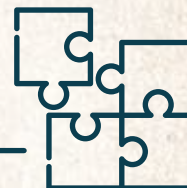


INSTRUCCIONES JUEGO ECONOMÍA CIRCULAR



MÓDULO 1

PRESENTACIÓN INTRODUCTORIA

1. **Bienvenida** a las personas agradeciendo su participación en la actividad.
2. **Explicación inicial de la actividad:** Cuyo objetivo es de manera pedagógica, comprender todas las etapas y requisitos de la actividad de aprovechamiento que se deben surtir en el marco de la prestación integral.
3. **Breve explicación de los módulos y su objetivo**, y de la dinámica del proceso, cómo va a ser la rotación entre los módulos.
4. En esta etapa se debe **entregar 1 carpeta por asociación**.



MÓDULO 2

ROLES DE LAS ENTIDADES

Objetivo

Comprender los roles de los actores que están involucrados en la implementación del esquema de la actividad de aprovechamiento.

Dinámica del juego

Objetivo: ubicar las tarjetas con los roles de las entidades en el tablero adecuado.

1. Todos los asistentes participan.
2. El moderador del juego debe leer la tarjeta con el rol.
3. Un participante voluntario toma la ficha y la coloca en el tablero donde cree que va ese rol. (Si no hay voluntarios, el moderador selecciona un participante).
4. Si está en lo correcto se pasa a leer la siguiente tarjeta, si no, se hace la retroalimentación y se reubica.

Material

Hay 4 tableros, cada uno representa a un actor: a) Comisión de regulación de agua potable y saneamiento básico - CRA, b) Ministerio de Vivienda, Ciudad y Territorio - MVCT, c) Entidades territoriales, y d) Superintendencia de servicios públicos domiciliarios – SSPD.

Hay una baraja de tarjetas que contienen los roles específicos de las entidades. Tarjetas que se deben colocar sobre los tableros.



MÓDULO 3

FORMALIZACIÓN

Objetivo

Comprender las fases iniciales del proceso de formalización y el concepto de integralidad en la prestación de la actividad de aprovechamiento.

Dinámica del juego

Objetivo: Llegar de primer lugar a la meta del juego (casilla No. 10).

1. Dos equipos compiten. Se organizan dos equipos entre todos los asistentes.
2. Para determinar el equipo que inicia el juego se hace un sorteo por piedra, papel o tijera.
3. Cada casilla tiene asignadas dos preguntas, una para cada equipo.
4. El moderador lee la primera pregunta al equipo que inicia el juego.
 - a. Si responde correctamente pasa a la siguiente casilla.
 - b. Si responde mal, pierde el turno. PERO después de perder el turno, avanza a esa casilla.
5. El moderador lee la pregunta al segundo equipo (aplican las mismas condiciones).
6. Una vez, un equipo llegue a la meta se acaba el juego y se convierte en el ganador. SIN EMBARGO, se terminarán de leer las preguntas faltantes y se responderán entre todos.

Material

- 1 tablero con el juego de escalera que tiene 10 casillas.
- Fichas de parqués para desplazarse en el tablero.
- 2 barajas de 10 preguntas. Cada baraja tiene las preguntas para un equipo.



MÓDULO 4

RECOLECCIÓN

Objetivo

Lograr que las asociaciones identifiquen los aspectos operativos relacionados con la etapa de recolección de la actividad de aprovechamiento.

Dinámica del juego

Objetivo: dibujar el área de prestación, rutas y ECAS.

1. El moderador debe guiar paso a paso a las asociaciones para que sobre sus mapas (que están en la carpeta entregada en el primer módulo) vayan haciendo las actividades.
 - a. Si llegan a haber muchas personas en la actividad se pueden hacer grupos, y dentro del grupo se dibuja en el mapa.

2. Siempre se debe reflexionar, cuestionar y retroalimentar las decisiones de los grupos teniendo presente.

- a. Que el área de prestación es el municipio según la normatividad actual.
- b. La definición normativa de macro y micro rutas.
- c. Recordarles toda la información que tienen que recolectar en las micro rutas.
- d. La diferenciación entre usuario aforado y no aforado.

Material

1 tablero gigante con el mapa del municipio (no se puede tachar o rayar).
Carpeta por organización donde está el mapa en el que realizará la actividad.
Juego de marcadores y esferos para dibujar (las personas de la SSPD deben llevar el material).



MÓDULO 5

TRANSPORTE

Objetivo

Comprender la información que se debe registrar frente a los miembros y el transporte de material aprovechable.

Dinámica del juego

Objetivo: Anotar la mayor cantidad de información relacionada con la pregunta en 40 segundos.

1. Dos equipos compiten. Se organizan dos equipos entre todos los asistentes.
2. El moderador lee la pregunta a ambos equipos.
3. Los equipos tienen 40 segundos para anotar toda la información que está relacionada a la pregunta.
4. Acaba el tiempo y el moderador lee la información de cada equipo haciendo la retroalimentación respectiva.

Material

1 papelógrafo o tablero gigante donde se escribirá la información.
Juego de marcadores borrables.



MÓDULO 6

CLASIFICACIÓN Y PESAJE

Objetivo

Analizar y comprender la diferencia entre la comercialización y la prestación de la actividad de aprovechamiento.

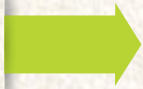
Dinámica del juego

Objetivo: Identificar los errores de las acciones evidenciadas en las secuencias de imágenes del comic.

1. Se organizan dos equipos entre todos los asistentes.
2. El moderador solicita a los equipos ver los casos e identificar las acciones que están mal o que generan algún problema.
 - a. Si los asistentes no entienden bien la imagen, los moderadores deben explicarla y apoyar el análisis.
3. Cada equipo debe analizar la imagen y socializar las inconsistencias que identificó.

Material

Carpeta donde están los comics que deben analizarse.



TABLEROS JUEGO



1

¿Qué información debo tener de los miembros de mi organización con relación a la recolección y transporte del material aprovechable?

2

¿Qué tipo de material aprovechable hace parte del servicio público domiciliario y es susceptible del cobro via tarifa?

3

¿Qué información se debe registrar cuando un vehículo ingresa material a la ECA*?

*ECA: Estación de Clasificación y Aprovechamiento.

4

¿Qué información debo registrar sobre el vehículo que recolecta el material de rechazo de mi ECA?

*ECA: Estación de Clasificación y Aprovechamiento.