

PROGRAMA PRESUPUESTAL 0068 DE REDUCCIÓN DE LA VULNERABILIDAD Y
ATENCIÓN DE EMERGENCIAS POR DESASTRES

GUÍA LÚDICA Y DE APERTURA A LA EDUCACIÓN FORMAL

Guía de actividades lúdicas con uso de kits educativos para atender emergencias



PERÚ

Ministerio
de Educación



GUÍA LÚDICA Y DE APERTURA A LA EDUCACIÓN FORMAL

Guía de actividades lúdicas con uso de kits
educativos para atender emergencias







MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Guía Lúdica y de Apertura a la Educación Formal.

Publicado por el Ministerio de Educación - MINEDU / Oficina de Defensa Nacional y de Gestión del Riesgo de Desastres

Jaime Saavedra Chanduvi

Ministro de Educación

Úrsula Desilú León Chempén

Secretaria General

Aurora Rubí Zegarra Huapaya

Jefa de la Oficina de Defensa Nacional y de Gestión del Riesgo de Desastres

Equipo Técnico: PREVAED - ODENAGED - MINEDU

Correctora de estilo: PUNTO & GRAFÍA S.A.C.

Copyright MINEDU, 2015

Ministerio de Educación, Calle Del Comercio 193,

San Borja, Lima - Perú

Teléfono: 615-5800

Teléfono directo ODENAGED: (511) 476-1846

Página web: www.minedu.gob.pe

Segunda edición

Lima, 2015

Tiraje:

Impresión:

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° XXXXXXXX

Distribuido gratuitamente por el Ministerio de Educación. Prohibida su venta.

ÍNDICE

PRESENTACIÓN.....	5
INTRODUCCIÓN.....	7
GENERALIDADES.....	9
PROPÓSITO.....	9
OBJETIVOS.....	9
CAPÍTULO I	
1.1. El juego en los niños, niñas y adolescentes	11
1.2. Actividades lúdicas.....	13
1.3. Importancia del juego en la contención socioemocional de niñas, niños y adolescentes.....	13
1.4. Ventajas del juego.....	15
1.5. Intervención del docente o facilitador.....	15
1.6. Observaciones a tomar en cuenta.	16
CAPÍTULO II	
2.1. Actividades orientadoras y materiales sugeridos al docente como complemento socioemocional para estudiantes del nivel inicial.....	18
2.2. Actividades lúdicas sugeridas para el nivel inicial.....	20
CAPÍTULO III	
3.1. Actividades orientadoras y materiales sugeridos al docente como complemento socioemocional para los estudiantes del nivel primaria.....	23
3.2. Actividades lúdicas sugeridas para el nivel primaria.....	26

CAPÍTULO IV:

4.1. Actividades orientadoras y materiales sugeridas al docente como complemento socioemocional para los estudiantes del nivel secundaria.....31

4.1. Actividades lúdicas sugeridas para el nivel secundaria.....33

ANEXO

Apertura a la educación formal37

Experiencias de la etapa lúdica y de apertura a la educación formal en caso de emergencias o desastres:
La Kollpa de los Huambillos - Loreto.....38

BIBLIOGRAFÍA.....56

PRESENTACIÓN

La Oficina de Defensa Nacional y de Gestión del Riesgo de Desastres - (ODENAGED) del Ministerio de Educación, en el marco del Programa Presupuestal de Reducción de Vulnerabilidades y Atención de Emergencias por Desastres (PREVAED 068), presenta la **GUÍA LÚDICA Y DE APERTURA A LA EDUCACIÓN FORMAL** como complemento a la contención socioemocional de niñas, niños y adolescentes en situaciones de emergencias o desastres.

Esta guía está dirigida a los docentes de los diferentes niveles y modalidades del sistema educativo de nuestro país para brindar apoyo socioemocional a niñas, niños y adolescentes, por ello contiene actividades y procedimientos lúdicos para ser usados después de una emergencia y/o desastre.

El primer capítulo proporciona las bases necesarias para la intervención y promoción del soporte socioemocional a través del juego y actividades lúdicas como parte del proceso de la educación no formal.

En el segundo apartado se presentan algunas propuestas lúdicas, juegos y materiales que ayudarán al docente a la recuperación socioemocional de los estudiantes después de una emergencia o desastre.

Este material es parte de un módulo de tres guías, cada una con sus propios objetivos, en una misma línea de acción. Asimismo, tiene por objetivo proporcionar técnicas metodológicas y materiales lúdicos para la atención de niñas, niños y adolescentes en situaciones de emergencia y/o desastres, así como facilitar la reinserción de la plana docente y los estudiantes a la escuela.

La aplicación de esta guía, permitirá que en situaciones de emergencias y/o desastres los docentes cuenten con instrumentos específicos que orienten las actividades recreativas como parte del proceso de la contención y apoyo socioemocional para los estudiantes.



INTRODUCCIÓN

Nuestro país requiere que, desde las instituciones educativas, se generen acciones preventivas y promocionales con el fin de sensibilizar a la comunidad educativa y a sus miembros en el manejo socioemocional para el desarrollo de la resiliencia y recuperación ante cualquier emergencia o desastre. Estas minimizarán las consecuencias en la salud socioemocional de nuestras niñas, niños y adolescentes, lo que garantizará su derecho a la salud, al bienestar socioemocional aun en situaciones eventuales.

Una comunidad educativa organizada, representa el grupo de apoyo más confiable para enfrentar una situación de fuerte impacto emocional y social, como es una emergencia o desastre. Esto requiere cambio de actitudes, cultura de prevención y promoción en el desarrollo saludable de las emociones por parte de nosotros los docentes. Por lo tanto, es determinante la participación activa del profesor como agente de intervención en el desarrollo socioemocional de niñas, niños y adolescentes, de acuerdo a lo que establece el Sistema Nacional de Gestión del Riesgo de Desastres.

La **GUÍA LÚDICA Y DE APERTURA A LA EDUCACIÓN FORMAL** es un referente para que el docente de respuesta socioemocional pertinente para nuestras niñas, niños y adolescentes, así como aumentar su conciencia del peligro, incrementar su confianza para actuar y afrontar la situación adversa, de este modo disminuirá la incidencia y la magnitud de reacciones anímicas negativas tales como rechazo, pánico, shock, violencia, etc. Además, propiciará la participación de toda la comunidad educativa después de una emergencia o desastre.

Este alcance es adaptable a las características sociales, culturales e idiomáticas del lugar que enfrenta una emergencia o desastre. Los involucrados, con mucha creatividad, lograrán ampliar la presente propuesta con nuevas técnicas. Esta guía ayudará a orientar a los docentes o facilitadores en el desarrollo de actividades lúdicas a fin de complementar la contención socioemocional de las niñas, niños y adolescentes para que adquieran la sensación de bienestar.



CONOZCO mi ambiente.
IDENTIFICO las amenazas, y
GESTIONO los riesgos de desastres.



GENERALIDADES

PROPÓSITOS

La guía pretende orientar la participación activa del docente o facilitador a través de actividades lúdicas que se aplicarán en situaciones de emergencia o desastre para recuperar y rehabilitar la salud socioemocional de niñas, niños y adolescentes de acuerdo a las etapas de atención educativa en situaciones de emergencia, que son a) Etapa de soporte socioemocional, b) Etapa lúdica y de apertura a la educación formal, y c) Etapa formal de intervención del currículo por la emergencia. Asimismo, propone estrategias, técnicas y materiales adecuados al contexto para ayudar a sobreponerse al desastre.

OBJETIVOS

General

Orientar al docente o facilitador a través de instrumentos estratégicos, metodológicos y materiales referenciales lúdicos que acompañen la intervención socioemocional de niñas, niños y adolescentes en busca de su pronta recuperación en contextos de emergencias o desastres, así como garantizar su derecho a la educación.

Específico

Sugerir algunas estrategias metodológicas, así como materiales para realizar actividades lúdicas de contención socioemocional involucradas en toda situación de emergencia o desastre.



01

EL JUEGO
EN LAS
NIÑAS,
NIÑOS Y
ADOLESCENTES



CAPÍTULO I

1.1. EL JUEGO EN LAS NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES



El juego es de por sí **LIBRE Y ESPONTÁNEO**

Es por excelencia el lenguaje de las niñas y niños. Así como nosotros los adultos usamos la palabra para comunicarnos, las niñas y niños utilizan el juego. Poco a poco, a través de este, van expresando sus sentimientos, emociones, frustraciones, etc. Como adultos, debemos ser capaces de interpretar qué es lo que se está expresando.

El juego es la actividad infantil principal y debe ser promovida. Muchas veces escuchamos a madres y padres de familia decir:

que están jugando y por ende **“están perdiendo el tiempo”**. Ese es uno de los grandes mitos. **¡Las niñas y los niños no pierden el**

tiempo cuando juegan! cuando les prohibimos

hacerlo, promovemos saltos en su crecimiento,

que aparenta mucha madurez emocional, sin

embargo reducen su posibilidad de cumplir con etapas importantes del desarrollo evolutivo que terminará afectando su pensamiento creativo, porque a través de esta actividad no solo se divierten, sino que aprenden a cómo socializar con otros, a respetar reglas de conducta, a comunicarse, a desarrollar su imaginación y, por lo tanto, su potencialidad creativa. Muchas veces vemos a las niñas y los niños jugar y no nos damos cuenta de la importancia de ello y el rol que cumple en la mente.



El juego es la actividad que me permite conocer el mundo que me rodea

Por ejemplo, dos niños juegan a los soldaditos, en ese momento **son soldados**. Ese es el poder de la imaginación que vamos perdiendo cuando crecemos y que, en muchas ocasiones, hacemos que los niños corten esa capacidad para que “maduren” o “cumplan con sus tareas”. El adulto sólo debe interrumpir el juego si este se ha roto, es decir, cuando quienes están jugando a los soldados salieron del mundo de la fantasía, entraron a la realidad y comienzan a pelearse y agredirse. El adulto debe poner los límites, brindarles contención a esos niños, comprender que por alguna razón no han podido seguir en el mundo de la fantasía. En el colegio, la acción inmediata que debe hacer el docente es parar el juego y la pelea. En ocasiones, los niños están tan agresivos que no basta con darles la orden de interrumpir lo que están haciendo, sino que uno debe detenerlos físicamente. Esto no implica que el profesor sea violento con los estudiantes, todo lo contrario, debe sostener físicamente al niño, que puede estar llorando de rabia y aliviarlo; una vez que este se calmó, hablar sobre lo que ha sucedido y reflexionar al respecto.



A veces, estos desbordes emocionales pueden darse porque ven mucha agresión en casa y cualquier posibilidad de escape se presta para actuar así. La violencia, por lo general, rompe con la posibilidad creativa de las niñas y los niños, esa es una de las razones por las cuales es tan importante protegerlos de esta; por ello, es conveniente que prestemos atención a cómo juegan los niños; si notamos que un estudiante siempre rompe con el juego y termina agrediendo a sus compañeros debemos hablar con los padres para tratar de comprender si es que hay algo que está pasando en casa. Si la situación es extrema y no podemos manejarla desde nuestro rol de docente, debemos derivar el caso al especialista en psicología.

El juego también sirve para que las niñas, niños y adolescentes aprendan y logren las metas esperadas según su edad, no obstante, los “juegos educativos” que ahora están muy de moda, dejan de ser juegos cuando se les imponen a los niños. El aprender divirtiéndose es muy distinto al juego, pues este es libre de por sí. La actividad lúdica en sí misma debe ser creada por las niñas, niños y adolescentes de manera espontánea; sin embargo, podemos utilizarlas para que aprendan de forma más entretenida y a su vez, desarrollen la creatividad no sólo del estudiante, sino también del docente.

1.2. ACTIVIDADES LÚDICAS

El juego se diferencia de las actividades lúdicas, porque estas últimas nos pueden servir para enseñar y también ayudar a que las y los estudiantes se distraigan y continúen con su proceso de rehabilitación emocional. Es necesario recordar que nuestras primeras experiencias infantiles marcan cómo viviremos el futuro, por ello como docentes es valioso conocer el desarrollo evolutivo. Este se da de manera transversal e integral incluyendo lo afectivo, cognitivo, social, físico y ambiental; sin embargo, cada niña, niño y adolescente tiene un desarrollo particular, es decir, unos se demoran más que otros en alcanzar capacidades específicas acordes a su edad, entre tanto se mantenga dentro del rango esperado no hay que alarmarse, ni tampoco forzar a que el estudiante acelere su aprendizaje. Siempre se le debe apoyar con empatía.



1.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA CONTENCIÓN SOCIOEMOCIONAL DE NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

Cuando hay algún evento traumático como una guerra, un sismo, un tsunami, una helada, una inundación, un huaico u otros acontecimientos de esa índole, las personas se asustan y recuerdan constantemente lo vivido. Eso no solo les sucede a los adultos, también a los niños, niñas y adolescentes. Muchas veces comienzan a presentar síntomas que indican el temor que están sintiendo. Por ejemplo, tienen pesadillas en las noches o pierden la capacidad de controlar sus esfínteres. Cabe resaltar que cuando un niño o niña deja de jugar es cuando debemos realmente alarmarnos. Un infante que no lo hace es porque está bloqueado. Es como alguien que está tan asustado que no puede hablar.

Las experiencias vividas, como el sismo del 15 de agosto del 2007 que azotó al sur del Perú, nos demuestran que a través del juego las niñas, niños y adolescentes pueden ir recuperándose de la afectación socioemocional que les ha generado el evento. Así, muchas instituciones reportaron que cuando recién llegaron a brindar soporte emocional, las niñas y niños solo pintaban con colores oscuros, esto significa expresiones de su mundo interior, que mostraban temores, miedos, procesos de duelo; sin embargo, poco a poco comenzaron a expresar nuevas emociones al utilizar colores más alegres. Esto se logró a través del acompañamiento continuo de los docentes y facilitadores.

Asimismo, en aquellos espacios donde se les permitía recrearse, revivían el desastre jugando al “terremoto”, hasta que poco a poco este dejó de tener el mismo significado. Es lo mismo que sucede con un adulto cuando atraviesa una experiencia angustiante; narra las veces que lo necesita hasta que se va aliviando, aunque para ello necesita contar con una persona de confianza, que le pueda brindar contención socioemocional. Por eso, el rol del docente es fundamental porque cuando las niñas, niños y adolescentes regresan a las aulas deben de contar con personas que puedan sostener su angustia, comprender que han sido víctimas de una emergencia o desastre y que quizás no solo han tenido pérdidas materiales, sino también de algún ser querido. De esta manera, el docente debe comprender que los juegos que se den al principio pueden resultar, incluso, atemorizantes para ellos mismos, no obstante deben dejar que las niñas, niños y adolescentes expresen su sentir.

Por otro lado, es vital tener presente que en estos momentos el docente debe cumplir su rol, sin intentar asumir funciones de psicólogo o psicóloga porque no saben exactamente qué clase de experiencia ha vivido el niño o niña y no cuentan con las herramientas para brindar tratamiento de ese tipo. En estos momentos, solo debe acompañar y en caso notara que algún estudiante necesita ayuda profesional derivarlo al especialista .

Debemos recordar que nosotros también somos humanos con límites y estos no son malos, sino que nos permiten protegernos y cuidar al otro. A veces, por querer ayudar hacemos que salgan a la luz temas que son difícil de esclarecer generando confusión. Por eso, debemos siempre tener en cuenta donde empieza y termina nuestro rol, y cuando no manejamos alguna situación derivar el caso al especialista en psicología.

1.4. VENTAJAS DEL JUEGO



1.5. INTERVENCIÓN DEL DOCENTE O FACILITADOR

La intervención que realizaremos será a través de actividades lúdicas propuestas para los distintos contextos como complemento socioemocional, a fin de aliviar las tensiones creadas por un suceso que amenaza la vida o la seguridad de nuestras niñas, niños y adolescentes.

El objetivo con los afectados, es que a través de éstas estrategias se logre en algún grado la reducción del riesgo, la mejora del estado anímico y/o una respuesta más eficiente y eficaz a las necesidades físicas y socioemocionales que afrontan las niñas, niños, adolescentes y sus familiares.

1.6. OBSERVACIONES A TOMAR EN CUENTA:

- ✓ Si en el proceso de aplicar estas estrategias se presenta una crisis en algún estudiante, se deberá realizar la derivación del caso al especialista en psicología
- ✓ Las actividades lúdicas deben ser adaptadas a las circunstancias del desastre, características y edades de las niñas, niños y adolescentes y a las particularidades del entorno.
- ✓ Los recursos y materiales propuestos son referenciales, pudiendo, de acuerdo a cada experiencia, cambiarlos por otros que crea pertinente.
- ✓ Si hacemos música y no contamos con instrumentos musicales, podemos fabricar junto con nuestras niñas, niños o adolescentes **-usando material reciclado-**, algunos de manera artesanal o tal vez improvisar con objetos que tengan a su alrededor.
- ✓ Dar variabilidad al manejo del tiempo de las estrategias, pudiendo reducir o ampliarlo de acuerdo a lo que sea oportuno y urgente trabajar.
- ✓ Luego de cada juego, debemos interactuar reflexionando con los estudiantes respecto a la actividad en sí; si les gustó, cómo se sintieron, etc.
- ✓ La guía pretende orientar la labor del docente o facilitador, luego de ocurrida una emergencia y/o desastre a través de estrategias lúdicas que complementen la intervención del soporte socioemocional de niñas, niños y adolescentes a fin de reinsertarlos a las labores escolares y de esta manera garantizar el derecho a la educación aun en situaciones de emergencia.
- ✓ **Las actividades lúdicas**, están directamente asociadas a la contención socioemocional, no tienen un espacio ni operadores definidos, pueden ser trabajadas en las escuelas, parroquias, espacios donde se aloja provisionalmente a los niños con sus familias (albergue o refugio), espacios donde estos se concentran, (comedores, locales comunales), o también pueden ser espacios a los que se convoca para tal fin a los niños (plazas, campos deportivos).
- ✓ En la etapa de la educación no formal, las actividades lúdicas deberán alternarse con actividades básicas de comunicación, matemática y habilidades para la vida, pues la actividad lúdica en emergencias es una de las etapas de la respuesta educativa de tránsito a la educación formal.

02

EL JUEGO EN LAS NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES



CAPÍTULO II

2.1. ACTIVIDADES ORIENTADORAS Y MATERIALES SUGERIDOS AL DOCENTE COMO COMPLEMENTO SOCIOEMOCIONAL PARA LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL

OBJETIVOS DE LA INTERVENCIÓN	ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DE APOYO (ACTIVIDADES LÚDICAS)	MATERIALES SUGERIDOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
<ul style="list-style-type: none"> • Evitar el recuerdo de los eventos adversos • Facilitar la expresión verbal de sus emociones 	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños exploran construyendo casitas, torres, figuras, etc. • Crean diseños de construcción en forma libre 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de construcción 	<ul style="list-style-type: none"> • Construimos casitas, torres, puentes etc.
<ul style="list-style-type: none"> • Estimular la fantasía a través del juego de roles para permitir explorar su mundo interior 	<ul style="list-style-type: none"> • Jalar los carritos, desplazándose de un lugar a otro de manera libre, en forma individual o grupal • Empuja a través de líneas demarcadas 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de carritos para jalar 	<ul style="list-style-type: none"> • Carrera de carritos, sin salirnos de la pista
<ul style="list-style-type: none"> • Estimular la expresión de sus emociones, frustraciones y temores • Explorar su mundo interior 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploran su imaginación a través del juego de roles, en compañía del docente o facilitador • Crean situaciones de juego de roles con sus pares de forma grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Titeres de personajes 	<ul style="list-style-type: none"> • Representamos cuentos populares
<ul style="list-style-type: none"> • Tolerar los sentimientos de frustración • Perseverar en la solución de conflictos 	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelven problemas • Trabajan en equipo • Promueven la atención y concentración 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de rompecabezas 	<ul style="list-style-type: none"> • Armamos rompecabezas
<ul style="list-style-type: none"> • Relajar sus sentidos • Liberar del estrés • Transmitir sensaciones de paz, tranquilidad y alegría 	<ul style="list-style-type: none"> • Siguen el compás y ritmos con movimientos • Reproducen cantos de la localidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Triángulo • Caja Musical 	<ul style="list-style-type: none"> • Movimientos corporales al compás de los sonidos

OBJETIVOS DE LA INTERVENCIÓN	ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DE APOYO (ACTIVIDADES LÚDICAS)	MATERIALES SUGERIDOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
<ul style="list-style-type: none"> Facilitar la expresión de sus conductas internas, asociadas a sensaciones de frustraciones, temores y esperanzas 	<ul style="list-style-type: none"> Dibujan de manera libre o dirigida paisajes, personas, familia, animales, juguetes etc. Pintan con colores diversos, según su elección 	<ul style="list-style-type: none"> Block de dibujo, colores, crayolas, tijeras 	<ul style="list-style-type: none"> Dibujo con mis amigos
<ul style="list-style-type: none"> Estimular la expresión de las emociones, alegría y felicidad. Promover las actividades grupales 	<ul style="list-style-type: none"> Juegan lanzando y recibiendo la bola en círculos o en línea, frente a frente, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Pelotas de plástico 	<ul style="list-style-type: none"> Lanzando pelotas con nombre Rápido que te alcanzo
<ul style="list-style-type: none"> Estimular la expresión de la emoción; alegría y felicidad. Promover las actividades grupales Desarrollar la seguridad en sí mismo 	<ul style="list-style-type: none"> Juegan saltando de diversas formas: Con la soga sobre el piso, saltan sobre un pie, sobre dos, de lado, como conejitos, sapitos, canguros, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> Sogas 	<ul style="list-style-type: none"> Fila india
<ul style="list-style-type: none"> Estimular la expresión de la emoción; alegría y felicidad. Promover las actividades grupales Mantener la atención en la actividad para distraer su tristeza. 	<ul style="list-style-type: none"> Juegan haciendo girar la hula - hula alrededor de la cintura, de los brazos Saltan sobre ellas, las hacen rodar Lanzan y atrapan en forma individual y grupal 	<ul style="list-style-type: none"> Hula - hula 	<ul style="list-style-type: none"> Dominamos el Hula - hula
<ul style="list-style-type: none"> Liberar el estrés Transmitir sensaciones de alegría y felicidad 	<ul style="list-style-type: none"> Escuchan música suave y lenta Se mueven al compás de la música Reproducen coreografías de bailes 	<ul style="list-style-type: none"> Radio Reproductor CD Pilas 	<ul style="list-style-type: none"> Bailamos al compás de la música

2

2.2. ACTIVIDADES LÚDICAS SUGERIDAS PARA EL NIVEL INICIAL

2.2.1 DECORO MI NOMBRE

PARTICIPANTES	LUGAR Y TIEMPO	MATERIAL	PROCEDIMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> El número de integrantes es indeterminado, según las circunstancias 	<ul style="list-style-type: none"> Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados. (25 min.) 	<ul style="list-style-type: none"> Coronas de cartulina y sobres, papeles de color, tijeras y goma 	<ul style="list-style-type: none"> De un sobre sorpresa se sacarán siluetas de coronas y en cada una de ellas estará escrito el nombre de cada niña y niño. Primero, sacaremos una corona sin nombre, preguntaremos a los niños a quién pertenece, esperamos sus respuestas para luego mencionar que no se la podemos dar a nadie pues no tiene dueño. Las demás coronas sí tendrán los nombres de cada participante para que realicen técnicas de cortado y pegado sobre su nombre.



2.2.2. "DIBUJO CON MIS AMIGOS"



PARTICIPANTES	LUGAR Y TIEMPO	MATERIAL	PROCEDIMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> El número de integrantes es indeterminado. Dos o más equipos 	<ul style="list-style-type: none"> Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados hasta concluir el dibujo 	<ul style="list-style-type: none"> Lápices y papelotes por equipo 	<ul style="list-style-type: none"> Los equipos se forman en fila, un equipo junto al otro. El primero de cada hilera tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 3 o 5 metros se coloca un papelote. El juego comienza cuando el docente o facilitador nombra un tema, por ejemplo, cuidemos nuestro cuerpo. Inmediatamente, el primero de cada fila corre hacia el papelote de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, luego de 20 segundos, el o la docente indica "cambio" y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila, quien rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo por 20 segundos, así sucesivamente hasta concluir con la participación de todos los integrantes del grupo. Se termina el dibujo sin generar presión a nadie.

2.2.3 “BUSCANDO MI LUGAR”

PARTICIPANTES	LUGAR Y TIEMPO	MATERIAL	PROCEDIMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> El número de integrantes es indeterminado 	<ul style="list-style-type: none"> Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados. (10 min.) 	<ul style="list-style-type: none"> Sillas (no indispensable) 	<ul style="list-style-type: none"> Se sientan en círculo. Un estudiante del grupo comienza el juego presentándose de la forma siguiente: “Soy Juanito y quiero que mi lugar sea ocupado por María”. A continuación, indica cómo quiere que vaya a ocupar su lugar (para eso vendrá saltando en un pie). Se indica una acción: bailando, sentado, saltando como conejito, volando, etc.



2.2.4 “BUSCO MI PAR”



PARTICIPANTES	LUGAR Y TIEMPO	MATERIAL	PROCEDIMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> El número de integrantes no es relevante. 	<ul style="list-style-type: none"> Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados. (15 min.) 	<ul style="list-style-type: none"> Caramelos o figuras geométricas, bolitas de colores, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> El docente reparte entre un grupo de participantes diferentes objetos (pelotitas de yaces de colores, cubos pequeños, piezas geométricas...). El otro equipo, sin escoger, saca los objetos de una caja. No se puede cambiar lo que le tocó. Luego, cada estudiante tiene que buscar a su igual; por ejemplo, los que han elegido la pelotita de color rojo se sientan y se ponen de acuerdo para realizar una actividad. Por turno, frente a los demás, expondrán su propuesta. Entre ellas, pueden cantar, bailar, etc.

03

EXPERIENCIAS DE INTERVENCIÓN EN CASO DE DESASTRES O EMERGENCIAS



CAPÍTULO III

3.1. ACTIVIDADES ORIENTADORAS Y MATERIALES SUGERIDOS AL DOCENTE COMO COMPLEMENTO SOCIOEMOCIONAL PARA LOS ESTUDIANTES DE PRIMARIA

OBJETIVOS DE LA INTERVENCIÓN	ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DE APOYO (ACTIVIDADES LÚDICAS)	MATERIALES SUGERIDOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
<ul style="list-style-type: none"> Tolerar las frustraciones Estimular la perseverancia 	<ul style="list-style-type: none"> Hacen volar cometas 	<ul style="list-style-type: none"> Cometas 	<ul style="list-style-type: none"> Hacemos volar cometas
<ul style="list-style-type: none"> Estimular la atención y concentración de los estudiantes Respetar las reglas del juego 	<ul style="list-style-type: none"> Juegan el ajedrez poniendo en práctica las estrategias de defensa y ataque 	<ul style="list-style-type: none"> Kit de ajedrez y damas 	<ul style="list-style-type: none"> Aprendemos a jugar ajedrez y damas
<ul style="list-style-type: none"> Manejar y respetar las reglas del juego Desarrollar la atención para disminuir la fijación de la tristeza 	<ul style="list-style-type: none"> Se divierten jugando con el ludo o juego de damas 	<ul style="list-style-type: none"> Ludo o Juego de ajedrez 	<ul style="list-style-type: none"> Ludo o Juego de ajedrez
<ul style="list-style-type: none"> Aprender a tolerar la frustración. Trabajar en equipo Liberar el estrés 	<ul style="list-style-type: none"> Dominan el balón con los pies Realizan remates al arco con la frente Practican tiros de penal Realizan conducción del balón Juegan "camote" 	<ul style="list-style-type: none"> Pelotas de fulbito 	<ul style="list-style-type: none"> "Camote"
<ul style="list-style-type: none"> Aprender a tolerar la frustración. Trabajar en equipo Liberar el estrés 	<ul style="list-style-type: none"> Realizan saques, voleo, recepciones y remates, en forma individual y en pareja. Juegan voleibol recreativo (agarrando el balón). 	<ul style="list-style-type: none"> Pelotas de voleibol 	<ul style="list-style-type: none"> Lanzando pelotas con nombre Pasando por el túnel "rápido que te alcanzo" Lluvia de pelotitas Voleibol recreativo

OBJETIVOS DE LA INTERVENCIÓN	ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DE APOYO (ACTIVIDADES LÚDICAS)	MATERIALES SUGERIDOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a tolerar la frustración • Trabajar en equipo • Liberar el estrés 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizan dominio de botes y rebotes, pases de pecho, de pique y por encima de la cabeza • Ejecutan un conjunto de actividades de conducción pase y tiros al cesto 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de básquet 	<ul style="list-style-type: none"> • Lanzamientos al aro • "pelota caliente"
<ul style="list-style-type: none"> • Estimular la expresión de sus emociones, frustraciones y temores • Explorar su mundo interior 	<ul style="list-style-type: none"> • Representan diversas situaciones • Realizan juego de roles • Representan personajes favoritos • Juegan con los títeres en forma individual y/o grupal 	<ul style="list-style-type: none"> • Set de títeres de personajes 	<ul style="list-style-type: none"> • Representamos cuentos populares.
<ul style="list-style-type: none"> • Tolerar los sentimientos de frustración • Perseverar en la solución de conflictos 	<ul style="list-style-type: none"> • Arman y desarman los rompecabezas de 20, 30 o 50 piezas 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de rompecabezas 	<ul style="list-style-type: none"> • Juguemos con los rompecabezas
<ul style="list-style-type: none"> • Liberar el estrés • Transmitir sensaciones de alegría y felicidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchan música suave, lenta • Se mueven al compás de la música • Crean e imitan coreografías de bailes 	<ul style="list-style-type: none"> • Radio 	<ul style="list-style-type: none"> • Bailemos al compás de la música
<ul style="list-style-type: none"> • Relajar sus sentidos • Liberar el estrés • Transmitir sensaciones de paz, tranquilidad y alegría 	<ul style="list-style-type: none"> • Siguen el compás y ritmos con movimientos. • Reproducen cantos de la localidad • Tocan música suave. • Tocan música de su región. 	<ul style="list-style-type: none"> • Triángulo, caja china o caja musical 	<ul style="list-style-type: none"> • Toquemos los instrumentos musicales

OBJETIVOS DE LA INTERVENCIÓN	ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DE APOYO (ACTIVIDADES LÚDICAS)	MATERIALES SUGERIDOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
<ul style="list-style-type: none"> • Expresar sus conductas internas, asociadas a sensaciones de frustraciones, temores y esperanzas. • Identificar colores que usan (oscuros o claros) 	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujan de manera libre o dirigida paisajes, personas, familia, animales, juguetes, objetos, etc. • Pintan con colores diversos, según su elección 	<ul style="list-style-type: none"> • Block de dibujo y lápices de colores, y grafito, borrador, tajador 	<ul style="list-style-type: none"> • Cópíame • Dibujo con mis amigos
<ul style="list-style-type: none"> • Expresar a través de sus narraciones, sentimientos y emociones de su mundo interior 	<ul style="list-style-type: none"> • Redactan cuentos, narran historietas personales o de la localidad. • Escriben su nombre, de su familia, de los amigos y de las personas más importantes para él 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas bond A4, lapiceros, lápices, borrador, tajador 	<ul style="list-style-type: none"> • Contamos cuentos de la localidad



3.2. ACTIVIDADES LÚDICAS SUGERIDAS PARA EL NIVEL PRIMARIA.

LANZANDO PELOTAS CON NOMBRE

PARTICIPANTES	LUGAR Y TIEMPO	MATERIAL	PROCEDIMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> El número de integrantes no es relevante 	<ul style="list-style-type: none"> Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados. (15 min.) 	<ul style="list-style-type: none"> Pelota de plástico 	<ul style="list-style-type: none"> En círculo, identificar a los niños con su nombre, luego lanzar la bola a un participante, mencionando su nombre. Y así sucesivamente se irá trasladando la pelota según corresponda con el nombre. Todos deben recibir el balón

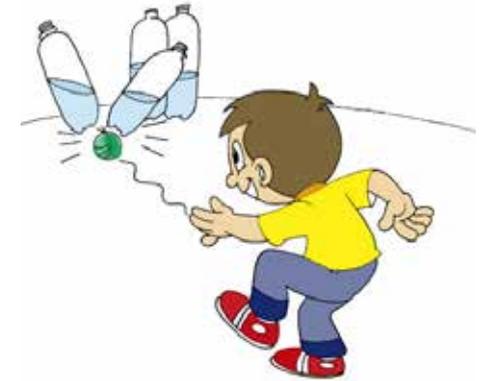


PASANDO POR EL TÚNEL

OBJETIVO	PARTICIPANTES	LUGAR Y TIEMPO	MATERIAL	PROCEDIMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> Fomentar el trabajo grupal y de cooperación Estimular la recreación individual y colectiva 	<ul style="list-style-type: none"> El número de integrantes es indeterminado. Pueden ser dos o más equipos de ocho participantes. 	<ul style="list-style-type: none"> Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados (10 min.) 	<ul style="list-style-type: none"> Pelotas de plástico 	<ul style="list-style-type: none"> Formaremos tres filas con los estudiantes. Les repartiremos una pelota a cada hilera y el primer integrante la pasará al segundo por debajo de las piernas, el segundo al tercero y así sucesivamente hasta que llegue al último, quien tendrá que ir corriendo al principio de la cola y comenzar otra vez la operación. Esto se irá repitiendo hasta que uno de los grupos llegue a la meta establecida.

TUMBALATAS

PARTICIPANTES	LUGAR Y TIEMPO	MATERIAL	PROCEDIMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> Son diez integrantes por equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados. (25 min.) 	<ul style="list-style-type: none"> Pelotas de trapo 	<ul style="list-style-type: none"> Dentro de un círculo pequeño, se ubica una torre de cuatro latas. Alrededor del primer círculo se dibuja otro más grande donde se ubicarán cuatro guardianes. A un metro de distancia se traza otro círculo más grande donde se ubicarán los tumbalatas (6 niños). Éstos intentarán derribar la torre con las pelotas de trapo. La torre será resguardada por los cuatro guardianes que evitarán con sus cuerpos que el lanzamiento hecho acierte. Cuando caiga todo lo edificado, se cambiarán las posiciones.



SALTANDO CON LA SOGA



PARTICIPANTES	LUGAR Y TIEMPO	MATERIAL	PROCEDIMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> El número de integrantes no es relevante. 	<ul style="list-style-type: none"> Pueden realizarlo en espacios abiertos o cerrados (25 min.) 	<ul style="list-style-type: none"> Sogas cortas y largas 	<ul style="list-style-type: none"> Motivamos a los niños y niñas a saltar con cuerdas en forma individual, en parejas o de manera grupal. El salto varía sobre dos pies juntos, alternando los pies, desplazándose de adelante hacia atrás, desplazándonos en el espacio, saltos laterales, saltos cruzando los pies, saltos en retroceso.

3

JUGAMOS YACES



PARTICIPANTES	LUGAR Y TIEMPO	MATERIAL	PROCEDIMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> El número de participantes no debe exceder de 5 por grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados (20 min.) 	<ul style="list-style-type: none"> Pelotita de jebe, yaces de colores 	<ul style="list-style-type: none"> Sobre un espacio plano, soltamos los yaces, lanzamos la pelota al aire y atrapamos uno por uno. Luego de dos en dos, de tres en tres... etc. También diversificamos los estilos para cogerlos: levis, levis con palmadas, pasadas, chinita, etc. Coge el yax por una de las aristas y con los dedos pulgar e índice, hacerlo girar sobre el piso como un trompo. Luego deberán hacerlo el siguiente y de esa forma sucesiva hasta que todos los yaces se encuentren girando a la vez.

DOMINAMOS EL HULA HULA

PARTICIPANTES	LUGAR Y TIEMPO	MATERIAL	PROCEDIMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> El número de participantes no debe exceder de dos por cada hula-hula. 	<ul style="list-style-type: none"> Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados (20 min.). 	<ul style="list-style-type: none"> Hula-hula 	<ul style="list-style-type: none"> Realizamos ejercicios gimnásticos con desplazamientos laterales, adelante-atrás, balances, giros y saltos. Los hacemos que giren la hula-hula alrededor de la cintura, del cuello, con los brazos, con las piernas etc. Luego, ejercitarán sobre su propio eje. Por último, rodarán en posta de parejas.



PELOTA CALIENTE



PARTICIPANTES	LUGAR Y TIEMPO	MATERIAL	PROCEDIMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> No deben ser más de diez participantes: ocho al centro y dos a los extremos. 	<ul style="list-style-type: none"> Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados. (20 min) 	<ul style="list-style-type: none"> Pelotas de plástico 	<ul style="list-style-type: none"> Se ubican dos alumnos frente a frente a 10 metros de distancia, aproximadamente. Los demás niños y niñas se ubican al centro de ambos jugadores para esquivar la pelota que lanzan los de los extremos para intentar tocarlos. Si eso sucede tendrán que retirarse del juego. Este se acaba cuando todos fueron eliminados. En ese momento se cambia de funciones y se continúa.

LANZAMIENTOS AL ARO

PARTICIPANTES	LUGAR Y TIEMPO	MATERIAL	PROCEDIMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> Seis participantes por equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados. (20 min.) 	<ul style="list-style-type: none"> Pelotas de mini-básquet. 	<ul style="list-style-type: none"> Cada participante se ubica en zona marcada para lanzamientos. A cada espacio le asignamos un número del 1 al 6 Se inicia con un lanzamiento a partir de la posición 1, si convierte la canasta, pasa a la posición 2, si acierta al 3, así sucesivamente. Si falla le dará la oportunidad al otro participante que iniciará sus lanzamientos desde la posición 1 hasta que falle y así sucesivamente. Cuando participaron todos y falló el último, el primer participante reanuda sus lanzamientos desde donde se quedó, para continuar del mismo modo. Gana el participante que llegue primero a la posición 6 primero.



04

**ACTIVIDADES
ORIENTADORAS
Y MATERIALES
SUGERIDOS AL
DOCENTE COMO
COMPLEMENTO
SOCIOEMOCIONAL
PARA LOS
ESTUDIANTES DE
SECUNDARIA**



CAPÍTULO IV

4.1. ACTIVIDADES ORIENTADORAS Y MATERIALES SUGERIDOS AL DOCENTE COMO COMPLEMENTO SOCIOEMOCIONAL PARA LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIA

OBJETIVOS DE LA INTERVENCIÓN	ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DE APOYO (ACTIVIDADES LÚDICAS)	MATERIALES SUGERIDOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la concentración • Reorientar la atención. 	<ul style="list-style-type: none"> • El ajedrez y las damas son juegos de mesa. • Practicamos juegos de mesa: ajedrez, damas, scrabble. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de ajedrez, damas, jenga, dominó 	<ul style="list-style-type: none"> • Jugamos ajedrez • Jugamos jenga • Jugamos dominó
<ul style="list-style-type: none"> • Resolución de conflictos. • Tolerar la frustración • Desarrollar la atención y concentración 	<ul style="list-style-type: none"> • El docente o facilitador proporciona el material necesario entre ellos: pupiletras, crucigramas o sudoku • Hallan las palabras referentes al tema propuesto, para resolver los pupiletras. • Completan la información para resolver los crucigramas (según el diseño propuesto) • Completan los espacios vacíos con números del 1 al 9 sin repetir ninguno, hasta que coincidan todos los cuadrantes (sudoku) 	<ul style="list-style-type: none"> • Pupiletras, crucigramas, sudoku 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolvemos pupiletras, crucigramas y sudokus
<ul style="list-style-type: none"> • Liberar el estrés. Transmitir sensaciones de alegría y felicidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchan música suave y lenta. • Se mueven al compás de la música. • Crean e imitan coreografías de bailes. • Imitan otras coreografías de bailes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Radio 	<ul style="list-style-type: none"> • Reproducimos las coreografías de la localidad. • Hacemos mimo, charada

OBJETIVOS DE LA INTERVENCIÓN	ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DE APOYO (ACTIVIDADES LÚDICAS)	MATERIALES SUGERIDOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS
<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a tolerar la frustración. • Trabajar en equipo. • Liberar el estrés. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizan saques, voleo, recepciones y remates en forma individual y en parejas. • Juegan voleibol recreativo (cogiendo el balón). 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de voleibol. 	<ul style="list-style-type: none"> • "Vóleibol recreativo" • "Pase de voleibol"
<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a tolerar la frustración. • Trabajar en equipo. • Liberar el estrés. • Respetar las reglas del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizan dominio de bates y rebotes, pases de pecho, de pique y por encima de la cabeza. • Ejecutan un conjunto de actividades de conducción, pase y tiros al cesto. Juegan básquetbol. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de básquetbol. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota caliente "desplazamientos en trenza"
<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a tolerar la frustración. • Trabajar en equipo. • Liberar el estrés. • Respetar las reglas del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dominan el balón con los pies. • Hacen remates al arco con la frente. • Practican tiros de penal. • Realizan conducción del balón. • Juegan "Camote" • Practican fulbito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas de fulbito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Camotito • Jugamos fulbito

4.2. ACTIVIDADES LÚDICAS SUGERIDAS PARA EL NIVEL SECUNDARIA:

DESPLAZAMIENTOS EN TRENZA

PARTICIPANTES	LUGAR Y TIEMPO	MATERIAL	PROCEDIMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> El número de participantes es irrelevante. 	<ul style="list-style-type: none"> Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados (20 min.) 	<ul style="list-style-type: none"> Pelota de básquet 	<ul style="list-style-type: none"> Tres participantes se ubican sobre la línea de fondo del campo de básquet, el que se encuentra al centro le lanza un pase largo al compañero que está al lado derecho y se desplaza hasta el lugar donde este se encuentra. El estudiante de la derecha recibe la pelota y le entrega en pase al integrante que se encuentra al frente y al lado izquierdo del campo y se traslada hasta el lado izquierdo. El del lado izquierdo coge la bola y le realiza el pase al que inicialmente estuvo en el centro y ahora se ubica al lado derecho. Se desplaza detrás de él y así sucesivamente hasta llegar al lugar de lanzamientos. Debe procurar convertir la canasta cuando le toque hacerlo.

“COGE EL BASTÓN”

PARTICIPANTES	LUGAR Y TIEMPO	MATERIAL	PROCEDIMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> El número de participantes es irrelevante. 	<ul style="list-style-type: none"> Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados (20 min.) 	<ul style="list-style-type: none"> Bastones de madera (palos de escoba, otros.) 	<ul style="list-style-type: none"> Los participantes se ubican en parejas uno frente al otro, aproximadamente a 3 metros de distancia. Colocan el bastón de forma vertical al lado derecho, sosteniéndolo parado sólo con los dedos. A la señal del docente, intercambiarán de lugar simultáneamente, tratando de coger el bastón opuesto, antes que caiga al suelo. Repetir el ejercicio hasta lograr su dominio.

4

PASES DE VÓLEIBOL

PARTICIPANTES	LUGAR Y TIEMPO	MATERIAL	PROCEDIMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> Seis participantes por equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados (20 min.) 	<ul style="list-style-type: none"> Balones de voleibol, campo y net de voleibol 	<ul style="list-style-type: none"> Hasta la línea de ataque se ubican tres participantes en cada campo. Se saca detrás de la línea y el equipo receptor realiza dos pases; mientras esto sucede, en el campo contrario se da el cambio de equipo. El nuevo grupo recibe el balón, realiza dos pases, mientras tanto el otro equipo ya salió y se ubicaron otros integrantes, así sucesivamente. Ganan puntos, los que evitan que caiga menos veces la pelota en el campo.



“CAMOTE”



PARTICIPANTES	LUGAR Y TIEMPO	MATERIAL	PROCEDIMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> El número de participantes es irrelevante. 	<ul style="list-style-type: none"> Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados (20 min.) 	<ul style="list-style-type: none"> Balones de fulbito. 	<ul style="list-style-type: none"> Todos los estudiantes se ubican en círculo y uno se coloca al centro. Los participantes, que están formando la figura, realizan pases entre sí con el pie. El que se encuentra al centro tratará de apoderarse del balón con el pie; si lo logra pasará hacia el círculo y el estudiante que permitió que le arrebatan la pelota se pondrá al centro a cumplir la función del primero.

HACEMOS MIMO

PARTICIPANTES	LUGAR Y TIEMPO	MATERIAL	PROCEDIMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> El número de participantes es irrelevante. 	<ul style="list-style-type: none"> Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados (20 min.). 	<ul style="list-style-type: none"> Pintura de colores para piel. 	<ul style="list-style-type: none"> Una pareja de estudiantes decidirá qué situación quiere representar a través de la mímica. Los demás deberán interpretar lo que realizaron. Luego, las demás parejas harán lo propio. Al final, la experiencia la redactarán con dibujos o con sus propias palabras.



CÓPIAME

PARTICIPANTES	LUGAR Y TIEMPO	MATERIAL	PROCEDIMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> Deben ser cinco participantes por equipo 	<ul style="list-style-type: none"> Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados (30 min) 	<ul style="list-style-type: none"> Pizarra, plumones o tizas y motas 	<ul style="list-style-type: none"> Cada participante se ubica frente a la pizarra. Al primero de ellos, le mostramos un cartel con una palabra que tiene que representar a través de un dibujo en un plazo de 30 segundos y mantenerse en absoluto silencio hasta que sus demás compañeros también realicen la figura modelo. Cuando culmina el quinto participante, se le interroga: "¿Qué dibujaste?" y responde; después se pregunta a los demás hasta llegar al primero, quien fue al que se le mostró la palabra de referencia. El esbozo debe coincidir con el término usado.

4

“CHARADA”

PARTICIPANTES	LUGAR Y TIEMPO	MATERIAL	PROCEDIMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> • Deben participar un máximo de diez estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados. (30 min.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguno 	<ul style="list-style-type: none"> • Cada participante, a su turno, realizará una actividad que el facilitador o docente le indicará con discreción. Este tratará de expresarse con su cuerpo y los demás, cada uno por turno, tratarán de adivinar qué acción está realizando. El que acierta tomará el lugar del primero y representará otra actividad para que los otros integrantes interpreten su actuación. Así, sucesivamente, hasta que todos hayan salido a representar su papel lo mejor que puedan.



“SIAMESES”

PARTICIPANTES	LUGAR Y TIEMPO	MATERIAL	PROCEDIMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> • Se forman parejas 	<ul style="list-style-type: none"> • Se puede realizar en espacios abiertos o cerrados. (20 min.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuerdas pequeñas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cada pareja de participantes, debe estar atada por los tobillos; luego todas las parejas deben ubicarse en línea recta sobre el punto de partida. A la señal del docente, todas las parejas deben desplazarse velozmente hasta la meta indicada.



APERTURA A LA EDUCACIÓN FORMAL:

Las actividades lúdicas deben tener carácter integral e integrador.
En todos los casos deberemos trabajar actividades:

IMPORTANTE

MUSICALES

Uso de canciones infantiles que puedan cantar, bailar y que sean propias para su edad y lugar de residencia (región).

MOTORAS

Solicitarles que realicen ejercicios en los que deban saltar, correr, subir, bajar, hacer equilibrio, lanzar pelotas, encestar, así como que haga actividades de arrastre, gateo, girar sobre su cuerpo, saltar sogas, jugar con el hula - hula, etc.

CREATIVAS

Se tiene como técnicas para impulsar la creatividad: el dibujo, pintura, modelado en arcilla, barro, plastilina, arena y otros materiales propios de la zona.



LITERARIAS

Creación y narración de cuentos, así como hacer teatro, títeres, marionetas, etc.

ORALES

Se utilizan rimas, trabalenguas, sonidos diversos de animales, de la naturaleza, del hogar, entre otros.

COGNITIVAS

Empleo de rompecabezas, bloques para armar, cuentas para pasar, ajedrez, etc.

ANEXO

EXPERIENCIAS DE LA ETAPA LÚDICA Y DE APERTURA A LA EDUCACIÓN FORMAL EN CASO DE EMERGENCIAS O DESASTRES - LORETO

En Loreto, la Dirección Regional de Educación, ha desarrollado una propuesta ejemplar para casos de inundaciones que debería ser replicada en todas las zonas donde se produce este desastre de origen natural: La Kollpa de los Huambrillos (2012).

La Kollpa de los Huambrillos es una propuesta educativa que busca que los estudiantes continúen con su educación en espacios que no estén inundados, como albergues, parroquias o instituciones educativas no afectadas. Debido al alto porcentaje de niñas, niños y adolescentes afectados por este desastre, muchas poblaciones han tenido que desplazarse por el deterioro de la infraestructura en el hogar así como en las Instituciones Educativas.

Por ello, se planteó como objetivo general promover el desarrollo de capacidades básicas de las niñas y niños en situación de emergencia mediante la aplicación de una pedagogía para la crisis, ya que no asisten a Instituciones Educativas por encontrarse afectados y damnificados por las inundaciones .

Para lograr este objetivo, se planteó el desarrollo de actividades pedagógicas que promuevan la reflexión sobre temas como la alimentación, salud, recreación, convivencia y ambiente. Todo ello, con el involucramiento de los docentes de las instituciones educativas, que se encuentran inundadas. Se debe planificar y ejecutar actividades pedagógicas, recreativas y culturales que permitan generar aprendizajes en las y los estudiantes damnificados. Así, la salud, las medidas de seguridad, el cuidado del ambiente y la educación en actitudes se vuelven parte de las estrategias de educación de dicho programa.



Asimismo, es necesario capacitar a los docentes a través de talleres de respuesta ante la emergencia, la importancia de la salud mental y estrategias pedagógicas. Los mismos deben contar con las fortalezas necesarias para afrontar la situación. Un ejemplo de la aplicación de esta propuesta se evidenció en la Institución Educativa Inicial N° 847 Nuestra Señora de la Purísima APOBLAPPIL- MASUSA- PUNCHANA. Está ubicada en la provincia de Maynas, en el departamento de Loreto. La IE se encuentra al margen del río Nanay, que se desbordó e inundó el local educativo. Las y los docentes hicieron una evaluación sobre el estado en el que se encontraban antes de dicha inundación y llegaron a la conclusión que no estaban preparados para afrontar una emergencia de este tipo. Así, las maestras asistieron a la UGEL de Maynas y recibieron la capacitación respectiva y tomaron conciencia de la importancia del rol que cumplen como docentes. En la preparación pusieron énfasis en la transversalidad que debe existir en la educación de gestión del riesgo y el enfoque ambiental, junto con los ejes curriculares (salud, recreación, ambiente, convivencia y alimentación). Luego de recibir las orientaciones respectivas continuaron con las actividades educativas centrándose en el eje curricular de salud, recreación, ambiente y convivencia (Ramírez, 2012). Para ello, plantearon sesiones de aprendizaje con lecturas que lleven a la reflexión a los estudiantes.

Esta experiencia demuestra que cuando las instituciones educativas toman consciencia sobre la importancia de la prevención pueden continuar con sus actividades. Asimismo, incorporar experiencias de este tipo en el currículo, de manera práctica, permite que los docentes estén preparados para tomar las precauciones necesarias.

EXPERIENCIAS EN LAS REGIONES:

Amenaza: inundación

Experiencias desarrolladas en las IIEE según escenarios

PROPUESTA EDUCATIVA

La kollpa de los Huambillos y Huambrillas

I. JUSTIFICACIÓN:

La inundación ha generado que poblaciones enteras de algunos asentamientos humanos se desplacen a espacios donde puedan resolver el problema que viven. En muchos casos, han sido ubicados en instituciones educativas, que se convirtieron en albergues temporales; sin embargo, existe dentro de estas familias afectadas un grupo poblacional, quizás el más vulnerable y frágil, que son los niños y niñas en edad escolar. Muchos de ellos no pueden asistir a estudiar, ya sea porque la Institución Educativa está inundada o les resulta distante trasladarse a otra zona.

Por otro lado, otros afectados por la inundación lo constituyen los niños y niñas cuyas Instituciones Educativas vienen siendo utilizadas como albergues temporales. Estos estudiantes han dejado de asistir a clase, lo cual también genera problemas porque hay una población escolar sin atender y las consecuencias serán irreparables.

Estas situaciones han llevado a replantear la dinámica escolar a través de la propuesta pedagógica denominada La Kollpa de las Huambrillas y Huambrillos. Esta involucra a los afectados y damnificados mediante la aplicación de una pedagogía para la crisis, en la que se promueve y se propugna el desarrollo de capacidades básicas referidas a los aspectos de alimentación, salud, convivencia, recreación y ambiente. Asimismo, esto se evidencia en el currículo de tal manera que los niños y niñas aprendan a pesar de las circunstancias en las que se encuentran. La propuesta considera desarrollar una metodología basada en el juego como estrategia de aprendizaje.

II. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL¹

- Promover el desarrollo de capacidades básicas de los niños y niñas que no asisten a Instituciones Educativas por encontrarse afectados y damnificados por las inundaciones, mediante la aplicación de una pedagogía para atención en situaciones de crisis.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar actividades pedagógicas que promuevan la reflexión sobre aspectos referidos a alimentación, salud, recreación, convivencia y ambiente.
- Involucrar a docentes de Instituciones Educativas inundadas en el desarrollo de actividades pedagógicas para atender a niños y niñas que no asisten a la I.E.
- Planificar y ejecutar actividades pedagógicas, recreativas y culturales que permitan generar aprendizajes en los niños y niñas damnificados y afectados por la inundación.
- Utilizar recursos humanos, logísticos y presupuestales que permitan generar espacios y momentos de aprendizaje con los niños y niñas afectadas y damnificados por la inundación.

III. METAS

OCUPACIÓN

90% de maestros y maestras de las II.EE. que se encuentran inundadas.

85% de maestros y maestras cuyas instituciones educativas vienen siendo consideradas como albergues temporales.

ATENCIÓN

100 % de niños y niñas en edad escolar que se encuentran damnificados en los albergues educativos.

60% de niños y niñas afectados por uso de las II.EE. como albergue.

IV.- MATRIZ DE PROBLEMÁTICA PEDAGÓGICA

TEMA TRANSVERSAL	PROBLEMA	EJES CURRICULARES CONTEXTUALIZADOS	NECESIDADES DE APRENDIZAJES	CAPACIDADES A DESARROLLAR
EDUCACIÓN PARA LA GESTIÓN DEL RIESGO DE DESASTRES	ALTO PORCENTAJE DE NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES AFECTADOS POR INUNDACIÓN	SALUD	<ul style="list-style-type: none"> Estrategias de lectura y escritura 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica problemas de salud de su entorno. Practica hábitos de higiene
		RECREACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Estrategias de redacción y expresión artística 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza estudio de casos Participa de experiencias sencillas siguiendo pasos de la metodología científica
		ALIMENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Identificación y resolución de situaciones y problemas sencillos aplicando razonamiento lógico 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora recetas nutritivas según grupo etario Implementa un botiquín con medicina tradicional
		AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento de las causas y efectos de los fenómenos ambientales 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica impactos positivos y negativos. Crea figuras y/o dibujos de su agrado. Simula situaciones de riesgo para la vida. Propone acciones de prevención.
		CONVIVENCIA	<ul style="list-style-type: none"> Prácticas de conductas y normas de convivencia armónica 	<ul style="list-style-type: none"> Promueve normas y o reglas de convivencia Demuestra actitud solidaria

V.- DESARROLLO DE LA PROPUESTA

ANEXO

EJE CURRICULAR	NIVEL	INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA					
		SITUACIÓN VIVENCIAL	REFLEXIÓN	ACTUACIÓN	ESTRATEGIAS	INVOLUCRADOS	PUNTOS DE VERIFICACIÓN
SALUD	INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo está nuestro cuerpo? • ¿Cómo nos sentimos? 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo • Análisis • Debate 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectos pedagógicos 	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatización de títeres y juego de roles • Actividades musicales, gráfico plásticas y literarias juegos psicomotores 	<ul style="list-style-type: none"> • Niños, niñas, madres y padres de familia. • Docentes • Otros actores educativos • Profesionales de la salud 	<ul style="list-style-type: none"> • Poesías, canciones, cuentos, murales • Textos producidos
	PRIMARIA	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué nos enferma? 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo, • Análisis y debate 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectos pedagógicos 	<ul style="list-style-type: none"> • Concursos literarios, musicales, actividades gráfico plásticas y deportivas 	<ul style="list-style-type: none"> • Niños, niñas, madres y padres de familia, docentes, otros actores educativos, así como profesionales de la salud 	<ul style="list-style-type: none"> • Poesías, canciones, cuentos, murales • Textos producidos • Manualidades • Resolución de Problemas
	SECUNDARIA	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué sucede si nos enfermamos? 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio de casos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectos pedagógicos 	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades de indagación, reflexión y análisis 	<ul style="list-style-type: none"> • Niños, niñas, madres y padres de familia, docentes, • Otros actores educativos, así como profesionales de la salud 	<ul style="list-style-type: none"> • Producción de afiches, murales, rótulos • Resolución de problemas. Producción de textos funcionales

EJE CURRICULAR	NIVEL	INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA					
		SITUACIÓN VIVENCIAL	REFLEXIÓN	ACTUACIÓN	ESTRATEGIAS	INVOLUCRADOS	PUNTOS DE VERIFICACIÓN
RECREACIÓN	INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • ¿A qué nos dedicamos? 	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica de juegos recreativos 	<ul style="list-style-type: none"> • Organización y ejecución de actividades deportivas y recreativas 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos psicomotrices y recreativos 	<ul style="list-style-type: none"> • Niños, niñas, padres y madres 	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia interna
	PRIMARIA	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo pasamos el tiempo? 	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica de deportes • Juegos de salón 	<ul style="list-style-type: none"> • Organización y ejecución de actividades deportivas y recreativas 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos pre-deportivos, de recreación, de competencia y de salón 	<ul style="list-style-type: none"> • Niños, niñas, padres y madres 	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia interna
	SECUNDARIA	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo utilizar el tiempo libre? 	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica de deportes • Juegos de salón 	<ul style="list-style-type: none"> • Organización y ejecución de actividades deportivas y recreativas 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos pre-deportivos, de recreación, de competencia y de salón 	<ul style="list-style-type: none"> • Niños, niñas, padres y madres 	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia interna

EJE CURRICULAR	NIVEL	INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA					
		SITUACIÓN VIVENCIAL	REFLEXIÓN	ACTUACIÓN	ESTRATEGIAS	INVOLUCRADOS	PUNTOS DE VERIFICACIÓN
ALIMENTACIÓN	INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo nos alimentamos? 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo, análisis y debate 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión de micro proyectos productivos: planificación, ejecución y comercialización 	<ul style="list-style-type: none"> • Concursos literarios, musicales, actividades gráfico plásticas, actividades psicomotoras recreativas y deportivas, así como dramatización y teatro de títeres 	<ul style="list-style-type: none"> • Niños, niñas, madres y padres de familia. • Docentes • Otros actores educativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Poesías, canciones, cuentos, murales, textos producidos, resolución de problemas
	PRIMARIO	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué alimentos consumimos? 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio de casos, diálogo, análisis y debate 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión de micro proyectos productivos: planificación, ejecución y comercialización 	<ul style="list-style-type: none"> • Concursos literarios, musicales, actividades gráfico plásticas, actividades psicomotoras recreativas y deportivas 	<ul style="list-style-type: none"> • Niños, niñas, madres y padres de familia. • Docentes • Otros actores educativos 	<ul style="list-style-type: none"> • Poesía, canciones, cuentos, producción de afiches, murales, resolución de problemas, producción de textos funcionales
	SECUNDARIA	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué dificultades tenemos para alimentarnos? 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio de casos, diálogo, análisis y debate 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión de proyectos productivos a corto plazo: planificación, ejecución y comercialización 	<ul style="list-style-type: none"> • Concursos literarios, musicales, actividades gráfico plásticas, ejercicios psicomotrices, recreativas y deportivas 	<ul style="list-style-type: none"> • Niños, niñas, madres y padres de familia. • Docentes • Otros actores educativos 	<ul style="list-style-type: none"> • Poesía, canciones, cuentos, producción de afiches, murales, resolución de problemas, producción de textos funcionales

EJE CURRICULAR	NIVEL	INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA					
		SITUACIÓN VIVENCIAL	REFLEXIÓN	ACTUACIÓN	ESTRATEGIAS	INVOLUCRADOS	PUNTOS DE VERIFICACIÓN
AMBIENTE	INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son los seres vivos y no vivos que nos rodean? 	<ul style="list-style-type: none"> • Recorrido guiado por la comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Micro proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatización, juego de roles, teatro de titeres, actividades musicales y literarias 	<ul style="list-style-type: none"> • Niños, niñas padres de familia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Murales, rótulos de normas de convivencia, práctica de valores
	PRIMARIA	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué elementos abióticos y bióticos conocemos? 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué elementos abióticos y bióticos conocemos? 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio de casos • Diálogo • Análisis • Debate 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo monográfico 	<ul style="list-style-type: none"> • Escenificación de actividades teatrales, musicales. • Presentación de videos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Niños, niñas.
	SECUNDARIA	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son los factores bióticos y abióticos? 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son los factores bióticos y abióticos? 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio de casos, diálogo, análisis y debate 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto Pedagógico-Productivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Escenificación de actividades teatrales, musicales. Presentación de videos • Uso de Tics 	<ul style="list-style-type: none"> • Alumnos y alumnas.

EJE CURRICULAR	NIVEL	INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA					
		SITUACIÓN VIVENCIAL	REFLEXIÓN	ACTUACIÓN	ESTRATEGIAS	INVOLUCRADOS	PUNTOS DE VERIFICACIÓN
CONVIVENCIA	INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Con quiénes estamos viviendo? 	<ul style="list-style-type: none"> • Visitas por el albergue • Análisis, diálogo 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectos pedagógicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatización, juego de roles, teatro de títeres, actividades musicales y literarias 	<ul style="list-style-type: none"> • Niños, niñas • Padres de familia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Murales, rótulos de normas de convivencia, práctica de valores.
	PRIMARIA	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Con quiénes nos relacionamos? 	<ul style="list-style-type: none"> • Visitas por el albergue. • Análisis, diálogo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectos pedagógicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escenificación de actividades teatrales, musicales. • Presentación de videos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Niños, niñas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Murales, rótulos de normas de convivencia, práctica de valores.
	SECUNDARIA	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Con quiénes nos relacionamos? 	<ul style="list-style-type: none"> • Visitas por el albergue. • Análisis, diálogo 	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectos pedagógicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escenificación de actividades teatrales, musicales, presentación de videos 	<ul style="list-style-type: none"> • Alumnos y alumnas 	<ul style="list-style-type: none"> • Paneles de convivencia. • Práctica de valores.

VII. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

CAPACIDADES COMUNICATIVAS Y ARTÍSTICAS

- Lectura silenciosa
- Lectura veloz
- El subrayado
- Redacción y expresión artística (talleres , concursos de dibujo, pintura, recreativa, ...)
- Otros

CAPACIDADES LÓGICO MATEMÁTICA

- Ejercicios de conocimiento de número y numeración
- Ejercicios de operaciones y cálculo mental
- Práctica sencilla de medición
- Práctica sencilla de organización del espacio e inicio de la geometría, así como, la física en uso y manejo de espacios
- Taller sobre propiedades y relación de objetos y colección
- Otros

SALUD INDIVIDUAL Y PÚBLICA

- Lavado de manos
- Hábitos de higiene personal
- Elaboración de dieta alimenticia
- Charlas de salud sexual y reproductiva
- Campaña de prevención dengue, malaria, etc.
- Fumigación y prevención de enfermedades tropicales (endémicas, parasitarias)

MEDIDAS DE SEGURIDAD

- Identificación de zonas seguras y de riesgo.
- Conformación de la Comisión de Gestión del Riesgo en la I.E.
- Simulacros ante fenómenos naturales.

CUIDADO DEL AMBIENTE

- Recajo de material reutilizable
- Limpieza, cuidado y cultivo de I.E (zonas verdes).
- Reciclaje de papel
- Reciclaje de plástico
- Reforestación
- Hortalizas

EDUCACIÓN EN ACTITUD Y VALORES

- * Respeto
- * Solidaridad
- * Ayuda mutua
- * Amor

VIII.- PLANIFICACIÓN CURRICULAR

De acuerdo a los diferentes niveles de la EBR, se consignan ejes temáticos que responden a los intereses de la situación de emergencia y su importancia en la prevención de la salud y la vida.

NIVEL INICIAL

EJES TEMÁTICOS	CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES	ESTRATEGIAS	INDICADORES
SALUD	<ul style="list-style-type: none"> Prevenición e higiene 	<ul style="list-style-type: none"> Practica hábitos de higiene personal, reconociendo su importancia para el cuidado de su salud Practica hábitos de limpieza y cuidado del ambiente de su comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> Manos limpias El lavado correcto de los recipientes 	<ul style="list-style-type: none"> Taller de sensibilización en los padres de familia sobre la higiene, la salud y la alimentación Visitar a las familias y demostrar el lavado de recipientes y almacenamiento del agua 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza el lavado de manos correctamente, utilizando los materiales adecuados. Participa en la limpieza del aula y su entorno
ALIMENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Conservación de los alimentos 	<ul style="list-style-type: none"> Practica hábitos de alimentación, higiene y cuidado personal utilizando adecuadamente los espacios y materiales necesarios 	<ul style="list-style-type: none"> Protección de los alimentos 	<ul style="list-style-type: none"> Escuela de padres. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza correctamente los utensilios al aplicar normas de higiene en su alimentación Muestra autonomía en el cuidado de su cuerpo en diferentes situaciones
RECREACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Psicomotricidad (actividades) 	<ul style="list-style-type: none"> Coordina ágilmente brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, trepar, reptar, bailar entre otros 	<ul style="list-style-type: none"> Ginkana 	<ul style="list-style-type: none"> Carrera de encostados Ronda de las sillas. Lanzamientos de pelotas Construcción de torres. Concurso de baile. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza movimientos con su cuerpo demostrando coordinación

AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> Cuidado del medio ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> Participa en campaña de cuidado del medio ambiente Identifica problemas de contaminación 	<ul style="list-style-type: none"> Limpiamos nuestra comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> Campaña de limpieza de la comunidad con el apoyo de los padres de familia 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora pancartas alusivas a la fecha Explica situaciones problemáticas durante las inundaciones y vaciantes de los ríos
CONVIVENCIA	<ul style="list-style-type: none"> Integración familiar 	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa en diferentes actividades que realiza la comunidad (mingas, deportes, aniversarios y charlas) 	<ul style="list-style-type: none"> Aniversario de la I.E.I. 	<ul style="list-style-type: none"> Ginkana Pasacalle Paraliturgia Fiesta infantil 	<ul style="list-style-type: none"> Participa en las diferentes actividades (deporte ginkana, etc.)

NIVEL PRIMARIA

EJES TEMÁTICOS	CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES	ESTRATEGIAS	INDICADORES
SALUD	<ul style="list-style-type: none"> Enfermedades comunes de su comunidad. Prevención de las enfermedades 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce enfermedades de su comunidad Previene enfermedades practicando hábitos de higiene 	<ul style="list-style-type: none"> Coordinación con el puesto de salud para la charlas Charlas de sensibilización a los niños y PFFF 	<ul style="list-style-type: none"> Menciona las enfermedades de la comunidad Elabora slogan con frases para prevenir enfermedades 	<ul style="list-style-type: none"> Cuida su cuerpo y evita las enfermedades Participa en la limpieza de su comunidad
ALIMENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Higiene de los alimentos Clasificación de los alimentos. Valor nutritivo de los alimentos de la región 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora un cuadro de doble entrada para el cuidado de los alimentos Clasifica los alimentos según su origen 	<ul style="list-style-type: none"> Se presenta diversos alimentos en forma directa Responden a preguntas 	<ul style="list-style-type: none"> Menciona las formas de cuidado de los alimentos Dibuja los alimentos que cultivan en la comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza correctamente los utensilios aplicando normas de higiene en su alimentación. Demuestra actitud de cuidado de su cuerpo.

GUÍA METODOLÓGICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS

RECREACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • ¡Me divierto jugando! • Dibujo 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce que los juegos nos permiten tener una vida sana 	<ul style="list-style-type: none"> • Forma equipos • Respeta las reglas de juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Practica juegos respetando las reglas establecidas 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos con su cuerpo demostrando coordinación
AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> • Cuidados del ambiente (aire, agua y suelo) 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en las formas de cuidado del medio ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Convocatoria a los niños, P.P.F.F. y población en general. • Organización de equipos de trabajo. • Ejecución del trabajo 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en campañas de recojo de inservibles para mantener limpia la comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora pancartas alusivas a la fecha • Explica situaciones problemáticas durante las inundaciones y vaciantes de los ríos
CONVIVENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades culturales de mi comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y participa de las diversas actividades culturales de su comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación con charlas para participar en grupos de la parroquia 	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra, participando en la misa todos los domingos. • Participa en la velada de la Patrona del pueblo 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en las diferentes actividades (deporte ginkana, etc.)

NIVEL PRIMARIA

EJES TEMÁTICOS	CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ESTRATEGIAS	INDICADORES
SALUD	<ul style="list-style-type: none"> • Proliferación de enfermedades 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en charlas de sensibilización para cuidar su salud 	<ul style="list-style-type: none"> • Visitan el centro de salud • Organiza campañas de desparasitación • Conoce las enfermedades más frecuentes de su comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocen al centro de salud como un medio de salvaguardar su salud. • Conoce que los parásitos dependen de nuestra sangre. • Investiga las causas y consecuencias de las enfermedades más comunes: vómito diarrea, dengue, malaria

EJES TEMÁTICOS	CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ESTRATEGIAS	INDICADORES
ALIMENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Nutrición y desnutrición 	<ul style="list-style-type: none"> Conoce el valor nutritivo de los alimentos 	<ul style="list-style-type: none"> Identifican los productos alimenticios de su medio Clasifica los alimentos según su valor nutritivo Elabora una receta alimenticia 	<ul style="list-style-type: none"> Grafica los productos alimenticios que se siembran en la comunidad Registra en una tabla de doble entrada los alimentos que consume durante el día Investiga sobre la preparación de un plato regional
RECREACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Deportes 	<ul style="list-style-type: none"> Practica fútbol y vóleybol 	<ul style="list-style-type: none"> Participa en eventos deportivos 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora reglas de juego y las cumple Conoce las reglas básicas de fútbol y voleibol Practica las dos disciplinas deportivas
AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> Preservación de los recursos naturales 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los recursos renovables y no renovables 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los recursos naturales Clasifica los recursos Investiga sobre los avances tecnológicos descubiertos por el hombre 	<ul style="list-style-type: none"> Conoce los recursos naturales de su entorno Clasifica los recursos naturales en renovables y no renovables Menciona la utilidad de los insecticidas y detergentes
CONVIVENCIA	<ul style="list-style-type: none"> Relaciones interpersonales 	<ul style="list-style-type: none"> Valora las diversas etnias de la región 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica su árbol genealógico Investiga acerca de las etnias más cercanas a su comunidad Escribe y habla algunas palabras de la etnia investigada 	<ul style="list-style-type: none"> Conoce su historia familiar Menciona las características de alguna etnia Escribe palabras habladas por una etnia

NIVEL SECUNDARIA

ANEXO

EJES TEMÁTICOS	CONOCIMIENTO	CAPACIDADES	ESTRATEGIAS	INDICADORES
SALUD	<ul style="list-style-type: none"> • Enfermedades comunes • Higiene • Valor nutricional de los alimentos • Fenómenos naturales • Cultura y deporte 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce las diferentes enfermedades comunes • Practica hábitos de higiene 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora pancartas de prevención de las enfermedades comunes • Practica adecuadamente hábitos de higiene en el aseo personal 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea frases o eslógans teniendo en cuenta las reglas ortográficas y la originalidad, acerca de la prevención de enfermedades más comunes • Cumple responsablemente con los hábitos de higiene al lavarse sus manos, cuerpo y dientes
ALIMENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • La familia 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica el valor nutricional de los alimentos de la zona 	<ul style="list-style-type: none"> • Mediante la lectura de textos regionales, conocen y clasifican a los alimentos de la zona según su valor nutritivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia el valor nutritivo de los alimentos mediante un cuadro comparativo
AMBIENTE		<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los diferentes fenómenos naturales de la región y sus consecuencias 	<ul style="list-style-type: none"> • Mediante el análisis de una lectura reconocen las causas y consecuencias de los diferentes fenómenos naturales 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las causas y consecuencias que deja la creciente y la vaciante del río, de acuerdo a sus vivencias.
RECREACIÓN		<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones y sentimientos mediante el teatro • Practica diferentes disciplinas deportivas 	<ul style="list-style-type: none"> • Escenifican obras vivenciales de la comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones y sentimientos al utilizar recursos verbales y no verbales en las dramatizaciones
CONVIVENCIA		<ul style="list-style-type: none"> • Practica las normas de convivencia para una buena relación familiar e interpersonal 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en diferentes disciplinas deportivas (fútbol, vóley, atletismo, etc.) • Elabora un listado de normas de convivencia en la familia y en la comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Practica diferentes disciplinas deportivas utilizando sus habilidades y destrezas al practicarlo • Practica normas de convivencia, demuestra buenas relaciones interpersonales en su ámbito familiar y social

POLIDOCENTE

EJES TEMATICOS	CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ACTITUDES	ESTRATEGIAS	INDICADORES
SALUD	<ul style="list-style-type: none"> • Enfermedades endémicas • Desnutrición • Agua saludable • Desnutrición • Agua saludable 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica y Reconoce las Enfermedades que afectan a su comunidad. • Reconoce el agua como elemento vital para la vida y aplica el procedimiento para el tratamiento del agua 	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra actitud reflexiva en la prevención de enfermedades • Cuida su salud 	<ul style="list-style-type: none"> • Visitamos a los padres de familia para informarles acerca de las enfermedades endémicas que afectan a las personas en la comunidad. • Identificamos las enfermedades endémicas que atacan a las personas de la comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora y practica normas de higiene para evitar enfermedades infectocontagiosas en la comunidad. • Potabiliza el agua del río mediante las acciones realizadas en clase
ALIMENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Clasificación de los alimentos • Alimentos alternativos • Alimentos que produce la comunidad • Dieta alimenticia 	<ul style="list-style-type: none"> • Clasifica los alimentos alternativos y los que produce su comunidad para su dieta alimenticia 	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica hábitos de limpieza 	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos hacen un listado de los alimentos que consumen diariamente. • Clasificamos los alimentos según su origen. • Para poder consumir el agua debemos hervirla • Clorar el agua (5 gotas de lejía en 20 litros de agua, taparlo y esperar 30 minutos para consumirlo) 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce el valor nutritivo de los alimentos que consumen en la comunidad
RECREACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos lúdicos 	<ul style="list-style-type: none"> • Practica diversos juegos lúdicos y de azar de su entorno 	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta las reglas de juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza las reglas del juego para ser ejecutadas en un campeonato deportivo de la comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Menciona las reglas del juego para el buen desarrollo del campeonato

<p>AMBIENTE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conservación de los recursos naturales • Suelos fértiles 	<ul style="list-style-type: none"> • Propone acciones de conservación de la flora y fauna al identificar los suelos productivos y fértiles de su comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuida su entorno natural 	<ul style="list-style-type: none"> • Se realizan talleres sobre el manejo de los recursos y conservación de medio ambiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Valora y protege los recursos naturales de su comunidad. • Reconoce los suelos fértiles a través de la observación
<p>CONVIVENCIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aniversario de la comunidad • Mingas. • Siembras y cosechas • Mejoramiento de viviendas 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en las actividades de su comunidad. • Practica los valores que favorecen la convivencia en la comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Respeta las opiniones 	<ul style="list-style-type: none"> • Visita a las chacras para conocer los suelos fértiles. • Convocamos a reunión para informar acerca del mejoramiento de sus viviendas 	<ul style="list-style-type: none"> • Participan los padres de familia en la reconstrucción, mejoramiento de sus viviendas

EJES TEMÁTICOS	CONOCIMIENTOS	CAPACIDADES	ESTRATEGIAS	INDICADORES
ALIMENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Valor nutritivo de peces y carnes existentes en la comunidad y formas de consumirlos 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce el valor nutritivo y la conservación de los peces y carnes de su comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Enseñar a preparar y conservar los diversos tipos de carnes y pescados 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe técnicas de cómo preparar y conservar los alimentos como los peces y las carnes en la comunidad teniendo en cuenta la seguridad e higiene
RECREACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Festival de canto • Desfile de modas 	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza concursos de canto • Implementa la organización del desfile de modas 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión ante las autoridades locales comprometidas con el desarrollo de la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Incentiva el talento artístico de cada persona
AMBIENTE	<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionamos materiales orgánicos e inorgánicos • Dar un valor agregado a los productos reciclados 	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilizar por medio de videos y charlas la conservación del medio ambiente • Elaborar trabajos artesanales con materiales reciclados 	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilizar a los alumnos (as) y población del cuidado del medio ambiente, no botando la basura al río • Utiliza los materiales reciclables para hacer trabajos artesanales 	<ul style="list-style-type: none"> • Contribuye a la conservación del medio ambiente • Genera conciencia sobre la protección y cuidado del entorno natural de su comunidad
CONVIVENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Propiciamos un buen clima en nuestra comunidad • Respeto • Responsabilidad • Tolerancia 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar valores de convivencia, mediante charlas y actividades de integración. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar charlas de motivación para propiciar un buen clima de convivencia en la comunidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Fomenta como agente socializador el respeto, responsabilidad, tolerancia hacia las personas, junto con la familia, mediante la inclusión y no la exclusión.

BIBLIOGRAFÍA

Comisión Europea, Ministerio de Educación & Comunidad Andina (2009) Lineamientos para la incorporación de la gestión del riesgo en la Educación Básica Regular del sistema educativo peruano. Lima: Biblioteca Nacional del Perú.

Congreso de la República (2000) Ley 27337 Código de Niños y Adolescentes.

Cruz Roja Peruana (2010) Apoyo psicosocial y salud mental comunitaria en el proceso de reconstrucción post-terremoto en Chincha. Murales para ver y soñar. Lima: Cruz Roja Peruana.

Demause, L. (1974) Historia de la Infancia. Barcelona: Ariel.

Ferenczi, S. (1932) Confusión de lenguas entre el adulto y el niño: Trabajo leído en el XII Congreso Internacional de Psicoanálisis, Wiesbaden, Setiembre de 1932.

Grade (2010) Niños del Milenio. Nota técnica 16. Infancia, transiciones y bienestar en el Perú: Una revisión bibliográfica. Lima: Grade.

IASC (2009) Guía del IASC sobre Salud Mental y Apoyo Psicosocial en Emergencias Humanitarias y Catástrofes. Versión Resumida. Ginebra: IASC.

INEE (2007) Normas mínimas para la educación en situaciones de emergencia, crisis crónicas y reconstrucción temprana. Lima: Depósito Legal de la Biblioteca Nacional del Perú.

INEE (2009) Educación en emergencias: cómo incluir a todos. Guía de bolsillo de la INEE para una educación inclusiva. Ginebra: INEE.

INEE (2010) Normas mínimas para la educación: Preparación, respuesta, recuperación. Nueva York: UNICEF

Ley 29664 Sistema Nacional De Gestión Del Riesgo De Desastres (SINAGERD). 19 de febrero.



CONOZCO MI AMBIENTE,
IDENTIFICO LAS AMENAZAS
Y **GESTIONO** LOS RIESGOS DE DESASTRES

