcance a pasar una persona arrastrada.



Durante la Actividad:

Cada miembro del equipo debe atravesar una malla pegada al piso con clavos. En distintos puntos dentro de la malla estarán puestas unas fichas que el primer integrante debe recolectar. La actividad se completará cuando todos los integrantes hayan atravesado la malla. Al finalizar, el coordinador de la actividad entregará la última ficha de esa actividad.

Estación 4 - Relevos

Materiales

3 vasos plásticos desechables
4 baldes plásticos
Agua



Antes de la Actividad:

- a. Esta estación requiere dos baldes ubicados 6 metros de distancia el uno del otro.
- b. El balde ubicado en el punto de inicio debe estar lleno de agua, el otro debe estar completamente desocupado y debe tener una marca a la altura de 750 ml, aproximadamente.
- c. Hacer un agujero en la base de los vasos desechables.

Durante la Actividad:

- a. El objetivo del equipo será llenar el balde que está ubicado al otro lado del punto de inicio.
- b. Cada integrante deberá recoger agua en el vaso plástico (que tiene el agujero) e idear una estrategia para llevar la mayor cantidad de agua que pueda hasta el balde que deben llenar.
- c. Solamente puede ir un participante a la vez para llevar el agua.
- d. Una vez desocupado el vaso en el balde, el integrante se debe devolver y entregar el vaso al siguiente integrante.
- e. La actividad se completa cuando el agua alcance la marca de altura detallada en el balde (750 ml). En este momento el coordinador de la estación hará entrega de las fichas respectivas.

Estación 5 - A Flotar



Materiales

2 sogas largas (Para armar circunferencia)

Antes de la Actividad:

Se arma una circunferencia (de 2m de radio) con la cuerda. En el centro de la circunferencia se ubican las fichas.

Durante la Actividad:

- a. El equipo debe idear una estrategia para agarrar las fichas sin que ninguno de sus integrantes toque el interior del círculo.
- b. Para esto podrán usar palos, pirámides humanas, o lo que consideren necesario.
- c. Si tocan el interior del círculo las fichas se vuelven a poner en el centro y deben volver a empezar.
- d. La actividad se completa cuando el equipo logre sacar todas las fichas de la circunferencia. Una vez esto sucede el equipo podrá llevarse sus fichas a pasar a la siguiente estación.

Estación 6 - Sinestesia



Materiales

En espacio abierto

2 escobas

En espacio cerrado

2 vendas para ojos



Antes de la Actividad:

- a. Seleccionar 4 integrantes del equipo.
- b. Espacio abierto: Para desarrollar esta actividad es necesario contar con un campo abierto grande y sin obstáculos de por medio (piedras, árboles, mesas, etc.), para que los concursantes no se lesionen en caso de perder el equilibrio.

Durante la Actividad:

- a. Cada integrante debe recoger una ficha del Rompecabezas, ubicada en un lugar estratégico (4 fichas en total) y volver al punto de inicio para dar el relevo.
- c. El equipo le debe ayudar con indicaciones habladas, pues los participantes no tendrán su visión en un 100%.
- d. Cualquier ayuda del equipo se debe dar desde fuera del espacio de la estación, nadie puede entrar a ayudar al participante en ningún momento.

Espacio abierto:

- a. El integrante que va a recoger la ficha pasa al frente, observa la ubicación de la ficha.
- b. Debe agarrar una escoba, levantarla y dar 20 vueltas mirando la punta de la escoba que debe estar apuntando al cielo.
- c. Una vez completadas las 20 vueltas debe intentar agarrar la ficha y una vez la tenga, volver al punto de inicio a completar el relevo.

Espacio cerrado:

- a. El integrante que va a recoger la ficha debe vendarse los ojos.
- b. El equipo es el encargado de darle las instrucciones para ir, agarrar la ficha y volver al punto de inicio a entregar el relevo.

Estación 7 - Baila tu Medio Cuerpo Macarena

Materiales

Música - Canción La Macarena
Reproductor musical y parlante

Antes de la Actividad:

- a. Para el desarrollo de esta actividad el equipo debe organizarse por parejas.

b. Los organizadores deben asegurarse del correcto funcionamiento del reproductor y del sonido.



Durante la Actividad:

- a. Cada pareja debe juntar los brazos en gancho de tal forma que uno sea el lado derecho y el otro el izquierdo.
- b. Una vez unidos deben armar la coreografía de la macarena, cada uno moviendo el lado que tiene libre.
- c. La actividad se completa cuando todas las parejas del equipo logren completar la coreografía.



Nota: Si el equipo tiene un número impar, el organizador de la actividad puede optar por hacer un sorteo para ver cuál integrante no participa, o participar en la actividad con el equipo para completar otra pareja.

Estación 8 - Memoria

Materiales

20 cartas Memoria

Archivo en carpeta (Cap. 3 > A. Activación > 4. La Pista > Memoria)

Antes de la Actividad:

- a. Imprimir las cartas.
- b. Organizar las cartas en una superficie plana.

Durante la Actividad:

- a. Para esta actividad el equipo debe escoger un solo participante.
- b. La persona elegida debe ver las cartas con los valores sobre la mesa, memorizar la posición y voltear boca abajo todas las cartas.
- c. La actividad se completa cuando todas las cartas estén descubiertas.
- d. Una vez completado el reto, el coordinador deberá entregar al equipo el paquete de fichas.



Estación 9 - Equilibrio

Materiales

2 ladrillos

Durante la actividad:

- a. Un integrante del equipo debe aguantar el equilibrio durante un minuto parado en un ladrillo con un solo pie.
- b. Si el concursante cae o toca el piso, el cronómetro se reinicia y otro integrante del equipo debe entrar a reemplazarlo.
- c. La actividad se completa cuando algún integrante del equipo complete 1 minuto aguantando el equilibrio sin caer o tocar el piso, momento en el cual el equipo podrá recibir el paquete de fichas.

Estación 10 - Origami

Materiales

2 hojas de instrucciones origami

Archivo en carpeta (Cap. 3 > A. Activación > 4. La Pista > Origen)

1 block de hojas para origen



Durante de la Actividad:

- a. El organizador hace entrega a los participantes de las instrucciones y las hojas de papel necesarias para armar la figura en origami.
- b. La actividad se completa cuando el equipo logre armar correctamente la figura.

Después

Reflexión posterior:

Al finalizar es importante tomarse un momento para reflexionar con todos los participantes sobre las siguientes preguntas:

¿Qué sintieron con esa actividad? (Antes, durante y después)

¿Qué fue lo más fácil? ¿Qué fue lo más difícil?

¿Cuáles son los valores del Código de Integridad que creen que se refuerzan con esta actividad?

¿Cómo se relacionaría esta actividad de trabajo en equipo con el día a día como servidores?

Notas
