“GUÍA METODOLÓGICA PARA LA PROMOTORA LÚDICA y EL PROMOTOR LÚDICO DEL SERVICIO JUGUEMOS”

Formulada por: Dirección de Sistemas Locales y Defensorías

ÍNDICE:

I. OBJETIVO

II. FINALIDAD

III. ALCANCE

IV. BASE LEGAL

V. PRESENTACIÓN

VI. CONCEPTOS VINCULADOS AL SERVICIO JUGUEMOS

6.1. La niñez como etapa de vida.

6.1.1. Características de las niñas y niños de 6 a 12 años.

6.1.2. Niñas y niños como sujetos de derechos.

6.2. El juego como elemento clave en la niñez.

6.2.1. El juego

6.2.2. El derecho al juego.

6.2.3. Importancia del juego como factor protector ante situaciones de riesgo.

6.2.4. El juego entre los 6 y 12 años.

6.2.5. Juego libre y juego dirigido.

VII. EL SERVICIO JUGUEMOS

7.1. Finalidad del servicio JUGUEMOS

7.2. Función de la Dirección de Sistemas Locales y Defensorías (DSLD)

7.3. Objetivos del servicio JUGUEMOS

7.3.1. Objetivo General

7.3.2. Objetivos Específicos

7.4. Dimensiones de la intervención

7.5. Ejes del servicio JUGUEMOS

7.6. Enfoques.

7.7. Principios

7.8. El juego en situaciones de emergencia o desastre

7.9. El juego como factor protector y mecanismo para detectar situaciones de riesgo

7.10. Metodología del servicio JUGUEMOS.

7.10.1. Metodología de trabajo con niñas y niños.

7.10.2. Metodología de trabajo con madres, padres y cuidadores adultos.

7.11. Formas de atención del servicio JUGUEMOS desde la DEMUNA.

7.11.1. JUGUEMOS Itinerante.

V°B°

Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:18:18 -05:00

V°B°

Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:55:30 -05:00

V°B°

Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

7.11.2. JUGUEMOS comunitario.
7.11.3. JUGUEMOS en casos de emergencia o desastre.
7.12. El servicio Juguemos desde lo sectorial.
7.12.1. JUGUEMOS en la Plataforma Itinerante de Acción Social – PIAS
7.12.2. Estrategia SONRIE
VIII. PROMOTORA Y PROMOTOR LÚDICO
8.1. Perfil y funciones
8.2. Roles de la promotora y del promotor lúdico
8.2.1. Como gestor/a de las emociones de niñas y niños
8.2.2. Como organizador/a del espacio
8.2.3. Como facilitador/a del juego
8.2.4. La promotora y el promotor lúdico ante situaciones de alerta
IX. LAS SESIONES LÚDICAS
9.1. Organización de las sesiones lúdicas
9.2. Pautas metodológicas para el momento de Juego Dirigido
9.3. Formatos de registro para las sesiones lúdicas
X. BIBLIOGRAFÍA
XI. ANEXOS

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:19:00 -05:00

I. OBJETIVO

Brindar orientación al trabajo que realiza la promotora y el promotor lúdico del Servicio JUGUEMOS.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:18:38 -05:00

II. FINALIDAD

Contribuir al fortalecimiento de las capacidades de las promotoras y los promotores lúdicos que trabajan en el servicio JUGUEMOS.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:55:51 -05:00

III. ALCÁNCE

La presente Guía es aplicable a las promotoras lúdicas y a los promotores lúdicos que trabajan en el Servicio JUGUEMOS, a nivel nacional

IV. BASE LEGAL

4.1 Convención sobre los Derechos del Niño (1989)
4.2 Constitución Política del Perú
4.3 Ley N° 27337, Ley que aprueba el Nuevo Código de los Niños y Adolescentes, y sus modificatorias.
4.4 Ley N° 27972, Ley Orgánica de Municipalidades.

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

4.5 Ley N° 30466, Ley que establece parámetros y garantías procesales para la consideración primordial del Interés Superior del Niño.

4.6 Ley N° 30403, Ley que prohíbe el uso del castigo físico y humillante contra los niños, niñas y Adolescentes

4.7 Ley N° 30364, Ley para prevenir, sancionar y erradicar la violencia contra las mujeres y los integrantes del grupo familiar.

4.8 Decreto Legislativo Nº 1377, Decreto Legislativo que fortalece la protección integral de Niñas, Niños y Adolescentes.

4.9 Decreto Legislativo Nº 1297, Decreto Legislativo para la Protección de Niñas, Niños y Adolescentes sin cuidados parentales o en riesgo de perderlos.

4.10 Decreto Legislativo Nº 1098, Decreto Legislativo que aprueba la Ley de Organización y Funciones del Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables y su modificatoria.

4.11 Decreto Supremo Nº 020-2021-MIMP, Decreto Supremo que aprueba la estrategia “Ponte en #ModoNiñez”.

4.12 Decreto Supremo Nº 012-2021-MIMP, Decreto Supremo que aprueba la Sección Primera del Reglamento de Organización y Funciones del Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables, y sus modificatorias.

4.13 Decreto Supremo Nº 008-2021-MIMP, Decreto Supremo que aprueba la Política Nacional Multisectorial para las Niñas, Niños y Adolescentes al 2030.

4.14 Decreto Supremo N° 044-2020-PCM, Decreto Supremo que declara Estado de Emergencia Nacional por las graves circunstancias que afectan la vida de la Nación a consecuencia del brote de COVID-19; y modificatorias.

4.15 Decreto Supremo N° 008-2020-SA, Decreto Supremo que declara en Emergencia Sanitaria a nivel nacional por el plazo de noventa (90) días calendario y dicta medidas para la prevención y control para evitar la propagación del COVID-19; y modificatorias.

4.16 Decreto Supremo Nº 005-2019-MIMP, Decreto Supremo que aprueba el Reglamento del Servicio de las Defensorías de la Niña, Niño y Adolescente.

V°B°

Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:33:28 -05:00

4.17 Decreto Supremo Nº 003-2018-MIMP, Aprueban Reglamento de la Ley Nº 30403, Ley que prohíbe el uso del castigo físico y humillante contra los niños, niñas y adolescentes.

4.18 Decreto Supremo Nº 002-2018-MIMP, Aprueban Reglamento de la Ley Nº 30466, Ley que establece parámetros y garantías procesales para la consideración primordial del interés superior del niño.

4.19 Decreto Supremo Nº 001-2018-MIMP, Aprueban Reglamento del Decreto Legislativo Nº 1297. Decreto Legislativo para la Protección de las niñas, niños y adolescentes sin cuidados parentales o en riesgo de perderlos.

V°B°

Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:56:05 -05:00

4.20 Decreto Supremo Nº 009-2016-MIMP, Decreto Supremo que aprueba el Reglamento de la Ley Nº 30364. Ley para prevenir, sancionar y erradicar la violencia contra las mujeres y los integrantes del grupo familiar.

4.21 Decreto Supremo Nº 048-2011-PCM, Decreto Supremo que aprueba el Reglamento de la Ley Nº 29664, que crea el Sistema Nacional de Gestión del Riesgo de Desastres (SINAGERD).

4.22 Resolución Ministerial Nº 208-2021-MIMP, Aprueban el Texto Integrado del Reglamento de Organización y Funciones del Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables.

V°B°

Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

4.23 Resolución Ministerial N° 081-2020-MIMP, Aprueba la Directiva N° 002-2020-MIMP´" Gestión de dispositivos legales y documentos normativos u orientadores elaborados en el pliego Mujer y Poblaciones Vulnerables", modificada por Resolución Ministerial Nº 105-2021-MIMP.

4.24 Resolución Ministerial Nº 175-2016-MIMP, Reconocen al servicio JUGUEMOS, a través del cual el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables promueve el derecho al juego de niñas, niños y adolescentes como derecho fundamental y medio indispensable para el desarrollo integral.

4.25 Comité de los Derechos del Niño: Observación General Nº 17 (2013) Sobre el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes (artículo 31).

V. PRESENTACIÓN

El juego y la recreación promueven la capacidad de las niñas y los niños para negociar, reestablecer su equilibrio emocional, resolver conflictos y adoptar decisiones. A través del juego, las niñas y niños aprenden en la práctica, exploran y perciben el mundo que los rodea, experimentan con nuevas ideas, roles y experiencias; de esta forma, aprenden a entender y construir su posición social en el mundo.[1]

Ante la relevancia del juego en la vida de los niños y las niñas, el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP) promueve el servicio gratuito JUGUEMOS, en donde, a través de actividades lúdicas, se favorece el ejercicio del juego de niñas, niños y adolescentes como derecho fundamental y como medio indispensable para su desarrollo integral, que fortalece las capacidades de autoprotección y la recuperación socioemocional de niñas y niños entre los seis (6) y doce (12) años de edad. La ejecución de este servicio está a cargo de los Gobiernos Locales, a través de las Defensorías Municipales de la Niña, Niño y Adolescente (DEMUNA).

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:19:23 -05:00

Por otro lado, el MIMP ejecuta directamente el servicio JUGUEMOS a través de la Estrategia SONRIE, para afrontar situaciones de emergencia o desastres de gran magnitud y como acción específica desde las Plataformas Itinerantes de Acción Social (PIAS), en las comunidades más alejadas de la Amazonía peruana (Loreto) y en las comunidades e islas aledañas al lago Titicaca (Puno).

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:56:19 -05:00

La presente Guía es una herramienta básica y útil que brinda orientaciones para el trabajo del promotor y la promotora lúdica del servicio JUGUEMOS

VI. CONCEPTOS VINCULADOS AL SERVICIO JUGUEMOS

6.1 La niñez como etapa de vida:

Según lo dispone el Código de los Niños y Adolescentes[2], se considera niño o niña a todo ser humano desde su concepción hasta cumplir los doce (12) años de edad; no obstante, como etapa de vida, la niñez es conocida como la tercera etapa del desarrollo del ser humano[3], posterior a la infancia y que precede a la adolescencia. Esta etapa del crecimiento de la vida

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[1] Observación General 17: El derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes (artículo 31) (2013).
[2] Código de los Niños y Adolescentes. Ley N°27337.
[3] Información y preguntas sobre el desarrollo humano: informe del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo PNUD:

humana se sitúa entre los seis (6) y doce (12) años y suele denominarse "edad escolar", pues coincide con la escolarización o ingreso del niño en la escuela, lo que implica el inicio de aprendizajes sistemáticos, así como la convivencia con otros seres humanos de su misma edad.

6.1.1 Características de las niñas y niños de 6 a 12 años.

Las niñas y los niños son seres en permanente desarrollo, poseedores de una identidad específica que debe ser valorada y respetada.[4] La niñez se distingue por la adquisición veloz de nuevos conocimientos y experiencias que son esenciales para el desarrollo humano[5]. El ingreso del niño o la niña a la escuela, le facilita el desarrollo de sus funciones cognoscitivas, afectivas y de socialización.

"De los 6 a los 11 años de edad, las dimensiones de aprendizaje, educación, entorno y protección adquieren una mayor relevancia… dado que en esta etapa se consolidan las capacidades físicas, intelectuales, sociales y emocionales adquiridas en la primera infancia"[6].

A lo largo de la historia han existido estudiosos que plantearon teorías sobre el desarrollo y evolución del ser humano. Esto permite comprender características particulares de cada etapa de desarrollo del niño; por ejemplo, la niñez comprendida entre los 6 y los 12 años.

Henry Wallon (1979)[7] reconoce esta etapa con una clara orientación centrífuga (hacia afuera), que lleva al niño o la niña a la construcción de la realidad exterior, a través del conocimiento; a diferencia de los años preescolares, cuya orientación es centrípeta (hacia adentro), orientada a la construcción del yo. Por su parte, Eric Erickson[8] nombra esta etapa como la edad de la "*industria vs. inferioridad*", donde la energía psíquica del niño o niña se reorienta a los problemas sociales y el aprendizaje que la sociedad le impone; por ejemplo, responder a las exigencias de la escuela.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:19:45 -05:00

Por su parte, Jean Piaget[9] señala que en este período los niños y las niñas empiezan a pensar de forma más lógica, con menor rigidez y mayor flexibilidad, suelen tener limitaciones con conceptos abstractos e hipotéticos, empiezan a ser menos egocéntricos y son capaces de pensar, sentir y ponerse en el lugar de otras personas; asimismo, empiezan a entender que sus pensamientos y sentimientos son solamente de ellos/ellas y que no todo el mundo los comparte. Ya no basan su juicio en la apariencia de las cosas y entienden el concepto de *conservación de la materia*, por el cual pueden inferir, por ejemplo, que la cantidad arcilla es igual independiente de su forma.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:56:33 -05:00

Adquieren dos capacidades importantes: ***Seriación*** (ordenar objetos en progresión lógica) y ***clasificación*** (agrupa objetos e ideas a partir de elementos comunes).

[4] Plan Nacional de Acción por la Infancia y la Adolescencia 2012 – 2021.
[5] UNICEF (2005). *Vigía de los derechos de la niñez mexicana.* Número 2, año 1. México.
[6] INEI-UNICEF (2008). *Estado de la niñez en el Perú.*
[7] Henry Wallon (1979).-
[8] Eric Erickson (1979).-
[9] Jean Piaget (1896).-

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

Una característica saltante de este periodo, es que el niño o la niña comienza a desempeñarse como **miembro de la sociedad**: realiza actividades y desarrolla vínculos fuera del contexto familiar, tiene en cuenta normas en la escuela y en la práctica de juegos y deportes colectivos, se apropia de contenidos de su cultura, recibe mensajes de los medios de comunicación, etc. Por lo tanto, las características de los diferentes contextos socializadores adquieren un lugar importante en el desarrollo del niño o la niña en esta etapa.

Algunos de los cambios más destacados de esta etapa, tienen que ver con lo siguiente[10]:

a) El crecimiento y la maduración

- Ocurre la "latencia del crecimiento" (el ritmo de crecimiento se desacelera, en comparación al periodo anterior). Los cambios físicos más evidentes se manifiestan en las características faciales.
- Se desarrollan nuevas funciones en las habilidades motrices: movimientos más finos y precisos, trepa mejor, arroja objetos con precisión, etc.
- Progresan en la *integración sensoperceptiva*: coordinan movimientos simples en actos complejos y coordinados. Por ejemplo, pasar de caminar a correr y luego frenar ante un obstáculo.
- Mayor desarrollo del lenguaje expresivo y comprensivo. Inicio y desarrollo de la lectura y escritura.

b) El desarrollo libidinal

- Experimentan el periodo de *"latencia"*, entendido como el lapso comprendido entre la declinación de la sexualidad infantil y el comienzo de la pubertad[11].
- Ocurre el primer *"movimiento exogámico";* es decir, declinación del *Complejo de Edipo* (renuncia a deseos incestuosos, distanciamiento de los padres, alejamiento del núcleo familiar), y aparición del *Superyó* (conciencia moral, no transgresión a la ley, formación de ideales).

c) El desarrollo intelectual

- Culmina el *pensamiento intuitivo* y se consolidan las *operaciones concretas*; es decir, el niño o la niña pasa de la representación egocéntrica a la representación conceptual. Se constituyen los sistemas de operaciones lógicas y espacio-temporales. Por ejemplo: leen un mapa para orientarse, comparan distancias, recuerdan rutas, clasifican y organizan objetos, ayudan a cocinar, seleccionan y eligen libros, etc.
- Pasan de la *heteronomía* a la *autonomía moral.* Esto implica que interiorizan las normas y reglas. El respeto al adulto y a la norma externa se somete a un ideal interior y al desarrollo de un criterio personal.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:20:16 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:56:49 -05:00

[10] Adaptado de: Pizzo, María Elisa. *El desarrollo de los niños en edad escolar*. Argentina. En: https://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios_catedras/obligatorias/053_ninez1/material/descargas/el_desarrollo_de_los_ninos_en_edad_escolar.pdf

[11] Laplanche, J. y Pontalis, J.B., 1981.

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

d) El desarrollo social[12]

- Comienzan la inserción social más allá de su familia, incorporándose al mundo exterior. Aprenden nuevas maneras de interactuar con otras personas, tanto adultos (cuidadores, docentes) como niñas y niños.
- Cobra importancia la interacción y relación con sus compañeros, ya que comienza a buscar un sentimiento de pertenencia y de aceptación de sus pares. Estas relaciones pueden llegar a ser consideradas, incluso, más importantes que las de su ámbito familiar. Suelen preferir rodearse de niños o niñas de su mismo sexo. En estos grupos, el/la niño/a aprende a desempeñar papeles distintos de los que venían representando en la familia: amigo/a, compañero/a de juegos o de deporte, líder.
- La escuela representa un importante complemento de la familia. A través de la escuela se transmiten conocimientos, pero también valores y actitudes que se van inculcando a los/las niños/as: disciplina, rigor en el trabajo, cumplimiento de tareas, posturas ideológicas, entre otras.
- Otro agente de socialización fuerte en la actualidad está dado por los medios de comunicación masivos. Son instrumentos de información con una incidencia muy importante en las ideas, costumbres y comportamientos de las personas. El poder de los medios se debe al amplio radio de influencia que poseen y a su constante bombardeo de mensajes. Los niños y las niñas más pequeños no distinguen entre ficción y realidad. Los contenidos de violencia, sexo, conductas antisociales, por ejemplo, pueden ser incorporados erróneamente. Es importante que los/las cuidadores/as vigilen los programas que miran los niños o las niñas y reflexionen con los/las niños/as más grandes sobre sus contenidos.

6.1.2 Niñas y niños como sujetos de derechos

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:24:49 -05:00

La Convención sobre los Derechos del Niño[13] significa para todos los países del orbe un avance sustancial en derechos humanos, al declarar los derechos inherentes a toda niña y todo niño, sin distinción de género, etnia, estrato social o cualquier otra por lo que es considerado como sujeto pleno de derechos; gracias a esto, hoy en día, las niñas, niños y adolescentes en el Perú tienen derecho a ser felices, a recibir amor, a gozar de un ambiente equilibrado y adecuado para su desarrollo, a ser protegidos en el seno de una familia, a ser respetados por la sociedad y a tener acceso a servicios de calidad por parte del Estado; sin embargo, en nuestra sociedad aún persisten paradigmas conceptuales tradicionales que siguen considerando a el/la niño/a "objeto" y no como "sujeto"[14].

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:57:02 -05:00

No obstante, debemos fortalecer nuestra concepción de las niñas y niños como seres únicos, con una particularidad personal, biológica, psíquica, social y cultural. Además, reconocerlos en permanente desarrollo, poseedores de una identidad específica que debe ser valorada y respetada.

Las niñas y los niños no son agentes pasivos sobre quienes recaen acciones, son más bien sujetos que actúan en uso de sus capacidades, las cuales se enriquecen y amplían

[12] Adaptado de las ideas de Emmi Pikler. *Guía para la atención y cuidado de la salud de niños y niñas de 0 a 6 años.*
[13] Convención sobre los Derechos del Niño, Naciones Unidas 1989, ratificada por el Perú mediante Resolución Legislativa Nº 25278 del 03 de agosto de 1990
[14] Plan Nacional de Acción por la Infancia y la Adolescencia 2012 – 2021.

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

en la interacción respetuosa con otros seres humanos; por tanto, debemos considerar a niñas y niños como **sujetos participantes**, hacedores de sus propias vidas, lo cual es un cambio sustancial que supera la antigua percepción de la niña y del niño como objetos de compasión o represión, un "menor" (palabra que ya no debe ser utilizada para referirse al niño, niña o adolescentes) que había que tutelar o alguien sin derecho a ser escuchado.

El artículo 2 de la Convención sobre los Derechos del Niño, establece la obligación de los Estados partes de garantizar los derechos de cada uno de los niños, niñas y adolescentes, sin discriminación alguna. Esta obligación reclama que los Estados identifiquen activamente a los niños y grupos en relación con los cuales puede ser necesario adoptar medidas especiales para el reconocimiento y la realización efectiva de sus derechos (UNICEF & UCT; 2014, p33).

De este modo, el rol del Estado tiene una doble faz, por una parte, demanda una abstención consistente en "no discriminar" y, por otra, requiere de acciones afirmativas de "igualación", tendientes a prevenir y corregir condiciones de desigualdad de hecho del niño y niña. En esa línea, el principio de no discriminación implica también considerar preferentemente el enfoque intercultural y el de género, lo que implica que las acciones que se adopten, en materias de infancia, deben ser pertinentes culturalmente y propender a una participación equitativa de los niños y niñas, evitando asignar roles estereotipados (UNICEF & UCT; 2014, p34).

6.2 El juego como elemento clave en la niñez

6.2.1 El juego

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:33:02 -05:00

El juego es la manera que tienen las niñas y los niños de expresarse y en la que se sienten seguros de mostrarse como son. Es una actividad natural que les permite aprender[15].

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:57:14 -05:00

El Comité de los Derechos del Niño define el juego como todo comportamiento, actividad o proceso iniciado, controlado y estructurado por los/las propios/as niños/as, que tiene lugar dondequiera y cuandoquiera que se dé la oportunidad[16]. Al respecto, señala también que las personas que cuidan a los niños pueden contribuir a crear entornos propicios al juego, pero que el juego mismo es voluntario y obedece a una motivación intrínseca del niño o niña. El juego es un fin en sí mismo, no un medio para alcanzar un fin.

El juego entraña el ejercicio de autonomía y de actividad física, mental o emocional. Se desarrolla en grupo o individualmente y puede adoptar infinitas formas que van cambiando y adaptándose en el transcurso de la niñez.

Las principales características del juego son la diversión, la incertidumbre, el desafío, la flexibilidad y la no productividad. Juntos, estos factores contribuyen al disfrute y al consiguiente deseo de seguir jugando. Desde la Convención sobre los Derechos del Niño se reafirma que el juego es una dimensión fundamental y vital del placer de la infancia, así

[15] Ministerio de Educación (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores.* Contenidos elaborados por Giselle Silva Panez. Lima, Perú.
[16] Observaciones Generales del Comité de los Derechos del Niño. http://www2.ohchr.org/spanish/bodies/crc/index.htm

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

como un componente indispensable del desarrollo físico, social, cognitivo, emocional y espiritual.

Existen también distintos enfoques y formas de entender el juego infantil, que resaltan la importancia de ciertas cualidades del mismo[17].

6.2.2 El derecho al juego

La importancia del juego en la vida de todo niño y niña ha sido ampliamente reconocida hace ya mucho tiempo por la humanidad. En la **Declaración de los Derechos del Niño** (1959), se proclamó que *"el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones [...]; y la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho" (Principio 7).*

La **Convención sobre los Derechos del Niño**[18], a través de su **artículo N° 31**, se refiere al derecho que tienen las niñas y los niños al juego, de la manera siguiente:

> *"Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al **juego** y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.*
>
> *Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento."* (Lo resaltado es nuestro).

Los derechos enunciados en este artículo se aplican a toda la diversidad de comunidades y sociedades del mundo y respetan el valor de todas las tradiciones y formas culturales. Todo/a niño/a debe poder gozar de su **derecho al juego**, independientemente del lugar en que viva o de cuál sea su origen cultural o la situación de sus padres o madres.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:33:56 -05:00

En este sentido, es importante mirar con especial cuidado a aquellos grupos de niños o niñas que requieren una **atención particular** para asegurar su derecho al juego, debido a las dificultades u obstáculos que se les presentan por su condición o por situaciones de discriminación.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:57:35 -05:00

Para asegurar el derecho al juego, es necesario garantizar **oportunidades y condiciones** que generen entornos favorables para todas las niñas y los niños, quienes deben:

a) Estar libres de estrés.
b) Estar libres de exclusión social, prejuicios o discriminación.
c) Ser protegidos del daño o la violencia social.
d) Vivir en entornos suficientemente libres de desechos, contaminación, tráfico y otros peligros físicos, para circular libremente y de forma segura dentro de su vecindario.
e) Disfrutar de un descanso adecuado a su edad y su desarrollo.

[17] Winnicott, D. (1991) Desde una mirada psicoterapéutica, el juego *"es la forma de expresión propia del niño". En Notas sobre el juego*, lo define como *"una elaboración imaginativa (…) una actividad creadora (…) un elemento esencial de placer";* Pikler, E. sostiene que el juego es *"un derecho de cada niño y niña";* Vigotsky, L. (1924) se refiere al juego como una *"Actividad social (…) gracias a la cooperación con otros niños, se logra adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.";* Piaget, J. (1956) plantea que a través del juego, el niño *"representa su realidad según cada etapa de desarrollo".*

[18] Convención sobre los Derechos del Niño. 20 de noviembre de 1989. UNICEF Comité Español.

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

f) Disponer de tiempo libre, sin actividades impuestas de ningún tipo.
g) Contar con tiempo y espacio accesible para jugar, sin control ni gestión de los adultos.
h) Contar con espacio y oportunidades para jugar al aire libre, en un entorno físico diverso y estimulante, con acceso a adultos que los ayuden cuando sea necesario.
i) Tener oportunidades de experimentar e interactuar con entornos naturales, con el mundo animal y jugar en ellos.
j) Tener oportunidades de invertir en su propio espacio y tiempo para crear y transformar su mundo, usando su imaginación y su lenguaje.
k) Tener oportunidades de participar con otros niños en juegos, deportes y otras actividades recreativas, apoyados por facilitadores o instructores calificados cuando sea necesario.

6.2.3 Importancia del juego como factor protector ante situaciones de riesgo

El juego es para las niñas y los niños una necesidad vital que les permite representar lo vivido, descubrir quiénes son y transformarse en lo que quieren ser, sin dejar de ser ellos mismos. Es jugar a identificarse con algo y representarlo de otra manera. Es una oportunidad para que el niño pueda manifestar emociones muy profundas, deseos y miedos, de esta manera construye significados sobre el mundo que lo rodea y comprende las relaciones que se dan en él[19]. Jugar es una manera de ser y estar en el mundo de la niña y del niño hoy, aquí y ahora, por ello, jugar constituye una necesidad vital tan importante y necesaria como moverse y respirar[20].

Conforme a la Observación General Nº 17 del *Comité de los Derechos del Niño* al artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño (Derecho al juego), se resaltan ideas interesantes sobre el juego (y la expresión artística) como importantes factores protectores para prevenir o atender situaciones de riesgo que pueden atravesar los niños.

Algunas de estas ideas sobre el **juego como factor protector**[21] son:

a) *El juego (y también la expresión artística) es un importante canal o medio para que las niñas y niños puedan comunicar sus experiencias, incluidas las dolorosas o difíciles. Esto les ofrece un camino para reconciliarse con su pasado y enfrentar mejor su futuro.*
b) *El juego y la expresión artística les permitirán comunicar, entender mejor sus propios sentimientos y pensamientos, prevenir o resolver los problemas psicosociales y aprender a manejar las relaciones y los conflictos mediante un proceso natural, llevado a cabo por ellos mismos, para su propia recuperación.*
c) *Los niños necesitan interactuar con compañeros de ambos sexos, así como con personas de diferentes habilidades, clases, culturas y edades, para aprender a cooperar, ser tolerantes, compartir y desarrollar el ingenio. El juego y la recreación generan oportunidades de forjar amistades y pueden desempeñar una función clave en el fortalecimiento de la sociedad civil, contribuyendo al desarrollo social, moral y emocional del niño, plasmando la cultura y forjando comunidades.*

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:34:59 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:57:46 -05:00

[19] Ministerio de Educación (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores.* Contenidos elaborados por Giselle Silva Panez. Lima, Perú.
[20] Aucouturier (2004)
[21] Observaciones Generales del Comité de los Derechos del Niño. http://www2.ohchr.org/spanish/bodies/crc/index.htm

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

Otras ideas sobre la importancia del juego como factor protector para niñas y niños ante situaciones de riesgo, son las siguientes[22]:

a) **El juego fortalece la seguridad emocional:** Jugar y disfrutar con adultos o con otras niñas y niños es importante porque estrecha el vínculo afectivo. A través del juego, el niño o la niña son capaces de sentir y expresar afecto, se llenan de alegría y desarrollan seguridad en sí mismo.

b) **El juego enseña a ser libre:** Cuando el/la niño/a juega, usa libremente su imaginación. Crea sus propias historias, dirige su juego, dice lo que piensa, se alegra y se molesta, plantea nuevas formas de jugar, negocia, cede, inventa y reinventa reglas de juego, toma decisiones, etc. Todo esto debe hacerlo de forma libre y autónoma, asumiendo con responsabilidad las consecuencias de sus decisiones y elecciones. El juego es un ejercicio de libertad.

c) **Jugar ayuda a aprender a resolver problemas:** Jugar es una forma de practicar para la vida en mundos imaginarios que se pueden llegar a dominar. Cuando un/a niño/a juega, enfrenta situaciones que lo/la confrontan y desafían, lo cual hace que de forma natural y sin temor, aprenda a resolver problemas. Se vuelve más despierto, curioso, independiente y seguro. Por eso, en las experiencias de juego, no hay que quitar a los/las niños/as la oportunidad de resolver problemas.

d) **El juego motiva la socialización:** Cuando un/a niño/a juega en grupo aprende a relacionarse socialmente, a compartir, a resolver diferencias, a respetar turnos, a desenvolverse en diferentes roles, a pedir ayuda, a escuchar y a expresarse con libertad. Todas estas son habilidades que el juego le permite aprender y que luego le serán de suma utilidad para enfrentar diferentes situaciones en su vida.

e) **El juego beneficia la mente:** Cuando el/la niño/a pequeño/a juega, hace uso constante de su imaginación: inventa situaciones, asume roles y personajes, transforma objetos, crea escenarios, etc. Los/las niños/as más grandes también ejercitan su mente a través de otro tipo de desafíos: comprenden reglas, diseñan estrategias, negocian, etc. Esto hace que su pensamiento y su mente funcionen de manera avanzada. El continuo desarrollo de la mente es una herramienta poderosa para que el/la niño/a aprenda a enfrentar numerosas situaciones de su vida cotidiana.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:36:33 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:57:56 -05:00

6.2.4 El juego entre los 6 y 12 años

Los tipos de juego que prefieren las niñas y los niños van evolucionando de acuerdo a sus etapas de desarrollo. Las ideas de Jean Piaget sobre los *estadios evolutivos del niño* y su vínculo con el juego, nos resultan de gran ayuda para comprender esto:

Estadio	Edad cronológica	Tipo de juego que predomina
Estadío sensorio-motor	0 a 2 años	Juego funcional o de ejercicio
	1 a 2 años	Juego pre-simbólico

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[22] Adaptado de: Ministerio de Educación (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores.* Contenidos elaborados por Giselle Silva Panez. Lima, Perú.

Estadío pre-operacional	2 a 6 años	Juego simbólico
Estadío de las operaciones concretas	6 a 12 años	Juegos de reglas

Nos interesa especialmente revisar el estadío pre-operacional, vinculado al **juego simbólico** y al estadío de las operaciones concretas, vinculado al **juego de reglas**. En ambos casos se encuentran los rangos de edades de las niñas y los niños que acuden al servicio "JUGUEMOS" y, por lo tanto, estos dos tipos de juegos (simbólico y de reglas) son los que interesa promover en el servicio.

A continuación, vamos a revisar las características más relevantes de cada uno de ellos:

a) El juego simbólico

También conocido como ***juego de rol*** o representativo, se define como la capacidad de transformar objetos para representar situaciones y mundos imaginarios, basados en su propia experiencia y en situaciones conocidas de su vida (alimentación, cuidados, vínculos, etc.).

Es el juego del **"como si…".** Por ejemplo:

*"Un niño y niña juegan a que es el momento del almuerzo en su casa. Utilizan sus muñecos **como si** fueran los miembros de su familia, y diferentes tipos de semillas como si fueran la comida".*

*"Una niña utiliza cajas de cartón **como si** fueran las paredes de su casa. Otros niños también usan cajas y telas para construir casas cercanas, como si fueran los vecinos".*

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:36:54 -05:00

El juego simbólico genera el desarrollo de diversos aprendizajes; es una oportunidad para que el pensamiento se desarrolle y logre su máximo potencial. Es de gran importancia para la expresión del mundo interno y el desarrollo socioemocional de los/las niños/as.

El juego simbólico, desarrollado en un ambiente libre y seguro compartido con sus pares, permite a los/las niños/as exteriorizar cómo perciben su entorno familiar y educativo, así como los asuntos que le son significativos; expresan sus conflictos, buscan solucionarlos, aprenden a resolver problemas y desarrollan la autonomía.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:58:12 -05:00

b) El juego de reglas

Se caracteriza porque los/las participantes del juego saben, antes de iniciar el juego: en qué consiste la dinámica, qué roles existirán, qué le corresponde hacer a cada uno, qué está permitido y qué no, cuándo termina el juego, entre otros. Por ejemplo: el juego del lobo, el juego de las escondidas, el juego de los encantados, el mundo o rayuela, las canicas, entre otros.

A veces se piensa que las reglas sólo existen en juegos colectivos, como los deportes, o en los juegos de mesa. Sin embargo, las reglas muchas veces son definidas y utilizadas por los/las niños/as durante el juego simbólico, mucho antes de que lleguen al estadío

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

de las operaciones concretas (6 ó 7 años). Por ejemplo: "*Para entrar a mi casa tienen que venir disfrazados; el piso es lava y sólo podemos caminar sobre los cojines o las piedras".*

Los juegos de reglas aportan beneficios al desarrollo de los/las niños/as:

- Favorecen la socialización, pues enseñan a comprender consignas, a saber ganar o perder, a respetar turnos, a negociar y a considerar las opiniones de los compañeros de juego.
- Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.
- Estimulan el sentido estratégico para la resolución de problemas y desafíos.

6.2.5 El juego libre y el juego dirigido

Conforme a la Observación General Nº 17 del Comité General de los Derechos del Niño[23] sobre el derecho al juego, se señala que, "*…en general, cuando hay inversión, ésta se destina a establecer actividades estructuradas y organizadas, pero tan importante como ello es crear un tiempo y un espacio en que los niños puedan dedicarse al juego, la recreación y la creatividad espontáneos, y promover actitudes sociales que apoyen y fomenten esa actividad."*

En este sentido, resulta importante que las personas adultas que acompañan a niñas y niños en espacios lúdicos (padres, madres, promotores de juego, docentes), tengan la capacidad de promover tanto el juego libre como el juego dirigido.

a) Juego libre

Es un momento y espacio de juego en el que se ofrece a las niñas y los niños la posibilidad de decidir a qué jugarán, con quién lo harán y qué materiales utilizarán. El juego libre se encuentra estrechamente vinculado a las características propias del **juego simbólico**.

Para promover una sesión de juego libre:

- No se debe diseñar ni estructurar una secuencia metodológica de la sesión.
- Se acogen las provocaciones y propuestas de juego de los/las niños/as, así como las decisiones y elecciones que van teniendo.
- Conviene acondicionar previamente el espacio de juego, garantizando condiciones mínimas de higiene y seguridad, así como diversas opciones de elementos que provoquen e inviten a los/las niños/as hacia el juego. Se pueden organizar por sectores; por ejemplo: sector de construcción, sector de disfraces, sector de elementos de la naturaleza, etc.

La persona adulta acompañante durante el juego libre:

- Ayuda a definir y acordar reglas de convivencia para que la sesión transcurra en armonía: cuidado de los materiales, cuidado del ambiente, respeto a las personas.
- Observa con atención cómo se van desarrollando las propuestas de las niñas y los niños.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:37:31 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:58:25 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[23] Observaciones Generales del Comité de los Derechos del Niño. http://www2.ohchr.org/spanish/bodies/crc/index.htm

- Puede nombrar en voz alta lo que ocurre: *"Sonia está vendiendo fruta, me provoca ir a comprarle", "Parece que Julián disfruta jugando solo con las pelotas",* etc.
- Juega de forma paralela o se integra a las propuestas de las niñas y los niños, sin intentar dirigir ni organizar.
- Atiende necesidades particulares de las niñas y los niños. Ayuda a mediar ante situaciones de conflicto que ellos/ellas no logran resolver por sí solos/as.

b) Juego dirigido

Es una propuesta previamente organizada y facilitada por una persona adulta, en la que los/las niños/as siguen una serie de consignas e invitaciones a experiencias de juego orientadas hacia una determinada finalidad.

El juego dirigido se encuentra vinculado a las características propias del **juego de reglas**. Para promover una sesión de juego dirigido:

- Se debe diseñar y estructurar previamente la secuencia metodológica de la sesión.
- Se plantea un objetivo o finalidad que se espera alcanzar a través de la sesión. Por ejemplo: *"Reforzar el sentido de cooperación a través del juego", "Aprender sobre el autocuidado y el cuidado de los demás", entre otros.*
- Se organizan los materiales y elementos de juego que se emplearán durante la sesión.
- Se brindan consignas para desarrollar los momentos y acciones previstas para la sesión.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:37:49 -05:00

La persona adulta acompañante durante el juego dirigido:

- Ayuda a definir y acordar reglas de convivencia para que la sesión transcurra en armonía: cuidado de los materiales, cuidado del ambiente, respeto a las personas.
- Brinda consignas e indicaciones claras sobre lo que se plantea hacer al grupo de niñas y niños en cada momento de la sesión.
- Acompaña a las niñas y los niños mientras llevan a cabo las propuestas hechas.
- Atiende necesidades particulares de las niñas y los niños. Ayuda a mediar antes situaciones de conflicto que ellos/ellas no logran resolver por sí solos/as.
- Promueve el diálogo y la reflexión sobre los aprendizajes a partir de las experiencias vividas.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:58:36 -05:00

VII. EL SERVICIO JUGUEMOS

7.1. Finalidad del servicio JUGUEMOS

Esta intervención lúdica promueve el fortalecimiento de las capacidades de autoprotección de niñas y niños frente a situaciones que pueden afectar el ejercicio de sus derechos, favoreciendo su recuperación socioemocional en situaciones de emergencia o desastre, con el propósito de contribuir a su protección y desarrollo integral. Brinda a las niñas y los niños espacios seguros de cuidado y juego, lo que les permitirá desarrollar vínculos positivos entre ellos y ellas, así como potenciar su desarrollo individual (cognitivo, emocional y social) promoviendo la protección integral.

Atiende a:

a) Niñas y niños de 6 a 12 años.
b) Padres, madres y cuidadores/as adultos/as.

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

c) Excepcionalmente, puede atender a niños de 3 a 5 años y adolescentes de 13 y 14 años, si la DEMUNA cuenta los recursos y procedimientos adecuados para estos grupos de edad.

7.2. Función de la Dirección de Sistemas Locales y Defensorías (DSLD)

La Dirección de Sistemas Locales y Defensorías del MIMP fomenta, coordina, presta asistencia técnica y supervisa a los gobiernos locales en la implementación de espacios lúdicos amigables, seguros y adaptados a las necesidades de niñas, niños y adolescentes, para el desarrollo de sus capacidades de autoprotección.

7.3. Objetivos del servicio JUGUEMOS

7.3.1 **Objetivo general:** "Promover las capacidades de autoprotección en niñas y niños, a través del juego".

7.3.2 **Objetivos Específicos**:

a) Las niñas, niños y adolescentes fortalecen su auto concepto y autoestima, para que puedan desenvolverse adecuadamente en su entorno.
b) Las niñas, niños y adolescentes reconocen y fortalecen sus recursos personales para cuidar de sí mismos y de otros.
c) Las niñas, niños y adolescentes reconocen sentimientos y emociones en relación a las situaciones de su vida cotidiana.
d) Las niñas, niños y adolescentes reconocen factores de riesgo y protección a nivel individual en su tejido comunitario.
e) Las niñas, niños y adolescentes identifican situaciones de riesgo en la comunidad proponiendo acciones de autocuidado y protección frente a estas.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:42:54 -05:00

7.4. Dimensiones de la intervención:

a) **Dimensión 1 – Derechos:** Reconocen sus principales derechos.
b) **Dimensión 2 - Fortalecimiento de su identidad:** Identifican sus características personales y culturales para cuidar de sí mismos/as y de otros.
c) **Dimensión 3 - Reconocimiento de sentimientos y emociones:** Reconocen sus sentimientos y emociones en situaciones de su vida cotidiana.
d) **Dimensión 4 - Identificar factores de riesgo y factores de protección:** Reconocen factores de riesgo y protección en su tejido comunitario.
e) **Dimensión 5 - Acciones de autocuidado comunitario:** Identifican situaciones de riesgo y proponen acciones de autocuidado y protección.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:58:48 -05:00

7.5. Ejes del servicio JUGUEMOS:

a) **Prevención:** Promover el juego como herramienta para desarrollar competencias socioemocionales y capacidades de autoprotección que permitan a los niños identificar y comunicar situaciones de riesgo.
b) **Detección:** Identificar situaciones de riesgo por medio del seguimiento, monitoreo y acompañamiento del juego por parte de los promotores lúdicos.
c) **Atención:** Promocionar el ejercicio del derecho al juego, a través de actividades de carácter lúdico que faciliten la contención y la recuperación socioemocional; así como la socialización y la resiliencia.

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

d) **Acompañamiento:** Trabajar con padres, madres y cuidadores adultos en el fortalecimiento de pautas de crianza positiva, para la protección integral de las niñas y niñas.

7.6. Enfoques:

a) Enfoque lúdico

Al ser el juego la actividad principal de las niñas y los niños, se plantea la importancia de promover la realización de actividades lúdicas que permitan desarrollar habilidades y capacidades que ayuden a que ellos y ellas aporten paulatinamente en sus entornos, incluyendo la práctica de juegos tradicionales acordes a cada comunidad.

b) Enfoque de género

Identificar los roles y oportunidades que tienen las niñas, niños y adolescentes en la sociedad, así como las asimetrías que existen entre ellos, con el fin de lograr la igualdad en el ejercicio de sus derechos.

c) Enfoque de interculturalidad

Reconoce y respeta el derecho a la diversidad y fomenta la interacción entre culturas de una forma equitativa, donde se concibe que ningún grupo cultural se encuentre por encima del otro, reconoce y valora los aportes de estos al bienestar y desarrollo humano favoreciendo en todo momento la interrelación de niñas, niños y adolescentes de diversas culturas, a partir del ejercicio de sus derecho; garantizando el uso de la lengua materna.

d) Enfoque de derechos humanos

Los derechos humanos del niño, la niña y adolescente se centran en la dignidad y el valor igual de todas las personas. Estos derechos son inalienables, irrenunciables, interdependientes e intransferibles, y deben ser ejercidos sin discriminación.

e) Enfoque del ciclo de vida

Responde a la actuación que, partiendo del enfoque de derechos, busca garantizar el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, atendiendo a las características propias de cada etapa del ciclo de vida y posibilitando así una mejor calidad de vida.

7.7. Principios:

V°B°

Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:58:59 -05:00

a) Interés superior del niño

El interés superior del niño, niña y adolescente es un derecho, un principio y una norma de procedimiento que les otorga el derecho a que se considere de manera primordial su interés superior en todas las medidas que afecten directa o indirectamente a los niños y adolescentes, garantizando sus derechos humanos.

b) Niñas y niños como sujetos de derechos

El Estado, la familia y la comunidad reconocen a las niñas, niños y adolescentes como sujetos de derechos y garantizan el ejercicio pleno de sus derechos para posibilitar el incremento de sus capacidades, garantizar su protección, ampliar sus opciones y, por lo tanto, su libertad de elegir.

V°B°

Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

c) Promoción de vínculos positivos

Propiciar un espacio de cuidado y protección en el que las niñas y los niños participantes incorporen formas de relacionarse basadas en el respeto, la equidad y el buen trato.

d) Participación

Reconoce el derecho de la niña, niño y adolescente a ser informada/o de manera adecuada y oportuna, a emitir opinión, a ser escuchada/o y ser tomada/o en cuenta, en su lengua materna o a través de un intérprete; en todos los asuntos que les afecten. Este principio también implica participar en las decisiones que se toman en temas o asuntos públicos que les involucran o interesan.

e) Cuidarse para poder cuidar

Es importante promover el cuidado del personal que se encuentra a cargo del servicio. Ello contribuirá a mejorar el manejo del estrés y de situaciones difíciles que se pudieran presentar.

7.8. El juego en situaciones de emergencia o desastre:

a) Permite a las niñas y los niños sentir que tienen un papel activo para modificar sus circunstancias. La experimentación concreta y subjetivación de experiencias a través del juego acompañado por una persona adulta, favorece la recuperación socioemocional de las niñas y los niños que han vivido una situación de emergencias y desastres.
b) Les permite comprender y regular sus emociones; les ofrece el espacio para recrear situaciones difíciles, comprendiendo y procesando vivencias disruptivas y traumáticas vividas en situaciones de emergencias o desastres.
c) Les brinda la confianza necesaria para aventurarse a nuevas experiencias, expresando y manifestando sus vivencias, tanto positivas como negativas.
d) Les permite recrear sus sentimientos y pensamientos mientras representan diversos roles, utilizan juguetes/materiales de juego u ocupan un determinado espacio físico. Así, pueden exteriorizar preocupaciones, angustias o miedos, y ensayar nuevos finales o modos de enfrentarlos. Al tener un control directo del juego que realizan, se sienten más seguros y confiados de sus habilidades y capacidades para actuar en el mundo real.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:43:19 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:59:11 -05:00

7.9. El juego como factor protector y mecanismo para detectar situaciones de riesgo:

a) Potencia las fortalezas de las niñas y los niños, incrementa los factores de protección y reduce los factores de riesgo individuales. Se focaliza en las capacidades más que en las dificultades, facilita la participación y fomenta relaciones de empatía.
b) Permite que las niñas y los niños identifiquen sus recursos y posibilidades individuales para superar adversidades. En el juego ensayan alternativas de respuesta y disminuyen la posibilidad de reproducir patrones violentos[24].
c) Facilita la expresión de fantasías, deseos y experiencias que permiten la comprensión de situaciones traumáticas y la recuperación socioemocional en niñas y niños que han pasado episodios de violencia[25].

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[24] Rodríguez, 2013
[25] Klein, 1929

d) Es útil para la reducción de síntomas relacionados a la ansiedad, como la tensión, falta de concentración, inquietud, tono de voz alto, evitación y desesperación[26]
e) Cuando es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interno de las niñas y los niños, los compromete directamente desde su propia creación. Al representar situaciones cotidianas, aun si no coinciden con las violencias experimentadas, desarrollan recursos de autoprotección para evitar volver al círculo de la violencia.
f) Permite a las niñas y los niños expresar sus vivencias positivas y negativas, así como recrear aquellas situaciones que le son difíciles de verbalizar o asimilar. Exteriorizar sus angustias o miedos contribuye a su bienestar y desarrollo integral[27].
g) Es placentero para las niñas y los niños. El juego libre favorece la flexibilidad y es impredecible, pues el niño, niña o acompañante no saben cómo o en qué va a devenir. Por lo tanto, el proceso vivido es más importante que el resultado final.

7.10. Metodología del servicio JUGUEMOS

El servicio JUGUEMOS plantea dos metodologías de trabajo, de acuerdo a las dos poblaciones que atiende:

7.10.1 Metodología de trabajo con niñas y niños

En la atención a niñas y niños de 6 a 12 años, se ofrece un proceso de 05 módulos, a través de los cuales se enfatizan ejes temáticos relevantes para fortalecer sus capacidades de autoprotección y hacer ejercicio de su derecho al juego.

Cada eje temático se aborda a través de 05 sesiones orientadas hacia cada uno de los objetivos específicos del servicio JUGUEMOS:

Ejes temáticos	Objetivos específicos
Eje 1: **Soy único e irrepetible, me siento feliz.**	Las niñas, niños y adolescentes fortalecen su auto concepto y autoestima, para que puedan desenvolverse adecuadamente en su entorno.
Eje 2: **Me valoro, me cuido y me protejo.**	Las niñas, niños y adolescentes reconocen y fortalecen sus recursos personales para cuidar de sí mismos y de otros.
Eje 3: **Expreso mis sentimientos y emociones.**	Las niñas, niños y adolescentes reconocen sentimientos y emociones en relación a las situaciones de su vida cotidiana.
Eje 4: **Me alerto, identifico situaciones de riesgo y las comunico.**	Las niñas, niños y adolescentes reconocen factores de riesgo y protección a nivel individual en su tejido comunitario.
Eje 5: **Me siento protegido.**	Las niñas, niños y adolescentes identifican situaciones de riesgo en la comunidad proponiendo acciones de autocuidado y protección frente a estas.

En cada **encuentro** con las niñas y los niños, se desarrollan dos momentos:

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:43:40 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:59:21 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[26] Urgiles, 2015.
[27] UNICEF, 2008

a) Momento de juego libre

Duración aproximada: 30 minutos

Momento lúdico en el que la niña o el niño elige de forma libre y voluntaria, a qué va a jugar, con quién jugará, en qué espacio lo hará y qué materiales elegirá. Puede alternarse entre el juego individual y el juego compartido.

Si bien es un momento de juego libre, siempre está acompañado y monitoreado por el/la promotor/a lúdico/a, quien le brinda condiciones seguras, le puede guiar en el uso adecuado de los juguetes, generar confianza en los niños o niñas con frases que promuevan su creatividad y libertad en el juego, entre otras. Nunca debe imponer una actividad específica estructurada.

Este momento permite a los/las niños/as hacer ejercicio de su derecho al juego, expresar su mundo interior libremente y permite a el/la promotor/a lúdico/a poder identificar alguna señal de riesgo o desprotección en las niñas y los niños.

b) Momento de juego dirigido

Duración aproximada: 60 minutos

Momento en que el promotor lúdico utiliza estrategias lúdico-pedagógicas para guiar sesiones que le permitan ir desarrollando gradualmente los ejes temáticos y objetivos propuestos, a fin de fortalecer capacidades de autoprotección en las niñas y los niños.

V°B°

Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:44:00 -05:00

En cada sesión de juego dirigido o sesión lúdica, se lleva a cabo la siguiente ruta:

- Bienvenida y registro: Actividades lúdicas de bienvenida, registro de asistencia, lista de cotejo inicial y recojo de saberes previos.
- Momento lúdico: Desarrollo del tema central de la sesión de manera totalmente lúdica, a través de ejercicios y vivencias de juego estructurado.
- Retroalimentación y despedida: Evaluación y aplicación de lo aprendido con ejemplos prácticos de situaciones de su vida cotidiana.

7.10.2 Metodología de trabajo con madres, padres y cuidadores adultos

Atender a niñas y niños implica trabajar de forma conjunta con sus padres, madres u otros adultos cuidadores, fomentando en ellos/ellas la corresponsabilidad sobre las pautas de crianza positiva. Esto permite que lo que se va logrando con ellos en el servicio JUGUEMOS, se sostenga en el espacio familiar.

V°B°

Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:59:33 -05:00

Las reuniones con padres, madres o adultos cuidadores se realizan una vez por semana en un horario acordado entre todos. Son sesiones breves y se utiliza una metodología participativa y lúdica que favorece la participación reflexiva.
El objetivo de estas sesiones es que reconozcan distintas estrategias para la resolución pacífica de los conflictos desde el buen trato. Se propicia la construcción conjunta de pautas de crianza positiva.

Consideraciones importantes:

V°B°

Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

a) Los objetivos de las sesiones centran su intención en el cambio a lograr en las niñas y los niños, desde el rol de sus padres, madres y cuidadores.
b) Las sesiones buscan que los padres, madres y cuidadores identifiquen distintas herramientas de resolución pacífica frente a la violencia.
c) Se debe tener en cuenta que los padres, madres y cuidadores también han vivido experiencias de violencia, por lo que es importante crear para ellos/ellas un clima de confianza y respeto.
d) Las sesiones no son terapéuticas, tienen un sentido preventivo y promocional que busca afianzar las habilidades y el desarrollo de emociones positivas.

7.11 Formas de atención del servicio JUGUEMOS desde la DEMUNA

El servicio JUGUEMOS adecua su forma de atención de acuerdo a las situaciones que se presentan y al objetivo que se espera lograr. En este sentido, existen tres formas de atención del servicio JUGUEMOS desde la DEMUNA: itinerante, comunitario y ante emergencia o desastre.

En estas tres formas de atención que plantean el reto de salir del espacio físico de la DEMUNA para llegar a poblaciones que requieren el servicio, se hace uso de la **Maleta Lúdica**[28], una herramienta que permite trasladar los materiales necesarios a las diferentes zonas de intervención, para implementar las actividades del servicio JUGUEMOS.

7.11.1JUGUEMOS Itinerante

Esta forma de atención busca democratizar las oportunidades que ofrece el servicio JUGUEMOS, para ***facilitar el acceso de todas las familias***. En este sentido, se traslada a comunidades, asentamientos humanos, zonas pobladas o cualquier lugar que no cuente con una DEMUNA activa. También se aplica en instituciones educativas y albergues según disponibilidad.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:44:23 -05:00

Así, a través de intervenciones lúdicas (juego libre y talleres de autoprotección), se fortalece en más familias las competencias y capacidades de protección de las niñas y los niños frente a posibles situaciones que vulneren sus derechos o los pongan en riesgo.

El servicio **JUGUEMOS itinerante** plantea:

- El trabajo coordinado con las autoridades locales o comunales de la zona de intervención, para establecer fechas y permisos.
- El involucramiento y participación de la población para la implementación del servicio, a fin de tener promotores lúdicos locales.
- El acondicionamiento y adaptación del servicio JUGUEMOS en espacios físicos de la comunidad: local comunal, escuela, espacio abierto con toldo o carpa, entre otros.
- Desarrollo de los mismos ejes temáticos y metodología de la intervención JUGUEMOS en la DEMUNA: desarrollo de actividades lúdico-pedagógicas, registro, monitoreo y derivaciones.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:59:44 -05:00

7.11.2JUGUEMOS comunitario

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[28] Ver **Anexo 01** con el listado de materiales que se trasladan en la Maleta Lúdica.

Se promueven las actividades de ***juego libre*** con un enfoque comunitario y aprovechando los ***espacios públicos*** para generar interacciones socioemocionales sanas y seguras, como una forma de apropiación y recuperación de estos espacios para el juego de niños, niñas y adolescentes.

El servicio **JUGUEMOS comunitario** plantea:

a) ***Actividad de campo:*** Se realizan actividades de integración en los distintos lugares de la comunidad: la orilla del río, la loza deportiva, las zonas de cultivo, etc. Se promueve la participación de niñas y niños, incluso de aquellos que no participan en las primeras actividades (sesiones lúdicas temáticas). Los padres, madres y cuidadores, junto con los líderes también pueden participar, con quienes se enfatiza la importancia de la protección de los niños, niñas y adolescentes.

b) ***Actividad de juego electivo:*** Centradas en aquellos que no asisten a las actividades anteriores como las niñas, los niños y adolescentes fuera del rango de edad. Puede invitarse a niños de menor edad, siempre que lleguen acompañados por los padres para que guíen el juego.

7.11.3JUGUEMOS en casos de emergencia o desastre

En el nivel de emergencia 1.2[29] el servicio JUGUEMOS de la DEMUNA responde conforme a sus protocolos de atención para la protección de las niñas y los niños en riesgo de desprotección ya que es el gobierno distrital o provincial el que asume la responsabilidad de dar respuesta inmediata para garantizar espacios seguros de recreación, contención emocional y resiliencia. Debe tener presente que en las situaciones de emergencia y desastre los casos de violencia suelen agudizarse.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:44:49 -05:00

Sigue los protocolos de atención e implementación del servicio JUGUEMOS Itinerante, pues se trata de una intervención en campo. Puede aplicar, tanto las *sesiones lúdicas temáticas* para generar o capacidades de autoprotección (según la necesidad y nivel de emergencia), como el *juego libre* para la recuperación colectiva y generación de medios para la resiliencia.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:59:55 -05:00

Para ejecutar el servicio JUGUEMOS en casos de emergencia o desastre, se debe:

a) Reconocer la zona de intervención para determinar un lugar seguro y realizar el diagnóstico inicial de la situación de las niñas y los niños de la comunidad, en coordinación con las autoridades locales pertenecientes al COMUDENNA[30] e instituciones como la policía, bomberos, Defensa Civil, etc.

[29] Resolución Ministerial Nº 046-2013-PCM, que aprueba los "Lineamientos que definen el Marco de responsabilidades en Gestión del Riesgo de Desastres, de las Entidades del Estado en los Tres Niveles de Gobierno" En el nivel de emergencia 1,2 (GGLL distrital y provincial) atiende directamente la emergencia con sus propios recursos disponibles, aplicando los lineamientos y mecanismos complementarios establecidos e implementados para la Respuesta (Almacenes Regionales de bienes de ayuda humanitaria, COER en coordinación con el SINPAD; EDAN, entre otros); según lo dispuesto en el inciso c) del artículo 19 de la Ley Nº 29664, Ley que crea el Sistema Nacional de Gestión del Riesgo de Desastres (SINAGERD), concordante con los artículos 11 (inciso 9), 30, 43, 44, 45, 46, 47, 51, 53, 55, 56 y 57 de su reglamento aprobado por Decreto Supremo Nº 048-2011-PCM.

[30] Resolución Ministerial Nº 060-2021-MIMP, Aprueba la Directiva Nº 001-2021-MIMP "Supervisión al Servicio de Defensoría de la Niña, Niño y Adolescente".- numeral 5.3.- **Comité Multisectorial de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes - COMUDENA**: Es un espacio de articulación local convocado y liderado por el/la alcalde/sa. Dicho espacio actúa en cada distrito como órgano consultivo y de atención de las niñas, niños y adolescentes para contribuir a su desarrollo integral, en el marco de una agenda local común vinculada al plan de desarrollo concertado que prioriza la problemática de la niñez y adolescencia. Es un

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

b) Promover la participación de la comunidad, a través de voluntariados temporales.
c) Implementar un local o carpa en una zona segura para la instalación del servicio JUGUEMOS en modo itinerante.
d) Identificar el grupo poblacional específico que recibirá el servicio.
e) Atender a niños, niñas y adolescentes fuera del rango de edad del servicio JUGUEMOS por tratarse de situaciones excepcionales.
f) Determinar las actividades lúdicas a realizar y la frecuencia de las intervenciones.
g) Monitorear constantemente a las niñas, los niños y adolescentes prestando especial atención a cualquier señal que pueda evidenciar vulneración de sus derechos.
h) Trabajar con padres, madres y cuidadores adultos, enfatizando la importancia de la protección de los niños en casos de emergencia y desastre.
i) Hacer derivaciones, según el caso, tanto a los servicios de la DEMUNA como a otras instituciones.

7.12 El servicio JUGUEMOS desde lo sectorial

El Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables - MIMP promueve el derecho al juego de niñas, niños y adolescentes como derecho fundamental y medio indispensable para el desarrollo integral. En el marco de dicha competencia el MIMP ejecuta directamente el servicio JUGUEMOS:

a) Desde las Plataformas Itinerantes de Acción Social (PIAS), en las comunidades más alejadas de la Amazonía (Loreto e islas aledañas al lago Titicaca en Puno).
b) Ante una emergencia o desastre de gran magnitud y como parte de las acciones de primera respuesta del Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables – MIMP ante situaciones de emergencia o desastre de nivel 4 o 5[31], se implementa la Estrategia SONRIE.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:45:12 -05:00

7.12.1JUGUEMOS en la Plataforma Itinerante de Acción Social – PIAS:

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:00:07 -05:00

Las Plataformas Itinerantes de Acción Social **(PIAS)** son unidades fluviales, operadas por la Marina de Guerra de Perú (MGP), acondicionadas como plataformas multisectoriales que acercan los servicios de los organismos estatales a la población rural de las cuencas de la Amazonía y del Lago Titicaca.

El **servicio JUGUEMOS se integra a la PIAS** como un servicio gratuito que:

a) Promueve la convivencia positiva entre las niñas, los niños y adolescentes de 3 a 14 años, a partir del desarrollo de actividades lúdicas adaptadas a las características culturales y geográficas particulares de cada zona.
b) Recupera prácticas de juegos tradicionales acordes a cada comunidad, para fortalecer su identidad cultural y valoración positiva de las características individuales y sociales de su grupo de pertenencia. Así, se promueve la formación de redes de soporte.

mecanismo permanente de participación ciudadana y de coordinación interinstitucional constituido mediante Ordenanza Municipal que involucra a la DEMUNA en su gestión y promueve la participación activa de las niñas, niños y adolescentes.

[31] Resolución Ministerial Nº 080-2018-MIMP, que aprueba la Directiva N° 002-2018-MIMP "Acciones de Primera Respuesta del Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables – MIMP, ante situaciones de emergencia de nivel 4 o 5" En el nivel de emergencia 4, los actores responsables en la atención de la emergencia son: Los Sectores involucrados de acuerdo al tipo de evento. Los Gobiernos Regionales, que continúan con la conducción y ejecución de acciones de atención de la emergencia. Los Gobiernos Locales en el ámbito de su competencia. La Red Humanitaria con sus Agencias de Cooperación y Socios Cooperantes a pedido de la autoridad y/o del INDECI.

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

c) Favorece el establecimiento de vínculos positivos y potencia el cuidado como un tema de importancia, tanto para el bienestar de las personas como para el proceso de desarrollo de las comunidades.
d) Involucra a actores locales (líderes, jóvenes y familias) para la promoción de la convivencia positiva, haciendo uso del juego como herramienta.
e) Conforma equipos comunitarios de protección a niñas, niños y adolescentes, elegidos en asamblea y reconocidos con acta comunitaria.

Las sesiones son acompañadas por un/a promotor/a capacitado/a en herramientas lúdicas para el trabajo con niños, niñas y adolescentes. Se encarga de promover juegos cooperativos con niñas, niños y adolescentes, así como coordinar con las autoridades locales a fin de contar con un espacio apropiado para la realización de las actividades.

El servicio JUGUEMOS en la PIAS se plantea como **objetivo general**, promover las capacidades de autoprotección en niños, niñas y adolescentes de 3 a 14 años, que viven en las cuencas de los ríos Morona, Putumayo y Napo en Loreto, así como en las islas y comunidades colindantes al Lago Titicaca en Puno, a través del juego; siendo sus **objetivos específicos**:

a) Fortalecer capacidades de autoprotección en niñas, niños y adolescentes.
b) Fortalecer competencias parentales para la crianza positiva en padres, madres y adultos cuidadores.
c) Fortalecer capacidades en autoridades y líderes comunitarios para la activación del sistema de protección comunitario en materia de infancia y adolescencia.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:45:37 -05:00

7.12.2Estrategia SONRIE

Esta estrategia busca generar condiciones para asegurar el ejercicio de los derechos de las niñas, niños y adolescentes aun en situaciones de emergencia o desastre de gran magnitud (grado 4 o 5), promover su recuperación socioemocional, activar mecanismos de alerta para la prevención de situaciones de violencia, abuso, trabajo infantil y otros fenómenos que se agudizan o incrementan luego de situaciones de emergencia, así como el fortalecimiento de redes de protección.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:00:17 -05:00

La estrategia SONRIE se plantea como **objetivo general** activar el sistema de protección local para la actuación inmediata en situaciones de emergencias o desastres de gran magnitud (grado 4 o 5) de modo que se garantice el ejercicio de derechos de las niñas, niños y adolescentes; siendo sus **objetivos específicos**:

a) Fortalecer al servicio especializado en atención de la infancia y adolescencia en lo local, tales como la Defensoría Municipales del Niño y del Adolescente DEMUNA, en su rol de articulación, así como de atención y promoción de derechos de niñas, niños y adolescentes en situaciones de emergencias y desastres.
b) Promover la recuperación socioemocional de niñas y niños de 3 a 12 años afectados por situaciones de emergencias o desastres, a través de la implementación del servicio JUGUEMOS.

La estrategia SONRIE se apoya en tres ejes para su intervención:

a) Eje 1: Soporte a la DEMUNA

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

- Trabajo con la DEMUNA:
  - En coordinación con el gobierno local, implementar la estrategia SONRIE en las zonas afectadas por la emergencia.
  - Fortalecer las capacidades del Servicio de Defensorías de la Niña, Niño y Adolescente en la Gestión del Riesgo de Desastres para la protección de los derechos de las niñas, niños y adolescentes en situaciones de emergencia o desastre.
  - Promover o desarrollar acciones de prevención y atención de situaciones de vulneración de derechos de niñas, niños y adolescentes para hacer prevalecer su Interés Superior y contribuir al fortalecimiento de las relaciones con su familia, y su entorno comunal y social.
  - Intervenir como instancia técnica en la gestión de riesgo de desastre a nivel local en los temas de infancia y adolescencia, así como en los Centros de Operaciones de Emergencia (COE).
- Identificar zonas seguras para la implementación de la estrategia SONRIE e identificación de aliados para la protección de NNA.
- Diseño en el espacio local de una ruta para la identificación y atención de casos de vulneración de derechos.

b) Eje 2: Intervención lúdica en situaciones de emergencia
- Talleres de capacitación a profesionales que atenderán los servicios JUGUEMOS.
- Implementación de los espacios lúdicos.
- Atención sostenida del espacio lúdico.
- Realización de jornadas lúdicas itinerantes.
- Actividades de fortalecimiento de capacidades parentales en padres, madres u otros cuidadores usuarios del servicio.
- Evaluación de entrada a las niñas y a los niños beneficiarios/as de la estrategia SONRIE.
- Evaluación de actividades implementadas.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:46:00 -05:00

c) Eje 3: Red comunitaria
- Trabajo con la COMUDENNA: Incorporar propuestas o estrategias de intervención ante situaciones de emergencia o desastre orientadas a la protección y defensa de los derechos de las niñas, niños y adolescentes aún en situaciones de emergencia o desastre en el Plan de Trabajo de la COMUDENNA, reforzando esta acción como un espacio de articulación con sectores de la zona: salud, educación, fiscalía, comisaría, Organizaciones No Gubernamentales (ONG).
- Trabajo con dirigentes: Sistemas de vigilancia comunitaria para detectar y derivar casos de violencia y vulneración de derechos de niñas, niños y adolescentes en situaciones de emergencia o desastre.
- Trabajo con voluntarios**:** Gestionar con instituciones de educación superior, parroquias, entre otras, para el apoyo de voluntarios en actividades dirigidas a niños, niñas y adolescentes.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:00:29 -05:00

VIII. PROMOTORA LÚDICA Y PROMOTOR LÚDICO

8.1 Perfil y funciones

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

Un/a promotor/a lúdico/a es la persona mayor de 18 años encargada de facilitar y dirigir las actividades lúdicas promovidas por el servicio JUGUEMOS.

La Promotora y el Promotor Lúdico deben cumplir con el siguiente perfil:

a) De preferencia debe ser un/a estudiante de psicología, trabajo social, educación o carreras afines.
b) Debe estar capacitado en la aplicación de las guías de intervención del servicio JUGUEMOS, en todas sus modalidades de aplicación.
c) Debe estar capacitado en temas de promoción del juego, habilidades socioemocionales y capacidades de autoprotección en niñas y niños.
d) Debe tener habilidades para el desarrollo de actividades lúdicas: acompañamiento del juego libre y facilitación del juego dirigido.
e) Debe ser capaz de identificar situaciones de riesgo en niñas y niños, así como conocer los mecanismos de derivación oportuna ante estas situaciones.

Asimismo, desempeñan las funciones siguientes:

a) Está encargado del registro de los/las usuarios/as del servicio.
b) Acompaña y monitorea las actividades de juego libre de las niñas y los niños.
c) Facilita las sesiones lúdico-pedagógicas de juego dirigido.
d) Toma las evaluaciones de control.
e) Coordina con padres, madres y cuidadores adultos y los/las orienta en las actividades que los/las involucran.
f) Identifica y deriva los casos de riesgo de desprotección.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:46:22 -05:00

8.2 Roles de la Promotora Lúdica y del Promotor Lúdico

8.2.1 Como gestor/a de las emociones de niñas y niños

El/La promotor/a lúdico/a actúa como un/a gestor/a de las emociones de las niñas y de los niños, para que sean capaces de:

a) Reconocer y verbalizar sus sentimientos y emociones.
b) Identificar situaciones que los/las colocan en riesgo, para hacerles frente.
c) Regular las emociones que los/las perturban o molestan.
d) Fortalecer sus habilidades para la vida: autoconfianza, autoafirmación, autoestima, entre otras.
e) Resignificar experiencias negativas, identificando factores de protección de éstas.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:00:41 -05:00

Para cumplir este rol, es importante que el promotor/a lúdico/a tenga en cuenta las **características principales de las emociones básicas**, para saber qué hacer cuando los niños o las niñas las expresan dentro del juego:

a) Miedo

- El miedo informa la presencia de un peligro, y alerta al niño o niña para afrontarlo.
- El miedo es problemático si permanece un periodo muy largo o si lo limita en las acciones que quiere realizar.
- Para ayudarlo/a a comprender su miedo y que sea capaz de enfrentarlo, es importante:
  - Respetar y validar su emoción. Si tiene miedo, debe existir una razón.

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

- Escucharlo/a y ayudarlo/a a expresar su miedo, con libertad.
- Ayudarlo/a a buscar sus recursos internos y externos para atravesar su miedo e irlo superando poco a poco.

b) Tristeza

- Es la emoción que acompaña una pérdida.
- Las niñas y los niños expresan la tristeza a través del llanto. Esto les permite expulsar las toxinas que se acumulan por la pena.
- Acompañar la tristeza significa respetarla, acoger y darle lugar al llanto, en lugar de reprimirlo.

c) Alegría

- Es la emoción que expresa el amor, el encuentro y la relación.
- Es un reflejo de salud física y psíquica en el niño/a: libera las tensiones del diafragma y despierta el deseo de existir.
- En el espacio de juego, es importante:
  - Acompañar y nombrar la alegría de los niños/as.
  - Compartir su alegría.
  - Realizar actividades que provoquen o despierten su alegría.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:46:46 -05:00

d) Ira

- Es una reacción fisiológica del organismo ante la frustración.
- Si bien es una emoción natural y sana; es importante que el niño o la niña aprenda a administrar su cólera, para evitar llegar a acciones violentas.
- Para acompañar a un niño o niña que siente cólera, es importante:
  - Acoger su emoción, escuchando por lo que necesita decir.
  - Comprender su emoción, intentando ponerse en su lugar.
  - Contenerlo/a, estableciendo contacto cercano con él o ella.

8.2.2 Como organizador/a del espacio

Uno de los roles de la promotora lúdica y del promotor lúdico consiste en acondicionar adecuadamente el espacio en el que las niñas y los niños van a jugar, para que sea un lugar seguro, atractivo y funcional.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:00:53 -05:00

Cuando organizamos un espacio de juego, nos preguntamos: *¿Qué tipos de juegos debería tener el espacio? ¿Cuáles son imprescindibles? ¿Cómo se deben clasificar y organizar estos juegos? ¿En qué lugar del espacio deben estar?, entre otras.* Recuerda que cuando decimos "juegos" no nos referimos sólo a los juegos de mesa, sino a cualquier objeto con el que podemos jugar

El método ESAR nos brinda orientaciones precisas y oportunas en este sentido, tanto para el **análisis y clasificación de juegos**, como para la **organización del espacio lúdico**. Es una herramienta de referencia, con validez internacional para la creación de espacios lúdicos diversos.

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

a) ¿Cómo organizamos los juegos en el servicio JUGUEMOS?

El método ESAR plantea un sistema de análisis de los objetos de juego, que los clasifica según cuatro categorías: *Juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de ensamblaje y juegos de reglas.*

La clasificación ESAR puede usarse para **observar, describir, analizar y comprender** los objetos de juego, así como la interacción que se establece con el jugador. El criterio de clasificación de los juegos se basa en las **habilidades y competencias que puede desarrollar** el niño o niña en su interacción con el juego.

Hay que tener en cuenta que la clasificación de los juegos en cuatro categorías es compleja, puesto que un mismo juego puede tener distintas formas de interacción. Por eso, el sistema ESAR identifica la acción predominante del juego; es decir, aquella que es más significativa y que predomina sobre las otras, para asignar el juego a una de las cuatro categorías.

Los tipos de juegos que existen en cada una de estas cuatro categorías, son:

- **Categoría 1: Juegos de ejercicio:**
  Son aquellos juegos de movimiento y/o repetición que resultan placenteros por sus resultados inmediatos.

  Favorecen el desarrollo de los sentidos, la coordinación corporal, la apreciación de la relación causa-efecto, la aparición de los primeros razonamientos, el equilibrio, la auto-superación, etc. Pueden ser:
  - ❖ Juego sensorial sonoro.
  - ❖ Juego sensorial visual.
  - ❖ Juego sensorial táctil.
  - ❖ Juego sensorial olfativo.
  - ❖ Juego sensorial gustativo.
  - ❖ Juego sensorial motor.
  - ❖ Juego de manipulación.

  Ejemplos de juegos de ejercicio: Soga, colchonetas, ula ula, bolos, pelotas pequeñas de plástico, pelotas (futbol, vóley), tenis de mesa, fulbito de mesa, trompo.

- **Categoría 2: Juego simbólico**
  Juegos en los que se da significado a objetos, se simulan situaciones imaginarias, se imita la vida adulta, se crean personajes ficticios y se asumen roles.

  Favorecen la comprensión de su entorno y de las interacciones de las personas, ayudan en la asimilación de normas y de lo que está bien y lo que está mal, les permite comprender los roles adultos, favorecen el desarrollo del lenguaje, la creatividad, etc. Pueden ser:
  - ❖ Juego de «hacer como si».
  - ❖ Juego de roles y de representación.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:47:10 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:01:04 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

Ejemplos de juego simbólico: Carritos, muñecas (bebes, niños y adolescentes), coches para muñecas, soldaditos, animales domésticos, medios de transporte (carritos, aviones, helicópteros), dragones, dinosaurios, juegos de guerra, títeres, juegos de cocina, robots, instrumentos musicales de percusión.

- **Categoría 3: Juego de ensamblaje o juegos para armar**
  Juegos en los que se encajan, apilan, juntan, superponen piezas, a través del movimiento del propio cuerpo.

  Favorecen el desarrollo motor, así como la coordinación óculo-manual, el aprendizaje de colores, números y formas, la inteligencia visual-espacial, el razonamiento, la atención, la lógica, la interpretación de instrucciones, la auto-superación, etc. Pueden ser:
  - ❖ Juego de construcción.
  - ❖ Juego de disposición.
  - ❖ Juego de montaje mecánico y electrónico.
  - ❖ Juego de ensamblaje científico y artístico.

  Ejemplos de juego de ensamblaje: Bloques de madera, legos o ladrillos, tuercas y engranajes, circuitos eléctricos, rompecabezas, cajas de cartón de diferentes tamaños.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:47:35 -05:00

- **Categoría 4: Juego de reglas**
  Juegos en los que se deben conocer y respetar una serie de instrucciones (normas, reglamento, etc.) para conseguir el objetivo de los mismos.

  Favorecen el aprendizaje de conocimientos y habilidades específicos como el lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención, la reflexión, la socialización, etc. Su componente social nos enseña a saber ganar y perder, respetar turnos y normas, escuchar a los compañeros, etc. Pueden ser:
  - ❖ Juegos de mesa.
  - ❖ Juegos de secuencia o circuito.
  - ❖ Juegos deportivos.
  - ❖ Juegos de estrategia.
  - ❖ Juegos de azar.
  - ❖ Juegos de preguntas y respuestas.
  - ❖ Juegos de vocabulario.
  - ❖ Juegos matemáticos.
  - ❖ Juegos teatrales y de representación.
  - ❖ Juegos de reflexión.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:01:15 -05:00

Ejemplos de juegos de reglas: Juegos de mesa (dominó, ajedrez, ludo, monopolio, damas, pictionary, etc), yaxes, yenga, twister.

b) ¿Cómo preparamos el espacio físico en el servicio JUGUEMOS?

La forma en que se acondiciona el espacio físico para el servicio JUGUEMOS también es de gran importancia. Algunos criterios a tomar en cuenta en este sentido son:

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

- Contar con un ambiente seguro, libre de objetos peligrosos cuyo uso pueda provocar daño en las niñas y los niños. Por ejemplo: que no haya objetos punzo-cortantes, objetos oxidados ni objetos muy pequeñitos; que los techos, puertas y ventanas estén en buen estado; entre otras; considerando las características propias del lugar donde se desarrolla el servicio
- El ambiente debe ser relativamente amplio, que permita el libre desplazamiento de las niñas y los niños mientras juegan. No debe estar saturado de mobiliario ni objetos.
- Los juegos deben estar colocados en contenedores seguros, según el tamaño y peso del juego, como repisas, cajones, canastas, cajas. No es recomendable colocar juegos pesados en repisas altas sin puerta, pues podrían caer y causar daño.
- Si todos los juegos no pueden estar al mismo tiempo de forma visible y accesible en el espacio, priorizar aquellos más recomendables para la edad de las niñas y los niños participantes.

La filosofía ESAR propone algunas **recomendaciones** para la creación de espacios lúdicos como, por ejemplo:

- Los juegos para niños más pequeños se ubican a su alcance, en **estantes bajos,** mientras que los juegos para mayores se ubican en los **estantes más altos**.
- Los juegos se organizan **de acuerdo a cada categoría**. Por ejemplo, todos los juegos de ejercicio se sitúan en un mismo lugar, espacialmente separados de los juegos de reglas, simbólicos y ensamblaje.
- Las **áreas de juego deben identificarse** mediante un texto, símbolo o imagen para que las niñas y los niños sepan el tipo de juego que pueden encontrar en cada lugar. De este modo, luego de jugar sabrán dónde devolver el juego que usaron.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:47:57 -05:00

8.2.3 Como facilitador/a del juego

El juego permite a las niñas y los niños representar o reelaborar sus experiencias pasadas de manera simbólica.

Juegan al "como si" y se vuelven dueños de su mundo interno, pueden cambiar sus respuestas ante situaciones, logran dar forma a sus deseos y aprenden a defenderse y expresar lo que sienten.

El/La promotor/a lúdico/a es el/la mediador/a de todo este proceso. Por ello, el vínculo que establece con las niñas y los niños es muy importante para promover la resiliencia, como capacidad de sobreponerse a las experiencias vividas.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:01:28 -05:00

Cuando se acompaña de forma positiva el juego del niño o niña, se fortalece en ellos/ellas una serie de mecanismos y recursos que les permite manejar sus emociones, conflictos e incidencias propias de la vida, generando procesos de auto-recuperación.

Un buen acompañante del juego de las niñas y los niños debe fortalecer las siguientes características:

- **Disponibilidad emocional y presencia física:** Generar condiciones para que las niñas y los niños se expresen con mayor facilidad y puedan hablar de aquello que les preocupa o molesta.

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

- **Verbalizaciones mediante señalamientos hacia las niñas y los niños:** Les permite sentirse acogidos/as y comprendidos en su emoción, reelaborar vivencias difíciles y tener oportunidad de atravesar por momentos difíciles vividos.
- **Buen trato mediatizado por la palabra, la escucha y la acogida:** Favorece que las niñas y los niños reconozcan y hagan uso de sus recursos, y coloquen a el/la promotor/a como persona adulta referente de confianza.

a) Consideraciones para acompañar el juego libre

Ser acompañante del juego libre no implica ser un sujeto pasivo que sólo observa, sino más bien ser un agente con capacidad de entender y acompañar las manifestaciones emocionales y conductuales de las niñas y los niños, mientras juegan.

Un/a buen/a acompañante del juego libre de las niñas y los niños:

Debe…	No debe…
✓ Preparar el espacio de juego, de modo que sea provocador y que despierte en el niño o niña sorpresa, asombro, curiosidad y libertad para ingresar a jugar, explorar, proponer y crear, teniendo en cuenta la edad y características particulares de cada niño.	✓ Saturar de materiales el espacio. ✓ Designar los juegos que utilizarán o prohibir el uso de algunos juegos. ✓ Colocar los materiales lejos de su alcance.
✓ Tener una mirada y escucha respetuosa hacia el niño o niña: ritmos y estilos particulares, intereses, necesidades y propuestas. Respetar las provocaciones y elecciones de juego de cada niño y niña.	✓ Intentar dirigir las acciones del niño o niña hacia determinados juegos. ✓ Limitar su exploración libre, reprimiendo acciones que no le parecen apropiadas o no le agradan. Ejemplo: Destruir en lugar de construir, jugar a ser el villano, gritar, etc.
✓ Estar atento a lo que va ocurriendo y disponible ante las necesidades del niño o niña. Puede hacer esto: • Nombrar aquello que va ocurriendo. Ejemplo: *"Veo a Matías corriendo alrededor de una gran montaña de telas".* • Tomando en serio el juego del niño y estando dispuesto a jugar con él/ella. Ejemplo: *"Convertirse en un paciente si el niño propone jugar al doctor".* • Planteando propuestas para complementar el juego de el/a niño/a. Ejemplo: *"Mira, he preparado una riquísima sopa, ¿quieres probar?".*	✓ Estar distraído mientras el/la niño/a juega (Mirar celular, conversar con otros adultos, ordenar lo que el niño/a desordena, etc.). ✓ Juzgar, descalificar o minimizar las propuestas y acciones de el/la niño/a *(Ejemplo: "Estás desordenando todo, tienes que hacer algo bonito").*

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:48:20 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:01:42 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

✓ Validar, dar lugar y brindar contención ante todos los tipos de emociones de el/la niño/a. Ayudarles a comprender que están en un espacio seguro donde pueden expresarlas.	✓ Reprimir la expresión de emociones que no nos gustan o incomodan *(Llantos, gritos, destrucción, etc.).* ✓ Invadir al niño/a intentando contenerlo/a o calmarlo/a *(Ejemplo: Forzar un abrazo, insistir en estar con él o ella cuando prefiere estar solo).*
✓ Comunicar de forma clara y positiva los acuerdos y límites necesarios para garantizar el cuidado de cada niño/a. ✓ Intervenir en situaciones de conflicto o agresión, para ayudar a encontrar alternativas. Ejemplo: *"Veo que tienes muchas ganas de golpear, pero a ella no le gusta que la golpees, ¿y si cogemos todos estos cojines y los golpeamos muy fuerte?"*	✓ Prohibir constantemente sin brindar explicaciones ni empatizar con las necesidades genuinas de el/la niño/a. ✓ Ignorar o dejar pasar las situaciones en las que existe un riesgo de daño de algún niño o niña.

b) Consideraciones para facilitar el juego dirigido

Recuerda que el juego dirigido es aquél en que las niñas y los niños siguen una serie de consignas e invitaciones hacia experiencias de juego, con un determinado fin.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:48:42 -05:00

Un/a buen/a acompañante del juego dirigido de las niñas y los niños debe:

- Preparar previamente la estructura de su sesión, teniendo en cuenta la finalidad que se espera alcanzar a través de ella. Por ejemplo: *Fortalecer los vínculos positivos, reforzar la autoestima, desarrollar habilidades de autoprotección, etc.*
- Tener en cuenta los tres momentos que debe contener una sesión y el tiempo que se dedicará a cada uno de ellos:
  - Bienvenida y registro.
  - Momento lúdico.
  - Retroalimentación y despedida.
- Ser flexible para replantear sobre la marcha alguna de las actividades previstas, a fin de responder mejor a la naturaleza del grupo y a las necesidades que emergen. Asegurar que no se pierda de vista el objetivo de la sesión.
- Dar consignas claras para la realización de las actividades. De ser posible, ensayar y practicar el modo de dar las consignas, para asegurar que sean de fácil comprensión para las niñas y los niños.
- Acompañar en todo momento el juego de las niñas y los niños. Tomar en cuenta las pautas brindadas para acompañar el juego libre, con la salvedad de que en este caso sí existen propuestas de actividades y se persigue un objetivo particular.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:01:55 -05:00

8.2.4 Actuación de la promotora y el promotor lúdico ante situaciones de alerta

El promotor/a lúdico/a tiene también el importante rol de identificar a niñas y niños que podrían haber enfrentado o estar enfrentando situaciones que los ponen en riesgo; por ejemplo, violencia, abandono, estrés, ansiedad, entre otras. Por ello, es crucial aprender a observar para detectar estas situaciones y poder realizar una atención y/o derivación oportuna.

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

a) Pautas para identificar situaciones de alerta en el juego de las niñas y los niños

Para realizar la observación de niñas y niños en el servicio JUGUEMOS, es importante aprender a distinguir claramente entre:

- Lo que se observa.
- Lo que se oye.
- Las conclusiones que se sacan a partir de lo que se observa y se oye.

De este modo, es posible diferenciar el hecho concreto observado de la interpretación que podemos hacer de él. También es necesario que se interprete lo que se observa desde el punto de vista del niño o niña, cuidando de no imponer la perspectiva adulta ante la situación observada. Esto facilitará que las conclusiones que se obtengan puedan ser justificadas por la observación misma.

En tal sentido, durante las sesiones de juego de las niñas y los niños en el servicio JUGUEMOS, a fin de identificar situaciones de alerta, deben observarse los **indicadores** siguientes:

- Realiza juegos o dibujos con contenido violento.
- Se irrita rápidamente en el juego o ante alguna solicitud de el/la promotor/a.
- Se comporta de manera agresiva con sus pares o con el/la promotor/a.
- Le cuesta ponerse en el lugar de su compañero/a de juego, generándose peleas que no puede resolver.
- Le cuesta quedarse solo/a; pide que su adulto acompañante se quede con él/ella.
- Presenta temor exagerado ante estímulos específicos dentro del servicio JUGUEMOS (miedo a animales, oscuridad o seres de fantasía).
- Tienen conductas regresivas (se chupan el dedo, habla como bebe, tiene enuresis y ecopresis).
- Manifiesta malestar físico (dolores repentinos de cabeza, dolores de estómago u otro).
- Tiene dificultad para comunicar verbalmente lo que le sucede (tartamudea, confunde palabras, habla muy bajito y con temor).
- Se muestra inquieto (le cuesta permanecer por tiempos largos con una sola actividad lúdica, cambia constantemente de juego).
- Muestra dificultad para interactuar con otras niñas y niños.
- Niega o resta importancia a la situación de violencia vivida.

b) Ejemplos de situaciones difíciles: abordaje y derivación

A continuación, se presentan algunas situaciones difíciles que podrían ocurrir en la interacción con las niñas y los niños del servicio JUGUEMOS. También se plantean sugerencias de formas en que podrían abordarse dichas situaciones.

Tipo de situación	Sugerencias para abordarla

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:49:05 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:02:06 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

✓ Niño o niña que normalmente asiste y que de pronto comienza a faltar. Cuando viene, no quiere jugar con los demás niños/as como lo hacía antes.	✓ Averiguar con la persona adulta a cargo sobre el motivo de las inasistencias. ✓ Corroborar con el niño o niña sobre el motivo de sus inasistencias. ✓ Usar técnicas lúdicas, como los títeres, para conversar con él/ella y ayudarlo/a a recuperar confianza en el grupo.
✓ Niño o niña que recurrentemente hace dibujos o representaciones de acciones violentas.	✓ Respetar y validar las imágenes que surgen de sus dibujos o representaciones, sin intentar inducirlo a cambiarlas por escenas positivas. ✓ Dialogar con el niño o niña sobre sus dibujos o representaciones: *¿quiénes son? ¿cómo se sienten? ¿por qué están peleando? ¿alguna vez viste una situación parecida? ¿cómo te sentiste?, etc.*
✓ Niño o niña cuyos padres refieren que es muy inquieto, que no habla mucho y que los/las demás niños/as no quieren jugar con él/ella porque no entienden su lenguaje.	✓ Invitar a su mamá o persona adulta responsable a que le acompañe los primeros días, para que se sienta más cómodo en el espacio de juego y le ayude a relacionarse con sus compañeros. ✓ Observar para descartar problemas de lenguaje que impliquen una derivación a un centro especializado. ✓ Conversar con los demás niñas y niños para explicarles que cada niño/a es diferente y valioso, y que es importante darse un tiempo para conocerse. Acompañar al niño/a en su juego e invitar a otras niñas y niños a jugar con ambos.
✓ Niño o niña cuyos padres dejan de asistir a las reuniones con familias, a pesar de las numerosas citaciones hechas por el promotor.	✓ Informar a la DEMUNA para que realice el seguimiento a la familia. ✓ Mandar citaciones a la familia, en las que se detalle la importancia de su participación en el proceso de recuperación de su hija o hijo. ✓ Indagar a través del juego, cómo la ausencia de su familia, está afectando emocionalmente a su hija o hijo.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:49:29 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:02:16 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

✓ Niño o niña que insiste a su mamá en traer un regalo al promotor o promotora, cada día. Si no lo consigue, hace una rabieta.	✓ Si no genera incomodidad, el/la promotor/a puede recibir el regalo de la niña o niño por única vez, y agradecerle. ✓ Conversar con el niño o niña y explicarle lo siguiente: *"Gracias por los regalos que me traes. Entiendo que es bonito regalarnos cosas entre amigos, pero recuerda que no es necesario (RECONOCIMIENTO). Yo estoy disponible para ti aunque no me traigas nada (SUGERENCIA)".*
✓ Niño o niña que entra al espacio de juego sin saludar a nadie, toma un juguete e inicia un juego violento. No le importa pisar o dañar aquello que están haciendo sus compañeros.	✓ Si el juego del niño o niña está dañando a los demás, analizar la posibilidad de interrumpir el juego. ✓ Acercarse al niño o niña, establecer contacto visual con él y decirle lo siguiente: *"Parece que algo te está molestando. Si sigues haciendo eso, puede hacerles daño a tus amigos/as y se van a sentir mal (RECONOCIMIENTO). Qué te parece si me cuentas lo que te está pasando. Quizás te puedo ayudar (SUGERENCIA)".*

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:49:51 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:02:27 -05:00

Cuando el promotor/a observa alguno o algunos de los indicadores que permiten identificar situaciones de alerta dentro del servicio JUGUEMOS, debe realizar lo siguiente y de ser necesario, derivar inmediatamente el caso al responsable de la DEMUNA:

- **Paso 1:** Intentar atender al niño o niña dentro del mismo servicio, a través del acompañamiento, diálogo y contención. Utilizar los recursos del juego para ayudarle a expresarse e indagar más sobre lo que está ocurriendo.
- **Paso 2:** Convocar a la familia o persona adulta responsable del niño o niña, para conversar sobre la situación que está ocurriendo y encontrar juntos una ruta de resolución.
- **Paso 3:** En caso sea necesario, derivar el caso al responsable de la DEMUNA para que, previa comunicación con la familia, pueda brindar al niño o niña la atención especializada que requiere.

Para realizar una derivación de algún niño o niña hacia el responsable de la DEMUNA, el promotor/a lúdico/a utiliza la ficha de **"Evidencia de Indicadores**". (Anexo 05)

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

IX. LAS SESIONES LÚDICAS

9.1 Organización de las sesiones lúdicas

Las sesiones lúdicas se organizan en cinco bloques que se orientan a cada uno de los objetivos específicos y ejes temáticos del servicio JUGUEMOS. En cada bloque se desarrollan cinco sesiones lúdicas de la siguiente manera:

Bloque	Eje temático	Objetivo específico	Sesiones
1	**Soy único e irrepetible, me siento feliz**	Las niñas, niños y adolescentes fortalecen su autoconcepto y autoestima, para que puedan desenvolverse adecuadamente en su entorno.	Sesión 1: "Soy el tesoro más grande". Sesión 2: "Soy valioso y siempre puedo aprender más". Sesión 3: "Mi familia: un espacio seguro para mí". Sesión 4: "Mis amigos son valiosos". Sesión 5: "Nos queremos y nos cuidamos".
2	**Me valoro, me cuido y me protejo**	Las niñas, niños y adolescentes reconocen y fortalecen sus recursos personales para cuidar de sí mismos y de otros.	Sesión 6: "Me protejo y me cuido". Sesión 7: "Somos niños/as y tenemos derechos" Sesión 8: "Mis personas de confianza". Sesión 9: "Nos movemos y nos divertimos". Sesión 10: "Me alimento y me cuido".
3	**Expreso mis sentimientos y emociones**	Las niñas, niños y adolescentes reconocen sentimientos y emociones en relación a las situaciones de su vida cotidiana.	Sesión 11: "Expreso mis emociones". Sesión 12: "Me gusta estar feliz". Sesión 13: "Acuerdos para convivir mejor". Sesión 14: "Mis emociones en mi familia". Sesión 15: "Mensajes para mi familia".
4	**Me alerto, identifico situaciones de riesgo y las comunico**	Las niñas, niños y adolescentes reconocen factores de riesgo y protección a nivel individual en su tejido comunitario.	Sesión 16: "Peligros en la tecnología". Sesión 17: "Alerta: situación peligrosa". Sesión 18: "Secretos no secretos". Sesión 19: "Mi persona de confianza". Sesión 20: "Tengo un súper poder".
5	**Me siento protegido**	Las niñas, niños y adolescentes identifican situaciones de riesgo en la comunidad proponiendo acciones de autocuidado y protección frente a estas.	Sesión 21: "Nuestra amiga DEMUNA". Sesión 22: "Sumando esfuerzos". Sesión 23: "Jugamos en el JUGUEMOS". Sesión 24: "Ante un peligro, llamo al 1810". Sesión 25: "El CONNA: Un lugar para participar"

Cada sesión lúdica tiene una duración aproximada de dos horas, que se distribuyen de la siguiente manera:

Momento 1: Bienvenida → **10 min** → Se va recibiendo a los niños y niñas. Es un pequeño momento de juego libre mientras se aguarda la llegada de todos.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:50:15 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:02:39 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

Momento 2: Encuentro	**15 min**	El/La promotor/a lúdico/a reúne a los niños y niñas en círculo para: • Saludarse. • Tomar asistencia. • Establecer normas de convivencia. • Dar indicaciones (ejemplo: ir todos juntos al baño antes de iniciar la sesión).
Momento 3: Juego Dirigido	**60 min**	El/La promotor/a lúdico/a facilita un momento de juego que se orienta a un objetivo determinado, teniendo en cuenta la siguiente estructura: • Inicio. • Desarrollo. • Cierre.
Momento 4: Juego Libre	**30 min**	Momento para que los niños y las niñas elijan a qué quieren jugar, con quién y con qué elementos o juegos del espacio. El/La promotor/a lúdico/a observa y acompaña las manifestaciones emocionales y conductuales de niñas y niños. En los últimos minutos, el/la promotor/a lúdico/a les invita a dejar cada objeto utilizado en su lugar.
Momento 5: Despedida	**5 min**	Se reúne a los niños y las niñas, se les agradece por su participación, se refuerza algún mensaje importante y se despiden hasta la siguiente sesión.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:50:39 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:02:56 -05:00

9.2 Pautas metodológicas para el momento de Juego Dirigido

Eje 1: Soy único e irrepetible, me siento feliz	Las niñas, niños y adolescentes fortalecen su autoconcepto y autoestima, para que puedan desenvolverse adecuadamente en su entorno.

Sesión 01: "Soy el tesoro más grande"
Objetivo de la sesión:

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

Reconozco las cualidades que tengo, que me ayudan a sentirme más seguro y a valorarme como una persona única.

Materiales:

- Papeles o cartulinas (uno por niño/a).
- Plumones o materiales para pintar.
- Cofre del tesoro (confeccionado con una caja y un espejo en el fondo interior).
- Video N°1: El gran tesoro.

Procedimiento:

Inicio:

- Invita a las niñas y los niños a sentarse en círculo para jugar al "Veo veo". Comienza el juego diciendo: *"Veo veo… alguien que tiene cabello largo, ojos marrones y una sonrisa hermosa. Le gusta jugar al trompo"* (debes intentar describir a alguien diciendo sus cualidades), y el grupo debe intentar adivinar quién es. También es válido decir: "Soy yo".
- La niña o niño que fue descrito, toma el turno para decir un nuevo "Veo veo", describiendo a otra persona del grupo. Continúa el juego hasta que se haya descrito a cada niño y niña.

Desarrollo:

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°1: "El gran tesoro"[32].
- Refuerza la idea: *"Cada uno de nosotros es un tesoro, porque guardamos dentro joyas y piedras preciosas que nos hacen únicos y valiosos".*
- Pregunta a los niños y las niñas: *"¿Cuáles son tus joyas y piedras preciosas? ¿Esas que te hacen valioso y único?"* Dales un ejemplo personal: *"Mis principales joyas son que soy una persona colaboradora, que me gusta decir la verdad y que me gusta jugar con los niños".*
- Invítalos a cerrar los ojos para pensar en cuáles son sus tres principales joyas.
- Entrega a cada niño y niña una hoja de papel o cartulina y coloca al centro del círculo materiales para dibujar y pintar. Pídeles que representen con dibujos sus tres principales joyas. Diles que escriban su nombre en su hoja.
- Coloca al centro del círculo, el cofre del tesoro e invítalos a llenarlo con sus dibujos. Cuéntales que éste es ahora el gran tesoro de todo el grupo.
- Saca uno por uno los dibujos e invita a cada niño y niña a contar al grupo cuáles son sus tres joyas. Regístralo en la "Lista de Cotejo: Mis tres joyas".

Cierre:

- Cuando terminen, cuéntales que en el fondo del cofre hay aún un gran tesoro. Invítalos, uno por uno, a asomarse para ver el interior del cofre y encontrarse con su propia imagen.

Sesión 02: "Soy valioso y siempre puedo aprender más"

Objetivo de la sesión:

Reconozco las fortalezas que tengo y también aquello que deseo lograr para ser mejor cada día.

Materiales:

- Dos telas o mantas de colores diferentes.
- Equipo de sonido y música bailable.
- Video N°2: La extraña pajarería.

Procedimiento:

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:51:03 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:03:10 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[32] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/353595922545631/?sfnsn=wa.

Inicio:

- Invita a las niñas y los niños a sentarse en círculo para jugar al "Ritmo". Comienza el juego con la tonada: *"Ritmó… agogó… diga usted… nombres de… animales… por ejemplo… perro"*. Continúan el juego para que cada niño, por turnos, vaya diciendo un animal.
- Repitan el juego con otras consignas que los niños y las niñas propongan: países, juegos, etc.
- En las dos últimas rondas plantea tú las siguientes consignas: "*nombres de… cosas que puedo hacer muy bien"* y *"nombres de… cosas que todavía no puedo hacer muy bien".*

Desarrollo:

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°2: "La extraña pajarería"[33].
- Refuerza la idea: *"Todos y todas somos diferentes e importantes. Algunos somos buenos bailando, otros cantando, otros cocinando, otros haciendo problemas matemáticos. Y siempre podemos esforzarnos para aprender aquellas cosas que ahora nos cuestan".*
- Invita a las niñas y los niños a jugar a "Los botes". Para esto, coloca dos telas grandes de diferentes colores en el suelo y explícales que serán los botes.
- Coloca una música e invítalos a imaginar que van nadando y bailando en el mar, alrededor de los botes. De rato en rato para la música y da una consigna: *"Al bote rojo quienes saben bailar y al bote amarillo quienes quisieran aprender a bailar"*. Repite el juego con nuevas consignas. También puedes dar la oportunidad a niñas y niños que quieran plantear nuevas consignas.
- Cuando terminen el juego, invítalos a formar un círculo de pie. Explícales que el siguiente juego consiste en que cualquier niño o niña puede ir al centro del círculo y decir: *"Yo soy bueno…"* (y completa la frase); por ejemplo: *"Yo soy bueno dibujando*". En ese momento, todas las niñas y los niños del círculo que también se consideran buenos dibujando, deben acercarse al niño que está en el centro y darle un abrazo grupal. Continúen el juego hasta que cada niño o niña haya pasado al centro para decir: *"Yo soy bueno…"*

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:51:29 -05:00

Cierre:

- Al acabar el juego, invita a las niñas y los niños a sentarse en círculo para que cada uno diga una cosa en la que es muy bueno y una cosa que quisiera aprender a hacer bien. Regístralo en la "Lista de Cotejo: Lo que sé hacer y lo que quiero aprender".
- Refuerza la idea: *"Todos tenemos fortalezas y también somos capaces de aprender aquellas cosas que aún nos cuestan".*

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:03:23 -05:00

Sesión 03: "Mi familia: un espacio seguro para mí"

Objetivo de la sesión:

Valoro los momentos que comparto con mi familia y reconozco a sus miembros como seres importantes que me brindan afecto, protección y cuidado.

Materiales:

- Un ovillo de lana.
- Plastilina o arcilla.
- Tela o manta.
- Video N°3: Nuestra telaraña con ovillo de lana.

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[33] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/2786737991644211/

Procedimiento:

Inicio**:**

- Invita a las niñas y los niños a formar un círculo, todos de pie. Cuéntales que van a jugar a "La Telaraña". Para iniciar el juego, toma un ovillo de lana en tus manos y cuéntales quiénes conforman tu familia y qué es lo que más te gusta hacer cuando estás con ellos. Por ejemplo: "Mi familia está formada por mi mamá, mi hermano mayor y mi hermana menor. Lo que más nos gusta hacer cuando estamos juntos es poner música y bailar".
- Quédate con un extremo de lana en tus manos y lanza el ovillo a un niño o niña del círculo para que cuente sobre su familia. Luego esta niña o niño pasa el ovillo a otro y se continúa así hasta que todos hayan participado.
- Invítalos a mirar la telaraña. Pregúntales qué ven y cómo se sienten. Refuerza la idea: "Así como ahora estamos todos unidos por un mismo ovillo de lana, de la misma forma debemos estar unidos con los miembros de nuestra familia, brindándonos afecto y cuidado".

Desarrollo**:**

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°3: "Nuestra telaraña con ovillo de lana" [34].
- Ahora invítalos a pensar: ¿Cómo son los miembros de nuestras familias? ¿Qué cualidades tiene cada uno de ellos? ¿Cómo se relacionan con nosotros? ¿Cómo nos cuidan y protegen? ¿Cómo nos demuestran su cariño y afecto? Si desean pueden cerrar sus ojos unos minutos para pensar.
- Entrégales plastilina o arcilla e invítalos a representar a los miembros de su familia. Diles que intenten reflejar las cualidades que tienen; es decir, aquello en lo que son buenos.
- Cuando terminen, invita a cada niño y niña a presentar a su familia ante el grupo. Pídeles que mencionen las cualidades que tiene cada miembro de su familia. Regístralo en la "Lista de Cotejo: Cualidades de mi familia".

Cierre**:**

- Al acabar, coloca una tela o manta al centro del salón e invita a todas las niñas y los niños a colocar las representaciones de sus familias allí, para formar una comunidad de familias.
- Observen juntos la imagen final y refuerza la idea: "Nuestras familias son muy valiosas. En ellas recibimos afecto, cuidado y protección. Debemos tratarnos con cariño, respeto y mucho amor".

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:51:55 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:03:35 -05:00

Sesión 04: "Mis amigos son valiosos"

Objetivo de la sesión:

Valoro a los amigos y amigas como seres que enriquecen mi vida. Los reconozco como únicos e irrepetibles.

Materiales:

Video N°4: Un dibujo de lujo.

Procedimiento:

Inicio**:**

- Invita a las niñas y los niños a jugar a "Amigos con amigos". Para esto pídeles que formen parejas y se coloquen frente a frente con su pareja. Tú da las tres primeras consignas para

[34] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/2141390089318630/?sfnsn=mo

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

que se saluden con su pareja, utilizando esas partes del cuerpo. Por ejemplo: "Mano con mano" (se saludan con las manos), "Rodilla con rodilla" (se saludan con las rodillas), "Codo con codo" (se saludan con los codos).

- Luego de tres consignas dices: "Amigos con amigos". Eso significa que todos deben cambiar de pareja. Tú debes intentar hacer pareja con un niño o niña, lo cual hará que algún niño o niña quede sin pareja y le tocará dar tres nuevas consignas de saludo. No vale repetir las partes del cuerpo que ya se mencionaron. Al final debe decir "Amigos con amigos" para que todos cambien de pareja y un nuevo niño o niña quede a cargo de las consignas.
- Puedes repetir el juego algunas veces más.

Desarrollo:

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°4: "Un dibujo de lujo"[35].
- Invita a las niñas y los niños a jugar a "Los reporteros". Pídeles que se pongan en parejas y que uno de ellos se convierta en un/a reportero/a que entrevistará a su amigo o amiga para conocerlo más. Le puede preguntar, por ejemplo: "¿Cómo te llamas?, ¿Dónde vives?, ¿Qué te gusta jugar?, ¿Cuál es tu comida favorita?, ¿Qué sabes hacer muy bien?", entre otras. Pueden inventar otras preguntas.
- Luego, deben invertir los roles para que el otro niño o niña juegue a ser el/la reportero/a.
- Al final, reúne a todas las niñas y los niños en un círculo e invita a cada reportero/a a presentar a su amigo o amiga, contándonos lo que averiguaron sobre él o ella. También nos pueden hablar de sus rasgos físicos: "Tiene una sonrisa bonita, es alto, tiene pecas, etc.".
- Diles que dentro de la presentación que hacen de su amigo o amiga, deben mencionar dos cualidades que tiene. Regístralo en la "Lista de Cotejo: Cualidades de mi amigo o amiga".

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:52:20 -05:00

Cierre:

- Concluye la sesión invitando a las niñas y los niños a despedirse dándose abrazos y agradeciéndose mutuamente por su amistad.
- Refuerza la siguiente idea: "La amistad es un tesoro muy valioso. Los amigos y amigas hacen más hermosa nuestra vida. Todos somos únicos y especiales, y debemos respetarnos y cuidarnos".

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:03:48 -05:00

Sesión 05: "Nos queremos y nos cuidamos"

Objetivo de la sesión:

Aprendo a cuidar mi salud como un acto de amor y cuidado a mí mismo.

Materiales:

Batea, jabón, jarra con agua y toalla de manos.

Video N°5: Juntos y revueltos hemos resuelto.

Procedimiento:

Inicio:

- Coloca una música que les guste a las niñas y los niños e invítalos a bailar. Diles que mientras bailan, pongan atención en cómo se mueven sus manos y que ensayen diferentes movimientos que pueden hacer con ellas mientras bailan.
- Luego, explícales que cada vez que la música se detenga, deberán convertirse en estatuas y colocar sus manos en el lugar donde tú les indiques. Por ejemplo: "Estatuas con manos en la

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[35] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/414598279544716/?sfnsn=mo

cabeza". Cuando la música vuelva a sonar, deben intentar bailar sosteniendo sus manos en el lugar que se indicó.

- Continúa el juego con nuevas consignas: "Estatuas con manos en la espalda", "Estatuas con manos en las rodillas", "Estatuas con una mano en la oreja y otra mano en el pie", etc.

Desarrollo:

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°5: "Juntos y revueltos hemos resuelto"[36].
- Reúnete con las niñas y los niños en círculo y pregúntales: "¿Qué hacen ustedes para cuidar su salud?". Toma una pelota en tus manos y da tu respuesta, por ejemplo: "Para cuidar mi salud yo como muchas frutas y verduras". Luego lanza la pelota a un niño o niña del círculo para que dé su respuesta. Indícale que luego le lance la pelota a otro niño y continúen el juego hasta que todos hayan participado.
- Explícales que una forma de cuidarnos y cuidar nuestra salud es practicar siempre el correcto lavado de manos en momentos importantes, como: antes de comer, después de jugar, después de coger los animales, después de cambiar los pañales.
- Haz una demostración con un niño o niña sobre la forma correcta de lavar las manos, usando una batea, una jarra con agua, jabón y una toallita de manos. Asegúrate de seguir estos pasos:
    - Mojar las manos con agua a chorro.
    - Enjabonar las manos frotando bien entre los dedos, palmas, dorso y uñas.
    - Enjuagar las manos con agua a chorro.
    - Secar con una toalla limpia.
- Ayuda a las niñas y los niños a organizarse en parejas y bríndales los implementos para que realicen la práctica del lavado de manos, siguiendo los pasos aprendidos. Regístralo en la "Lista de Cotejo: Lavo correctamente mis manos".

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:52:46 -05:00

Cierre:

- Concluye la sesión invitándolos a celebrar lo aprendido, chocando las manos limpias entre ellos.
- Refuerza la siguiente idea: "Cuidar nuestro cuerpo es muy importante, es una prueba de cuánto nos amamos. Estar limpios nos permite estar sanos".

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:04:02 -05:00

Eje 2: Me valoro, me cuido y me protejo

Las niñas, niños y adolescentes reconocen y fortalecen sus recursos personales para cuidar de sí mismos y de otros.

Sesión 06: "Me protejo y me cuido"

Objetivo de la sesión:

Aprendo a identificar situaciones de riesgo para fortalecer mis propios recursos de autocuidado y autoprotección.

Materiales:

- Telas o pisos de jebe (uno por cada dos niños).
- Plumones u otro material para pintar.

[36] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/407918013533569/

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

- Hojas bond (una por cada niño o niña).
- Video N°6: Me enfoco con mi comecoco.

Procedimiento:

Inicio**:**

- Invita a las niñas y los niños a jugar a "Las casitas y el lobo". Diles que formen parejas y entrega a cada una un pisito de jebe o tela para que lo coloquen en el suelo como si fuera su casa. Se paran encima de él.
- Explica que cuando suene la música significa que no existe ningún peligro y que pueden salir de sus casas a jugar, correr, bailar. Pero cuando la música deje de sonar, significa que se acerca el lobo que quiere comérselos y deben correr para meterse en sus casitas.
- En cada nuevo juego, debes ir quitando casitas e indicando que si alguien se quedó sin casa, cuando aparezca el lobo deben ser cobijados/as y protegidos/as en otras casas. Continúa el juego hasta que quede una sola casita en la que deben intentar entrar todos para protegerse del lobo.

Desarrollo**:**

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:53:13 -05:00

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°6: "Me enfoco con mi comecoco"[37].
- Conversa con las niñas y los niños: En el juego que hicimos hoy, ¿cómo se sintieron cuando estaban fuera de su casa y eran perseguidos por el lobo? ¿Qué peligros puede atravesar un niño o niña si está sólo fuera de su casa?
- Escucha sus respuestas y cuéntales sobre situaciones de riesgo que pueden vivir los niños y las niñas. Por ejemplo: Que un extraño se acerque a hablarte o proponerte algo; que te dejen cruzar sólo la pista; que dejen objetos peligrosos a tu alcance; que te golpeen o insulten; que alguien se te acerque o intente tocarte de una forma que no te hace sentir bien; entre otras.
- Enfatiza la idea de que, ante cualquier situación de riesgo, siempre deben avisar a una persona adulta que sea de total confianza para ellos: mamá, papá, profesor/a.
- Entrega una hoja a cada niño o niña y también material para pintar. Diles que representen alguna situación de riesgo que podría vivir un niño o niña.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:04:15 -05:00

Cierre**:**

- Invita a cada niño o niña a comentar la situación de riesgo que representó y decir qué haría si le ocurriera a él o ella. Regístralo en la "Lista de Cotejo: Identifico una situación de riesgo".

Sesión 07: "Somos niños/as y tenemos derechos"

Objetivo de la sesión:

Reconozco que como niño tengo derecho a jugar y también tengo muchos derechos más que me fortalecen.

Materiales:

- Un pañuelo para vendar los ojos.
- Papeles y lápices (uno por niño o niña).
- Video N°7: El niño gigante.

Procedimiento:

Inicio**:**

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[37] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/388417329176754/?sfnsn=mo.

- Invita a las niñas y los niños a jugar a “La Gallinita Ciega”. Un niño o niña tiene los ojos vendados con un pañuelo y debe intentar atrapar a otro. Cuando lo atrapa, le entrega la venda para que se convierta en la gallinita ciega e intente atrapara a otro niño o niña. Continúen el juego hasta que varias niñas y niños hayan asumido el rol de la gallinita ciega. Puedes poner música bailable durante el juego, para que sea más divertido.

Desarrollo:

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°7: “El niño gigante”[38].
- Pegunta a los niños cómo se sintieron hoy cuando jugaron a “La Gallinita Ciega”. Pregúntales también si les gusta jugar y si juegan cuando están con su familia. Escucha sus respuestas.
- Organiza un juego de “Charada”, en el que cada niño/a debe ir al centro del círculo e intentar contar a los demás cuál es su juego favorito, sin hablar, usando sólo sus gestos y movimientos.
- Cuéntales que existen niños y niñas a quienes no les permiten jugar y tampoco ir al colegio. Y además, les obligan a trabajar. Pregúntales qué opinan sobre esto.
- Refuerza la idea de que todas las niñas y los niños tienen derechos que deben ser respetados. Por ejemplo: derecho a jugar, derecho a estudiar, derecho a alimentarse, derecho a vivir en una familia, derecho a recibir un buen trato, entre otros.
- Anima a las niñas y los niños a escribir una carta breve a un niño/a, porque se han enterado de que sus papás no respetan sus derechos: le pegan, no le dejan jugar, le obligan a trabajar. En la carta le pueden dar apoyo y sugerencias de lo que debería hacer. La carta puede empezar así: “Querido amigo… Yo te quiero mucho y quería decirte que…”
- Ayuda a aquellos niños o niñas que aún no saben escribir muy bien.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:53:41 -05:00

Cierre:

- Invita a cada niño y niña a leer en voz alta su carta. Regístralo en la “Lista de Cotejo: Carta a mi amigo”.
- Culmina la sesión reforzando la idea: “Todas las niñas y los niños tenemos los mismos derechos: a jugar, a estudiar, a alimentarnos, a vivir en una familia, a recibir buen trato, entre otros. Nuestros derechos nos fortalecen y siempre debemos exigir que los respeten”.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:04:27 -05:00

Sesión 08: “Mis personas de confianza”

Objetivo de la sesión:

Identifico quiénes son mis personas de confianza y recurro a ellas siempre que lo necesito.

Materiales:

- Pañuelos para vendar ojos (uno por cada dos niños).
- Video N°8: Una alianza de confianza.

Procedimiento:

Inicio:

Invita a las niñas y los niños a jugar a “Los Encantados”. Un/a niño/a la lleva y debe intentar atrapar a los demás tocándoles la cabeza. Cuando atrapa a un/a niño/a, éste/a debe quedarse inmóvil, de pie, con las piernas separadas como si fueran una puerta. Si otro/a niño/a logra pasar

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[38] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/1703549946491417/

por debajo de sus piernas, lo salva y lo "desencanta" para que pueda volver a jugar. Van rotando los turnos para que otros/as niños/as también puedan llevarla.

Desarrollo:

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°8: "Una alianza de confianza"[39].
- Pregunta a las niñas y los niños cómo se sintieron cuando jugaron a "Los Encantados": ¿Qué sentían cuando los encantaban y no podían moverse? ¿Qué sentían cuando algún/a amigo/a venía y los/las salvaba?
- Plantea jugar a "Los Lazarillos". Cuéntales que se llama "lazarillos" a unos perritos que van guiando a las personas invidentes mientras caminan, para que no se tropiecen ni se hagan daño. Invítalos a ponerse en parejas y que uno de ellos esté con los ojos vendados con un pañuelo. Su pareja debe guiarlo por el salón, cuidándolo para que no se choque ni se haga daño. Debe hacerle sentir en confianza. Luego alternan los roles en cada pareja.
- Conversa con las niñas y los niños sobre cómo se sintieron cuando fueron cuidados y protegidos por su amigo o amiga. Pregúntales: "Para ti, ¿quiénes son las personas que te dan confianza en tu vida? ¿quiénes son las personas que siempre te cuidan y protegen?" Dales algunos ejemplos: Mamá, tío Juan, mi profesora, el policía, la DEMUNA, etc.
- Pide que cada niño y niña mencione tres personas de confianza. Regístralo en la "Lista de Cotejo: Mis tres personas de confianza".

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:54:10 -05:00

Cierre:

- Culmina la sesión recordando a las niñas y los niños esta idea: "Es muy importante que identifiques quiénes son tus personas de confianza. Siempre debes acudir a ellas cuando no te sientes bien, cuando te pasa algo malo o cuando te sientes en peligro. Ellas te van a orientar, cuidar y proteger".
- Invítalos a dar un abrazo de gratitud al niño o niña que les cuidó y acompañó cuando estuvieron con los ojos vendados.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:04:39 -05:00

Sesión 09: "Nos movemos y nos divertimos"

Objetivo de la sesión:

Valoro el juego y la actividad física como recursos que me ayudan a mantenerme sano.

Materiales:

- Materiales que las niñas y los niños elijan para sus propuestas.
- Video N°9: Un envío por el río.

Procedimiento:

Inicio:

- Invita a las niñas y los niños a jugar a "Simón dice". Como promotor/a debes dar las consignas que las niñas y los niños tendrán que hacer cada vez que digas "Simón dice que…" Por ejemplo: "Simón dice que den 03 saltos muy grandes", "Simón dice que den 05 pasos mientras cogen sus pies con sus manos", "Simón dice que se echen en el suelo y se levanten 03 veces", "Simón dice que se tomen de las manos con un amigo o amiga y den 04 vueltas", etc.
- Puedes plantear otros retos que sean divertidos y que favorezcan la actividad física.

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[39] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/442456393409595/?sfnsn=wa

Desarrollo:

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°9: Un envío por el río[40].
- Pregunta a las niñas y los niños: "¿Ustedes hacen ejercicio cuando están en casa? ¿Qué actividades de movimiento les gusta hacer? ¿Por qué creen que es importante movernos y hacer ejercicio?" Escucha sus respuestas y compleméntalas con la idea de que el ejercicio y la actividad física nos ayudan a mantenernos sanos.
- Plantéales jugar a "Las esquinas del movimiento" para divertirnos y movernos. Organiza a las niñas y los niños en cuatro grupos. Cada grupo debe ponerse en una esquina del salón y debe crear una actividad de movimiento que sus amigas y amigos deberán hacer cuando lleguen a esa esquina. Pon algunos ejemplos: "Cuando lleguen a esta esquina, tienen que trasladar pelotitas desde una canasta hasta una batea"; "Cuando lleguen a esta esquina, tienen que saltar entre los ula ulas"; "Cuando lleguen a esta esquina, tienen que hacer diez polichinelas"; etc.
- Facilita los materiales que necesita cada grupo para organizar su esquina de movimiento. Permite que cada grupo explique cuál es el reto de su esquina y luego da la señal para que todos los grupos recorran las cuatro esquinas, de forma ordenada, haciendo un circuito. Tú pueden indicar con el sonido de un instrumento musical, el momento en que deben rotar de esquina.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:54:37 -05:00

Cierre:

- Pregunta a las niñas y los niños, qué juegos y actividades físicas pueden realizar en casa con su familia. Pide que cada niño o niña menciona una propuesta. Regístralo en la "Lista de Cotejo: Mi actividad física en familia".
- Culmina la sesión reforzando la idea: "Es muy importante jugar y hacer actividad física cada día. Si lo hacemos en familia puede ser muy divertido. Hacer ejercicio nos mantiene sanos y felices".

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:04:51 -05:00

Eje 3: Reconozco y expreso mis sentimientos y emociones

Las niñas, niños y adolescentes reconocen sentimientos y emociones en relación a las situaciones de su vida cotidiana.

Sesión 10: "Me alimento y me cuido"

Objetivo de la sesión:

Valoro la importancia de comer bien para estar fuerte y sano, especialmente comer frutas y verduras.

Materiales:

- Juguetes de alimentos o materiales para confeccionarlos (papel bond, papel de colores, plumones, tijeras y goma).
- Video N°10: Me contento con movimiento.

Procedimiento:

Inicio:

- Invita a las niñas y los niños a jugar al "Tuti fruti nutritivo". Se organizan en un círculo y tú dices una letra del alfabeto. Por turnos y hacia la derecha, cada niño o niña debe ir diciendo

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[40] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/413036306388136/?sfnsn=mo

el nombre de un alimento nutritivo y sano que comience con esa letra. Por ejemplo: Si tú dices “M”, pueden decir: “Manzana, melón, menestras, membrillo, etc.”.

- Si un niño o niña no sabe qué decir o repite una palabra que ya se dijo, debe ir al centro y hacer un baile o movimiento gracioso con su cuerpo. Luego vuelve al círculo y plantea una nueva letra para continuar el juego.
- Realicen varias rondas del juego para que puedan mencionar muchos alimentos sanos y nutritivos.

Desarrollo:

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, podría iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°10: “Me contento con movimiento”[41].
- Pregunta a las niñas y los niños: ¿Qué alimentos les gusta comer? ¿Cuál es su plato favorito? Escucha sus respuestas y ayúdales a identificar si están mencionando alimentos que son sanos y nutritivos.
- Refuerza la idea: “Es importante que siempre nos alimentemos de forma saludable, que comamos nuestras menestras, frutas, verduras, proteínas y tomemos mucha agua. Eso nos permitirá estar fuertes y activos para jugar y hacer muchas cosas que nos gustan”.
- Ahora invítalos/as a jugar a “Los cocineros/as”. Ofréceles materiales para que, en parejas, puedan preparar platos de comida saludables y nutritivos. Puedes darles juguetes de alimentos (si cuentas con ellos), o también darles hojas en blanco, plumones, papeles de colores, tijeras y goma para que confeccionen sus propios alimentos y preparen sus platos de comida.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:55:04 -05:00

Cierre:

- Organiza una “Feria gastronómica” para que todos juntos vayamos visitando a cada pareja de cocineros/as para que nos presenten su plato de comida saludable y nutritivo. Regístralo en la “Lista de Cotejo: Mi plato nutritivo”.
- Culmina la sesión reforzando la idea: “Para estar fuertes y sanos es importante alimentarnos de forma saludable, comer muchas frutas y verduras, tomar mucha agua y siempre hacer ejercicio”.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:05:02 -05:00

Sesión 11: “Expreso mis emociones”

Objetivo de la sesión:

Reconozco que al expresar mis emociones y hablar de cómo me siento, me ayuda a sentirme mejor y a encontrar ayuda en los demás.

Materiales:

- 06 globos de colores diferentes, inflados.
- Plumón marcador que pinte sobre globo.
- Equipo de sonido o parlante
- Video N°11: La emoción de un globo alegrón.

Procedimiento:

Inicio:

- Invita a las niñas y los niños a jugar al “Baile de las emociones”. Pon una música bailable para que todos se muevan como les provoque.

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[41] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/3786814898018883/?sfnsn=mo

- De rato en rato para la música y da una consigna: “Estatuas alegres”. Entonces, todas las niñas y los niños deben congelarse como si fueran una estatua alegre. Cuando la música vuelve a sonar, diles que bailen muy alegres.
- Repite el juego varias veces cambiando las emociones: “Estatuas tristes”, “Estatuas enojadas”, “Estatuas asustadas”, “Estatuas con vergüenza”, “Estatuas sorprendidas”, etc.

Desarrollo:

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°11: “La emoción de un globo alegrón”[42].
- Muestra a las niñas y los niños los seis globos que tienes y diles que cada uno de ellos va a representar una emoción. Diles que te ayuden recordando las estatuas que hicieron en el juego anterior. Con el plumón marcador debes ir dibujando en cada globo una cara con la expresión que corresponda a cada una de las emociones: alegría, tristeza, cólera, susto, vergüenza, sorpresa.
- Pide a un niño o niña voluntario/a que responda a tu pregunta, levantando uno de los seis globos: “¿Cómo te sientes cuando alguien no quiere prestarte sus juguetes?”. Repite el juego con otras niñas y niños, cambiando las preguntas. Por ejemplo: “¿Cómo te sientes cuando tus amigos te buscan para jugar?, ¿Cómo te sientes cuando ves una araña muy grande?, ¿Cómo te sientes cuando tu mamá te dice que comas algo que no te gusta?”, etc.
- Al final, pide que cada niño y niña cuente una situación que vivió los últimos días y que nos enseñe con el globo cómo se sintió. Por ejemplo: “Ayer mi hermanita menor agarró mi cuaderno del colegio y lo garabateó. Yo me sentí muy enojada”. Regístralo en la “Lista de Cotejo: Mi emoción de estos días”.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:55:33 -05:00

Cierre:

- Culmina la sesión recordando que es importante expresar nuestras emociones para sentirnos mejor y encontrar ayuda en los demás.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:05:12 -05:00

Sesión 12: “Me gusta estar feliz”

Objetivo de la sesión:

Aprendo a identificar y registrar aquellas situaciones que me ponen feliz, para poder recordarlas cada vez que lo necesito.

Materiales:

- Elementos para disfrazarse (de la zona de juego simbólico).
- Títeres y teatrín hecho con cartón.
- 01 cuaderno vacío por cada niño y niña (se puede pedir que ellos/ellas lo traigan de su casa).
- Plumones y otro material para pintar.
- Lapiceros.
- Video N°12: La botella de la felicidad.

Procedimiento:

Inicio:

- Invita a las niñas y los niños a disfrazarse utilizando telas y accesorios que encuentren en la zona de juego simbólico. El reto es quedar de una forma muy divertida que haga reír a los demás. Cuando estén listos, diles que van a jugar al “Desfile de huachafos y huachafas”.

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[42] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/199550791702018/?sfnsn=wa

Todos se sientan y, por turnos, salen en grupos de cuatro al frente para caminar como si estuvieran en un desfile de modas, intentando hacer reír al público.

- Al culminar, pregúntales cómo se sienten cuando ven algo gracioso que les hace reír.

Desarrollo:

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°12: "La botella de la felicidad"[43].
- Pregunta a las niñas y los niños: "¿A ti, qué cosas te ponen muy feliz?" Escucha sus respuestas.
- Coloca al centro del salón una canasta con títeres. Ayúdales a organizarse en parejas y diles que ensayen cómo representar con los títeres una historia que alguno de ellos vivió y que lo puso muy feliz.
- Invita a algunas parejas voluntarias a contar su historia a todos los demás.
- Pide a cada niño y niña que tome su cuaderno y que con plumones u otro material para pintar, decore como más le guste la portada del cuaderno, poniéndole como título: "Mi cuaderno de la felicidad". Explica que en este cuaderno pueden escribir todo aquello que les pone felices, para luego poder recordarlo cada vez que lo necesiten.
- Diles que ahora pueden escribir en la primera página, algo que recuerden haber vivido en los últimos días, que los puso muy felices.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:56:27 -05:00

Cierre:

- Invita a cada niño o niña a compartir con el grupo, el recuerdo feliz que escribió en la primera página de su cuaderno. Regístralo en la "Lista de Cotejo: Mi primer recuerdo feliz".
- Culmina la sesión con esta idea: "Reconocer y recordar aquellas situaciones que nos ponen felices es muy saludable. Nos conecta con nuestra alegría y disfrute por la vida".

Sesión 13: "Acuerdos para convivir mejor"

Objetivo de la sesión:

Reconozco la importancia de plantear y respetar acuerdos para tener una sana convivencia.

Materiales:

- Papelote y plumones.
- Video N°13: La nube y el acuerdo.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:05:26 -05:00

Procedimiento:

Inicio:

- Invita a las niñas y los niños a jugar algún juego que tenga reglas, de preferencia que sea un juego de movimiento; por ejemplo, el "Pato, pato, ganso". Explícales la dinámica y reglas del juego: "Nos sentamos todos en círculo. Uno de nosotros va caminando alrededor del círculo tocando una por una las cabezas de quienes estamos sentados, mientras va diciendo: "Pato, pato, pato…" Cuando toca la cabeza de alguien y dice: "Ganso", ese niño o niña debe correr también alrededor del círculo intentando atrapar a el/la niño/a que tocó su cabeza. Este/a niño/a debe escaparse corriendo alrededor del círculo e intentar sentarse en el lugar del círculo que quedó vacío. Si lo atrapan antes de sentarse, él/ella vuelve a ser quien dice: "Pato, pato…etc.". Pero si logra sentarse sin que lo atrapen, entonces el/la otro/a niño/a es quien asume el rol de decir: "Pato, pato… etc.". Y así se continúa el juego". Si se te ocurre otro juego que tenga reglas, también puedes elegirlo.

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[43] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/2142013035922312/?sfnsn=mo

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:05:42 -05:00

Desarrollo:

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°13: "La nube y el acuerdo"[44].
- Pregunta a las niñas y los niños cómo se sintieron mientras jugaron: "¿Todos cumplimos las reglas del juego?, ¿Qué pasaba cuando alguien no respetaba alguna regla o acuerdo?" Escucha sus opiniones.
- Pregúntales si en su familia también tienen reglas y acuerdos que les ayudan a convivir en paz y en armonía. Invita a algunos voluntarios a contar las reglas que tienen en su familia. Pregúntales si les resulta fácil cumplirlas a todos los miembros de su familia.
- Ahora pídeles que se reúnan en grupos de cuatro niñas y niños, para conversar sobre lo siguiente: "¿Cuáles son los acuerdos o reglas que tenemos en este espacio de juego? ¿Pensamos que debemos tener algunos acuerdos más para convivir de forma más saludable?" Dales algunos ejemplos: "Debemos guardar los juegos que hemos usado en su lugar", "Debemos respetar el juego que está haciendo nuestro amigo", "No podemos gritarnos, insultarnos ni golpearnos", "Pedimos las cosas diciendo por favor", entre otras.
- Pide que cada grupo te cuente qué nuevos acuerdos o normas de convivencia les parece que deben tener en este espacio. Escríbelas en un papelote y colócalo en lugar visible para que siempre puedan recordarlas.

Cierre:

- Invita a cada niño y niña a decir en cuál de los acuerdos o normas de convivencia necesita trabajar más, para ser un mejor amigo y compañero. Regístralo en la "Lista de Cotejo: El acuerdo que voy a trabajar".

Sesión 14: "Mis emociones en mi familia"

Objetivo de la sesión:

Reconozco la importancia de expresar mis emociones en el hogar, para tener una convivencia familiar sana.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:57:02 -05:00

Materiales:

- Equipo de sonido o parlante.
- Papeles (una hoja por cada niño o niña).
- Plumones o materiales para dibujar y pintar.
- Video N°14: Lo sano en lo cotidiano.

Procedimiento:

Inicio:

- Invita a las niñas y los niños a jugar a "Los colores de las emociones". Pon una música alegre e invítalos a bailar. Explícales que cuando la música se detenga, tú dirás un color y tendrán que hacer la consigna que corresponde a ese color. Poco a poco ve diciéndoles las consignas: Rojo (damos un fuerte abrazo a alguien), azul (lloramos fuerte como un bebé), naranja (damos un grito furioso), blanco (nos echamos relajados en el suelo), verde (corremos porque algo nos asustó).
- Juega a poner y detener la música repetidas veces, alternando los colores.

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[44] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/3296889997107380/?sfnsn=wa

Desarrollo:

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°14: "Lo sano en lo cotidiano"[45].
- Conversa con las niñas y los niños cómo se sintieron mientras jugaron a "Los colores de las emociones". Pregúntales: "¿Cuál de los colores te gustó más? ¿Por qué te gustaba hacer lo que ese color indicaba?" Escucha sus respuestas.
- Pregúntales: "¿Qué color se parece más a cómo tú te sientes cuando estás en casa?" Dales ejemplos: "Cuando estoy en casa me provoca mucho abrazar a mi mamá", "Cuando estoy en casa, lloro mucho porque mi hermanita me molesta y me quita mis juguetes", "Cuando estoy en casa, me asusto porque mi papá a veces grita muy fuerte".
- Ahora entrega a cada niño y niña un papel. Coloca al centro plumones y materiales para pintar. Diles que representen una escena de su vida familiar en la que han sentido alguna de las siguientes emociones: alegría, rabia, tristeza, miedo, vergüenza, entusiasmo u otra emoción.
- Has una ronda para que cada niño y niña presente la situación que dibujó y cuente: "¿Cómo expreso a mi familia la emoción que siento?" Regístralo en la "Lista de Cotejo: Expreso mi emoción a mi familia".

Cierre:

- Culmina la sesión recordando a las niñas y los niños la siguiente idea: "Reconocer y comunicar nuestras emociones en el hogar nos ayuda a tener una convivencia sana y es clave para establecer relaciones familiares fuertes, en donde la confianza y el amor conduzcan todos los actos".

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:57:30 -05:00

Eje 4: Me alerto, identifico situaciones de riesgo y las comunico"

Las niñas, niños y adolescentes reconocen factores de riesgo y protección a nivel individual, en su tejido comunitario.

Sesión 15: "Mensajes para mi familia"

Objetivo de la sesión:

Reconocen la importancia de dar mensajes a los miembros de su familia, para que sepan cuánto los quieren.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:05:59 -05:00

Materiales:

- Hojas bond A4 (dos por cada niño o niña).
- Cajas pequeñas (una por cada niño o niña).
- Témperas, pinceles y materiales para decorar las cajas.
- Video N°15: La caja de los buenos mensajes.

Procedimiento:

Inicio:

- Invita a las niñas y los niños a jugar a los mensajes secretos. Para esto, entrega un papel a cada uno y pídeles que escriban un mensaje secreto que le quisieran enviar a cualquiera de sus amigos o amigas. Luego, enséñales a confeccionar con esa misma hoja, un avión de papel, para que haga viajar el mensaje. Cuando todos estén listos, da la señal para que hagan volar sus aviones. Entonces, cada niño o niña debe recoger el avión que haya aterrizado más cerca

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[45] https://www.facebook.com/332752543425709/posts/3837923082908620/?sfnsn=mo

y leer el mensaje secreto. Pregúntales cómo se sintieron al leer el mensaje. Si a alguien le provoca, puede leer en voz alta el mensaje que recibió.

Desarrollo:

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°15: "La caja de los buenos mensajes"[46].
- Pregunta a las niñas y los niños qué mensajes se les ocurre que quisieran dar a los miembros de su familia. Diles que intenten que sean mensajes positivos, que resalten alguna cualidad que tienen o que les agradezcan por algo. Por ejemplo: "Mamá, me gusta mucho cuando me lees un cuento antes de dormir y me acaricias", "Papá, eres un gran cocinero, el mejor de todos", etc.
- Entrega una caja a cada niño o niña y cuéntales que será "La caja de los buenos mensajes familiares". Invítalos a decorarla para que sea una caja muy especial.
- Entrega hojas bond partidas en cuatro pedazos para que escriban allí los mensajes que quieren enviar a los miembros de su familia. Diles que deben escribir un mensaje a cada uno de los miembros: papá, mamá, hermano, abuelo, etc.
- Diles que coloquen los mensajes dentro de la caja para que puedan llevarlos a casa y entregarlos a cada uno de los miembros de su familia. En la siguiente sesión, podrán contar cuáles fueron las reacciones de los miembros de su familia, cuando recibieron el mensaje.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:57:56 -05:00

Cierre:

- Invita a cada niño y niña a compartir con el grupo, uno de los mensajes que escribió y que se llevará en su caja. Regístralo en la "Lista de Cotejo: Mensaje a mi familia". Culmina la sesión recordando la importancia de dar mensajes positivos dentro de nuestra familia, pues eso ayudar a tener una convivencia saludable.

Sesión 16: "Peligros en la tecnología"

Objetivo de la sesión:

Identifico situaciones de riesgo en el uso de la tecnología, para saber prevenir y estar atento ante cualquier peligro.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:06:17 -05:00

Materiales:

- Títeres.
- Video N°16: De un lado al otro.

Procedimiento:

Inicio:

- Invita a las niñas y los niños a jugar al "Teléfono malogrado". Siéntense formando un círculo y comienza tú diciendo un mensaje en secreto (al oído), al niño o niña que tienes a tu lado derecho. Debe ser un mensaje breve. Luego ese niño o niña deberá decir el mismo mensaje a quien tiene a la derecha, también en secreto. Continúan así hasta llegar al último niño o niña, que deberá decir en voz alta el mensaje que escuchó y verificar si es el mismo mensaje que diste tú, o si hubo algún problema en la comunicación.
- Pueden repetir el juego algunas veces más, dando chance a que otros niños o niñas lo inicien.

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[46] https://www.facebook.com/332752543425709/posts/385285334775728/?sfnsn=wa

- Pregúntales: “En tu vida real, ¿con quiénes conversas por teléfono? ¿tienes acceso a otros dispositivos tecnológicos? ¿qué uso le das a esos dispositivos? ¿te puedes relacionar a través de esos dispositivos con personas que no conoces?”

Desarrollo:

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°16: “De un lado al otro”[47].
- Utiliza los títeres para representar dos situaciones que tengan que ver con el uso que hacen las niñas y los niños de los dispositivos tecnológicos: La primera situación puede ser sobre un niño a quien su mamá le da el celular para que converse con su papá porque se ha ido de viaje. La segunda situación puede ser sobre una niña que tiene su propio celular y está sola en casa haciendo juegos en línea y recibiendo una propuesta peligrosa de una persona desconocida”.
- Conversa con las niñas y los niños: “¿Qué les pareció cada una de estas situaciones? ¿qué peligros pueden existir cuando usamos dispositivos tecnológicos? ¿cómo debemos usarlos?
- Pide que cada niño y niña te dé una recomendación sobre cómo usar un dispositivo tecnológico de manera segura. Por ejemplo: “Sólo puedo comunicarme con personas que conozco”, “No debo hablar con amigos de mis amigos, que no conozco”, “No debo entrar a páginas que mis padres no me autorizan”. Regístralo en la “Lista de Cotejo: Recomendación para prevenir peligros en el uso de la tecnología”.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:58:23 -05:00

Cierre:

- Culmina la sesión reforzando la idea de nunca aceptar conversar con personas desconocidas cuando usan la tecnología, para prevenir cualquier tipo de peligro.

Sesión 17: “Alerta: situación peligrosa”

Objetivo de la sesión:

Aprendo a identificar situaciones de peligro que pueden ocurrir a mi alrededor, para saber cómo evitarlas a tiempo.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:06:29 -05:00

Materiales:

- Carteles con situaciones peligrosas y no peligrosas (escritas o dibujadas).
- Video N°17: Una canasta entusiasta.

Procedimiento:

Inicio:

- Invita a las niñas y los niños a jugar a “El Lobo”. Se colocan en ronda y van cantando: “Juguemos en el bosque mientras el lobo está… lobo está… ¿Lobo qué estás haciendo?” Un niño o niña juega a ser el lobo y está escondido respondiendo las preguntas que los/las niños/as le hacen: “Me estoy levantado”, “Me estoy duchando”, “Me estoy vistiendo”, etc. Hasta que al final dice: “Estoy saliendo a atrapar niñas y niños”. En ese momento las niñas y los niños deben correr para no ser atrapados por el lobo.
- Repitan el juego algunas veces más, para que otras niñas y niños puedan ser el lobo.

Desarrollo:

[47] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/386910159091177/

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°17: Una canasta entusiasta[48].
- Conversa con las niñas y los niños: "¿Cómo se sintieron cuando el lobo les perseguía? ¿Recuerdas alguna vez en que te has sentido en peligro?" Escucha sus respuestas.
- Cuéntales que en nuestra vida existen muchas situaciones que pueden poner en peligro a las niñas y los niños. Por eso es importante saber reconocerlas y evitarlas.
- Diles que tú les vas a ir mostrando algunos carteles que presentan situaciones que pueden vivir las niñas y los niños. Pídeles que:
  - Cuando tú muestres una situación que ellos consideran peligrosa, deben ponerse de pie y gritar: "PELIGRO".
  - Cuando tú muestres una situación que no consideran peligrosa, deben recostarse tranquilos y decir con voz suave: "No hay peligro".
  - Algunos ejemplos de situaciones que puedes poner en los carteles: "Acompañar a mamá a comprar" (no peligrosa); "Ir sólo a comprar y el señor de la bodega me dice que pase a un cuarto para regalarme golosinas" (peligrosa); "Jugar con mis amigos en el parque, acompañados por la mamá de uno de ellos" (no peligrosa); "Un amigo mayor de mi amigo me invita a su cuarto a jugar videojuegos" (peligrosa); etc. Tú puedes crear más situaciones de acuerdo al contexto y realidad en que viven las niñas y los niños con quienes trabajas.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:58:53 -05:00

Cierre:

- Pide a cada niño y niña que mencione una situación peligrosa que debe evitar. Regístralo en la "Lista de Cotejo: Situación peligrosa que debo evitar".
- Culmina la sesión reforzando la idea: "Siempre debemos cuidarnos de las situaciones de peligro y evitar estar solos, porque eso nos expone más a los peligros".

Sesión 18: "Secretos no secretos"

Objetivo de la sesión:

Reconozco la importancia de comunicarme con mis padres y confiar en ellos.

Materiales:

- Muñecos o títeres.
- Hojas de papel y lapiceros.
- Video N°18: Escapando de un secreto.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:27:42 -05:00

Procedimiento:

Inicio:

- Invita a las niñas y los niños a jugar a "Las Chapadas de los Secretos". Inicia el juego tradicional de las chapadas, en el que un niño la lleva y debe intentar chapar a alguien. Cuando un niño o niña es chapado/a, debe contar al grupo algo de él/ella mismo/a, que nadie sabe, pero que se sienta en confianza de contar. Por ejemplo: "Tengo un lunar en mi talón derecho", "No me gusta comer zanahorias", "Me da vergüenza bailar frente a otros", etc.
- El niño o niña que contó el secreto, la lleva. Continúen el juego hasta que todos o la mayoría de niños haya contado un secreto.

Desarrollo:

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[48] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/303795754357876/

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°18: Escapando de un secreto[49].
- Conversa con las niñas y los niños: "¿Cómo se sintieron jugando a las chapadas de los secretos?, ¿Alguna vez alguien les contó un secreto y les pidió que no se lo cuenten a mamá ni a papá? ¿Ustedes confían en mamá o papá para contarles sus cosas?". Escucha con atención sus respuestas.
- Con ayuda de títeres o muñecos del servicio JUGUEMOS, relata una pequeña historia sobre alguna situación peligrosa en la que un adulto le pide a un niño o niña guardar un secreto y no contarlo a mamá ni papá. Por ejemplo: "Juan, el hermano mayor del amiguito de María, le dice a María que él es bueno en matemáticas y que le puede ayudar con sus tareas. Le invita a ir a su cuarto para ayudarle y también invitarle unos dulces, pero le pide no contarle a su mamá ni a su papá".
- Pregunta a las niñas y los niños: "¿Qué le dirían a María que haga? ¿Debería aceptar la propuesta de Juan? ¿Debería contarle a su mamá o papá?"
- Entrega a cada niño y niña una hoja y un lapicero e invítalos a escribir algo personal que les gustaría compartir con su mamá y papá. Luego pídeles que doblen el papel y se lo guarden para que en casa puedan conversarlo.

Cierre:

- Pregunta a cada niño o niña: "¿Por qué creo que es importante conversar con mamá o papá sobre mis cosas?". Regístralo en la "Lista de Cotejo: Por qué conversar con mamá o papá".
- Culmina la sesión reforzando la idea: "Mamá y papá nos quieren mucho y se preocupan de que siempre estemos seguros y sanos. Es importante confiar y conversar con ellos sobre lo que pensamos y sentimos. Nunca debemos guardar un secreto de un extraño, debemos contarlo a mamá o papá para que nos orienten y protejan".

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 19:59:38 -05:00

Sesión 19: "Mi persona de confianza"

Objetivo de la sesión:

Identifico quiénes son mis personas de confianza a quienes puedo acudir ante cualquier situación que me haga sentir incómodo.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:27:56 -05:00

Materiales:

- Hojas de papel y plumones.
- Video N°19: Mi armamento en movimiento.

Procedimiento:

Inicio**:**

- Invita a las niñas y los niños a jugar "Refugios y conejos". Explícales el juego: "Nos ponemos en grupos de tres. En cada grupo, dos niños/as se toman de la mano frente a frente (son el refugio del conejo) y el/la tercer/a niño/a se coloca dentro del refugio (es el conejo). Cuando tú dices: "Conejos", todos los conejos tienen que salir de su refugio y entrar en otro. Cuando dices "Refugios", todos los refugios deben moverse y encontrar otro conejo. Cuando dices: "Terremoto", todos se sueltan y se forman nuevos refugios con nuevos conejos. Tú debes convertirte en conejo o refugio para que un/a niño/a quede libre y sea el que dé las nuevas consignas".

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[49] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/452728852394971/

- Repite el juego varias veces.

Desarrollo:

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°19: "Mi armamento en movimiento"[50].
- Pregunta a las niñas y los niños: "¿Cómo se sintieron cuando jugaron a refugios y conejos?, ¿Cómo se sintieron siendo conejos?, ¿Cómo se sintieron siendo refugios?" Escucha sus respuestas.
- Ahora pregúntales: "Cuando estás en una situación de peligro o una situación que te genera incomodidad, ¿a quién acudes?, ¿cuál sería tu refugio?, ¿quiénes son tus personas de confianza?"
- Entrega una hoja de papel a cada niño y niña. Coloca plumones al centro y pídeles que dibujen a su persona de mayor confianza.
- Invita a que cada niño y niña presente al grupo a su persona de confianza, mostrando el dibujo que hizo y contando qué cualidades tiene esa persona para que sea persona su persona de confianza. Regístralo en la "Lista de Cotejo: Cualidades de mi persona de confianza".

Cierre:

- Culmina la sesión reforzando la idea: "Todas las niñas y los niños deben identificar cuáles son sus personas de confianza para poder acudir a ellas cuando se sientan en una situación de peligro, cuando algo les haga sentir incómodos o cuando necesiten conversar sobre lo que sienten. Estas personas sabrán escucharles sin juzgarles, y les brindarán el apoyo y seguridad que necesitan".

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 20:00:16 -05:00

Eje 5: Me siento protegido

Las niñas, niños y adolescentes identifican situaciones de riesgo en la comunidad, promoviendo acciones de autocuidado y protección frente a éstas.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:28:07 -05:00

Sesión 20: "Tengo un súper poder"

Objetivo de la sesión:

Identifico cuáles son mis poderes para cuidarme y protegerme de situaciones que me hacen daño.

Materiales:

- Hojas de papel y plumones.
- Cinta adhesiva.
- Video N°20: Sorprender con nuestro súper poder.

Procedimiento:

Inicio:

- Invita a las niñas y los niños a jugar a los súper héroes por un momento. Pueden utilizar telas, vestuario o accesorios del sector de Juego Simbólico del servicio JUGUEMOS.
- Dales un momento de juego libre y de exploración a partir de la consigna: "Hoy todos somos súper héroes o súper heroínas". Después de un rato de exploración libre, pregúntales: "¿Cuál

[50] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/269700081163731/

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

es tu súper poder?" Dales un ejemplo con un súper poder tuyo: "Yo tengo el súper poder de correr muy rápido", "Yo tengo el súper poder de desaparecer con mi capa", etc.
- Escucha qué súper poderes tienen ellos y ellas.

Desarrollo:
- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°20: "Sorprender con nuestro súper poder"[51].
- Pregunta a las niñas y los niños: "¿Cómo te sentiste siendo un súper héroe o súper heroína?, ¿También tienes súper poderes cuando te quitas la capa y eres un niño o una niña?, ¿Cuáles son tus súper poderes cuando eres una niña o niño?"
- Invítalos a pensar en cuáles son esos súper poderes que tienen y que les ayudan a cuidarse y protegerse ante situaciones que les hacen daño. Dales algunos ejemplos: "Mi súper poder es saber conversar con mi mamá cuando algo me preocupa", "Mi súper poder es comer todas mis frutas y verduras para estar sano", "Mi súper poder es reconocer cuando algo me incomoda y decirlo a mi persona de confianza", etc.
- Entrégales una hoja de papel y plumones para que escriban su principal súper poder y cuenten al grupo cuál es. Regístralo en la "Lista de Cotejo: Mi súper poder".

Cierre:
- Invita a las niñas y los niños a pegarse el papel con su súper poder en el pecho, como si fuera su escudo protector. Toma una foto del grupo de súper héroes con sus súper poderes en el pecho. Luego puedes imprimir la foto y colocarla en un lugar visible para que les acompañe en las siguientes sesiones.
- Dile a las niñas y los niños que se lleven a casa el papel con su súper poder y lo coloquen en un lugar visible para que siempre lo recuerden.
- Refuerza la idea: "Todos y todas somos valiosos, fuertes y tenemos súper poderes que nos ayudan a cuidarnos y protegernos".

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 20:00:48 -05:00

Sesión 21: "Nuestra amiga DEMUNA"

Objetivo de la sesión:

Reconozco a la DEMUNA como una institución que protege y promueve el ejercicio de los derechos de las niñas y los niños.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:28:21 -05:00

Materiales:
- Carteles con las letras que forman la palabra DEMUNA (Un cartel por cada letra, tamaño A4).
- Video N°21: Manolo y las tortugas.

Procedimiento:

Inicio:
- Invita a las niñas y los niños a jugar a "La Búsqueda de las Letras". Cuéntales que has escondido en diferentes lugares del salón seis carteles con letras y que, cuando des la señal, deben ir a buscarlos.
- Cuando hayan encontrado los carteles, desafíalos a formar una palabra utilizando todas esas letras. La pista es: "Derechos de las niñas y los niños". Cuando hayan logrado formar la palabra "DEMUNA", pregúntales: "¿Qué creen ustedes que es la DEMUNA?". Escucha sus respuestas y anota las ideas principales en un papelote que quede en un lugar visible.

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[51] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/472943920369083/

Desarrollo:

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°21: "Manolo y las tortugas"[52].
- Ahora cuéntales que hoy ha venido una persona muy especial a visitarles porque quiere conversar con todas las niñas y los niños. Invita a todas las niñas y los niños a llamarle con voz fuerte: "Defensor", "Defensor".
- Da la bienvenida a el/la Defensor/a y explícales que él/ella trabaja en la Defensoría Municipal de la Niña, Niño y del Adolescente, más conocida como DEMUNA.
- Pídele que se presente ante las niñas y los niños. Luego, muéstrale el papelote con las ideas que escribieron las niñas y los niños acerca de la DEMUNA.
- Invita a las niñas y los niños sentarse en círculo para jugar a "La Pelota Curiosa", que consiste en lo siguiente: "El/La Defensor/a lanzará la pelota a uno/una de los niños o niñas para que le haga una pregunta sobre una curiosidad que tienen acerca de la DEMUNA. Continuarán hasta que el/la Defensor/a responda a todas las curiosidades de las niñas y los niños".
- Al final, pregunta a cada niño y niña: "Explica con tus propias palabras qué es la DEMUNA y de qué se encarga". Regístralo en la "Lista de Cotejo: Qué es la DEMUNA".

Cierre:

- Culmina la sesión agradeciendo la participación de el/la Defensor/a y recordando a las niñas y los niños que: "La DEMUNA es una institución que se encarga de proteger y promover todos sus derechos. Ellos/Ellas pueden acudir a la DEMUNA cuando uno de sus derechos no está siendo respetado".

Sesión 22: "Sumando esfuerzos"

Objetivo de la sesión:

Reconozco al COMUDENNA como una organización que agrupa diferentes instituciones para velar por los derechos de las niñas y los niños.

Materiales:

- Instrumentos musicales varios.
- Video N°22: La máquina de los derechos.

Procedimiento:

Inicio:

- Invita a las niñas y los niños a formar una "Orquesta de Música". Reparte diferentes instrumentos musicales y pídeles que se organicen para tocar y cantar una canción que conozcan. Por ejemplo: "Estrellita" o "Los pollitos dicen".
- Acompáñalos y apóyalos mientras se organizan, intentando que se den cuenta de que todos y todas deben sumar esfuerzos para lograr un objetivo común. Invítalos a presentar su canción. Conversa con ellos/ellas sobre el proceso vivido. Pregúntales: "¿Qué nos ayudó a lograr nuestro objetivo?, ¿Qué dificultades tuvimos?, ¿Cómo colaboró cada uno y cada una para llegar a tocar y cantar nuestra canción?"

Desarrollo:

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°22: "La máquina de los derechos"[53].

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 20:02:03 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:28:34 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[52] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/840958116483468/

[53] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/812349195986585/

- Refuerza la siguiente idea: “Es importante sumar esfuerzos para lograr nuestras metas”. Dales algunos ejemplos: “En el campo, para construir una casa, todos/as los/las vecinos/as de la comunidad colaboran", "Para preparar una rica comida, toda la familia colabora”.
- Cuéntales que existe una organización que se llama COMUDENNA (Comité Multisectorial por los derechos de las niñas, los niños y adolescentes), que se encarga de velar y cuidar los derechos de las niñas, los niños y adolescentes. Explícales que es una organización formada por muchas organizaciones, y que todas ellas suman esfuerzos por lograr esta meta.
- Diles que ahora van a jugar a adivinar algunas de las organizaciones que forman parte del COMUDENNA y qué derechos protegen. Tú les irás mostrando carteles con imágenes de las organizaciones y preguntándoles: “¿Qué organización es?, ¿Qué derechos protege?” Por ejemplo: “La escuela protege el derecho a la educación”, “El hospital protege el derecho a la salud”, etc.
- Entre todos construyan un collage al centro del salón con todas las imágenes de las organizaciones que forman parte del COMUDENNA.
- Invita a cada niño y niña a mencionar una organización que protege alguno de sus derechos, pueden ser del COMUDENNA o también otras organizaciones. Regístralo en la “Lista de Cotejo: Organización que protege mis derechos”. Opcionalmente, puedes invitar a representantes del COMUDENNA para que expliquen el trabajo que hacen por el bienestar de las niñas y los niños.

V°B°

Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 20:02:31 -05:00

Cierre**:**

- Culmina la sesión reforzando la idea: “Muchas organizaciones suman sus esfuerzos para proteger los derechos de las niñas, los niños y las y los adolescentes, porque cada uno de ustedes es muy importante y valioso. Nadie puede tratarlos mal ni hacerles daño”.

Sesión 23: “Jugamos en el JUGUEMOS”

Objetivo de la sesión:
Reconozco la importancia y valor del servicio JUGUEMOS para proteger el derecho al juego que tienen todas las niñas y los niños.

V°B°

Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:28:44 -05:00

Materiales:

- Juguetes y materiales del servicio JUGUEMOS.
- Video N°23: El juego más bonito

Procedimiento:
Inicio**:**

- Invita a las niñas y los niños a tener un momento de juego libre en el espacio del servicio “JUGUEMOS”. Cuando culmina este momento, pide a las niñas y los niños que vengan al círculo trayendo aquél juego, juguete o material con el que más le gusta jugar aquí.
- Pide que cada niño y niña muestre lo que trajo y cuente al grupo: “¿Cuál es tu juego preferido en el servicio JUEGUEMOS y por qué te gusta tanto?”.

Desarrollo**:**

V°B°

Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°23: "El juego más bonito"[54].
- Invita a las niñas y los niños a construir una instalación al centro del círculo, uniendo todos los juegos y materiales que trajeron. Diles que observen por un momento esta instalación y mencionen qué sienten cuando la miran. Por ejemplo: "Alegría, diversión, entusiasmo, ganas de jugar, etc.".
- Ahora, diles que entre todos van a crear un "Cuento Colectivo" que tendrá por título: "Un día en el servicio JUGUEMOS". Para hacerlo, una persona iniciará el cuento diciendo algunas frases y lo dejará en suspenso para que el siguiente niño o niña lo continúe. Por ejemplo: "Había una vez, una niña llamada Violeta. Un día, su mamá la trajo al servicio JUGUEMOS. Al comienzo Violeta estaba con miedo de entrar, hasta que…"
- El último niño o niña crea el final del cuento. Entre todos comentan qué les pareció el cuento que crearon y si se identifican con alguna de sus escenas.
- Pregunta a cada niño y niña: "¿Cómo te sientes cuando vienes al servicio JUGUEMOS?". Regístralo en la "Lista de Cotejo: Cómo me siento en el JUGUEMOS".

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 20:03:02 -05:00

Cierre:

- Culmina la sesión resaltando la siguiente idea: "El servicio JUGUEMOS es un servicio especialmente creado para ti, para que puedas jugar y divertirte con otras niñas y niños. Aquí también puedes aprender muchas cosas interesantes y recordar que todas las niñas y los niños tienen derecho a jugar y ser felices".

Sesión 24: "Ante un peligro, llamo al 1810"

Objetivo de la sesión:

Aprendo cuál es el número de la línea de protección al menor, para llamar ante cualquier situación que pone en peligro a los niños o niñas.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:28:56 -05:00

Materiales:

- Papeles y plumones.
- Cartel grande con el número de la Línea de Protección al menor.
- Video N°24: Una llamada de alerta.

Procedimiento:

Inicio:

- Invita a las niñas y los niños a jugar a recordar números importantes que conocen. Por ejemplo: "La fecha de su cumpleaños", "El teléfono de su mamá", "El número de la casa donde viven", etc.
- Entrega un papel y plumón a cada niño y niña para que escriban los números que han recordado. Invítalos a mostrarlos y comentarlos a todo el grupo.

Desarrollo:

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°24: "Una llamada de alerta"[55].

[54] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/703281877027034/

[55] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/319429752713132/

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

- Pregunta a las niñas y los niños: ¿Por qué son importantes los números que escribiste? Escucha sus respuestas.
- Explícales que existe una "Línea de protección al menor de edad" a la que pueden llamar siempre que sientan que están en una situación de peligro. También pueden hacerlo cuando ven que algún niño o niña está en una situación de peligro. El número que deben marcar es el 1810. Coloca un cartel grande con este número en un lugar visible. Repite el número varias veces con las niñas y los niños, para que se lo vayan aprendiendo.
- Pregúntales: "¿En qué situaciones de peligro podrían estar las niñas y los niños?". Escucha sus respuestas y da algunos ejemplos: "Cuando te pierdes en la calle", "Cuando alguien te amenaza con pegarte", "Cuando alguien de la casa está borracho y hace o dice cosas que te ponen en peligro a ti u otro familiar", "Cuando no te dejan ir a la escuela", etc.
- Invita a cada niño y niña a crear una frase o slogan que le dirían a otro niño o niña, para que sepa que debe llamar a la línea de protección al menor de edad "1810".
- La frase debe contener una situación de riesgo y una alerta para que llame a la línea. Por ejemplo: "Si alguien te insulta y te grita, llama al 1810", "Si alguien te toca de una forma que te hace sentir incómoda, llama al 1810", etc. Regístralo en la "Lista de Cotejo: Situación de peligro para llamar al 1810".

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 20:03:31 -05:00

Cierre:

- Culmina la sesión reforzando la idea: "Siempre que te sientas en peligro, no dudes en llamar al 1810. Es una línea segura creada para ti, para protegerte y asegurar que siempre se respeten todos tus derechos".

Sesión 25: "El CCONNA: Un lugar para participar"

Objetivo de la sesión:

Reconozco el CCONNA como un importante espacio de participación para que las niñas, los niños y adolescentes se expresen libremente y ejerzan su derecho a la información y opinión.

Materiales:

- Música infantil variada.
- Video N°25: Un giro y me inspiro.

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:29:10 -05:00

Procedimiento:

Inicio:

- Invita a las niñas y los niños a jugar a "Me gusta – No me gusta". Explícales que jugarán a la ronda, en círculo y tomados de la mano. Pon una canción que les guste para que vayan girando hacia un lado.
- Cuando la música se detiene, dices el nombre de un niño o niña, que tendrá que ir al centro de la ronda y decir con voz fuerte una frase que comience con "Me gusta" o "No me gusta". Diles que lo que digan, debe ser verdad y que aprovechen para decir aquello que muchas veces no se atreven a decir, porque nada malo les va a pasar. Por ejemplo: "No me gusta cuando mi mamá me deja toda la tarde sola haciendo mis tareas", "Me gusta trepar a los árboles, pero mi papá no me deja", "No me gusta que me pongan apodos", etc. Recuérdales que es importante aprender a expresar lo que pensamos y sentimos.

Desarrollo:

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

- De manera opcional, si se cuenta con el equipo necesario, puede iniciarse este momento mirando todos juntos el video N°25: "Un giro y me inspiro"[56].
- Pregúntales: "¿Cómo se sintieron cuando expresaron en voz alta lo que les gusta o no les gusta?". Escucha sus respuestas.
- Cuéntales que existe una organización que se llama "Consejo Consultivo de Niños, Niñas y Adolescentes", también conocido como CCONNA, donde pueden participar para expresar libremente sus opiniones sobre los temas que les interesan.
- Pídeles que te digan algunas ideas de temas que les interesan. Escríbelos en un papelote para que todos puedan verlos. Por votación, elijan uno de los temas para que puedan dialogar sobre él, como si estuvieran en el CCONNA. Por ejemplo: "¿Se debe castigar a las niñas y los niños?".
- Establezcan algunas normas importantes para participar. Por ejemplo: "Levantar la mano para pedir la palabra", "No interrumpir a quien está opinando", "Respetar todas las opiniones", "No insultar ni hablar feo a nadie"; entre otras que ellos pueden proponer. Al final, pregunta a cada niño y niña: "¿A qué conclusión llegaste sobre el tema de los castigos a las niñas y los niños?". Regístralo en la "Lista de Cotejo: Conclusiones del CCONNA".

Cierre:

- Culmina la sesión recordando a las niñas y los niños que: "El CCONNA es una organización importante para que niñas y niños se expresen con libertad sobre temas que les interesan". Pregúntales si les gustaría participar en el CCONNA de su distrito y diles que pidan permiso a sus padres para inscribirlos en la DEMUNA.

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 20:04:04 -05:00

9.3 Formatos de registro para las sesiones lúdicas

Para llevar a cabo las sesiones lúdicas de una manera organizada y con la posibilidad de recabar información importante de ellas, es necesario contar con diferentes formatos de registro que deben ser usados por el/la promotor/a lúdico/a en cada una de sus sesiones.

A continuación, se presentan un listado de los principales formatos de registro con sus respectivos ejemplos:

9.3.1 Lista de Asistencia

Permite llevar un control de las niñas y los niños que asisten a cada una de las sesiones, registrando además si llegan a la hora pactada o si llegan tarde. Permite identificar si existen niños o niñas que están faltando o llegando tarde repetidas veces, para poder conversar con la familia al respecto. Se presenta un ejemplo de Lista de Asistencia para la sesión en que se desarrolla el tema 1. (Ver Anexo 01: Lista de asistencia).

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:29:23 -05:00

9.3.2 Matriz de Evaluación

Permite llevar un registro de las respuestas que dan las niñas y los niños a la pregunta o pedido que se les plantea al final de cada una de las sesiones. Se organiza una matriz por cada eje; es decir, se consolidan los resultados de las "Listas de Cotejo" de las cinco sesiones correspondientes a dicho eje. Se presenta un ejemplo de Matriz de Evaluación para el eje N°1. (Ver Anexo: 02 Matriz de evaluación).

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

[56] https://www.facebook.com/MimpPeru/videos/830960164350749/

9.3.3 Base de datos JUGUEMOS

Permite llevar un registro ordenado con los principales datos de las niñas y los niños que participan en el servicio JUGUEMOS. Se presenta un ejemplo de Matriz de Base de Datos. (Ver Anexo 03: Base de Datos: "JUGUEMOS").

9.3.4 Ficha de Datos de los usuarios del servicio JUGUEMOS

Permite tener una ficha con información más detallada por cada uno de las niñas y los niños que participan en el servicio JUGUEMOS. Se presenta un ejemplo de Ficha de Datos. (Ver Anexo 04: Ficha de datos usuarios/as del servicio JUGUEMOS).

9.3.5 Ficha de Evidencia de Indicadores

Permite registrar aquellos comportamientos que se observan en cada niño o niña que participa del servicio JUGUEMOS y que reflejan información importante para decidir si es necesario realizar un proceso de derivación. Se presenta un ejemplo de esta Ficha de Observación. (Ver Anexo 05: Evidencia de indicadores).

9.3.6 Ficha de Descripción de Comportamiento:

Permite registrar aquellos comportamientos que se observan en cada niño o niña que participa del servicio JUGUEMOS y que reflejan información importante para decidir si es necesario realizar un proceso de derivación. Se presenta un ejemplo de esta Ficha. (Ver Anexo 06: Descripción de Comportamiento).

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 20:04:47 -05:00

X. BIBLIOGRAFÍA

10.1 Información y preguntas sobre el desarrollo humano. En Informe del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo PNUD

10.2 Plan Nacional de Acción por la Infancia y la Adolescencia 2012 – 2021.

10.3 UNICEF (2005). Vigía de los derechos de la niñez mexicana. Número 2, año 1. México.

10.4 INEI-UNICEF (2008). Estado de la niñez en el Perú.

10.5 Henry Wallon (1979) orientación centrífuga (hacia afuera) centrípeta (hacia adentro)

10.6 Eric Erickson (1979) la edad de la "industria vs. inferioridad"

10.7 Jean Piaget (1896) la cantidad arcilla es igual independiente de su forma.

10.8 Adaptado de: Pizzo, María Elisa. El desarrollo de los niños en edad escolar. Argentina. En:https://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios_catedras/obligatorias/053_ninez1/material/descargas/el_desarrollo_de_los_ninos_en_edad_escolar.pdf

10.9 Adaptado de las ideas de Emmi Pikler. Guía para la atención y cuidado de la salud de niños y niñas de 0 a 6 años.

10.10 Convención sobre los Derechos del Niño, Naciones Unidas 1989, ratificada por el Perú mediante Resolución Legislativa Nº 25278 del 03 de agosto de 1990

10.11 Plan Nacional de Acción por la Infancia y la Adolescencia 2012 – 2021.

10.12 Convención sobre los Derechos del Niño. 20 de noviembre de 1989. UNICEF Comité Español.

10.13 Observaciones Generales del Comité de los Derechos del Niño. http://www2.ohchr.org/spanish/bodies/crc/index.htm

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:29:38 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

10.14 Constitución Política del Perú (1993). Consulta en: http://www.pcm.gob.pe/wp-content/uploads/2013/09/Constitucion-Pol%C3%ADtica-del-Peru-1993.pdf
10.15 Código del Niño y el Adolescente. Consulta en: https://www.mimp.gob.pe/files/direcciones/dga/nuevo-codigo-ninos-adolescentes.pdf
10.16 Plan Nacional de Acción por la Infancia y la Adolescencia 2012 – 2021. Consulta en: https://www.mimp.gob.pe/files/planes/Plan_Nacional_PNAIA_2012_2021.pdf
10.17 Ministerio de Educación (2019). El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores. Contenidos elaborados por Giselle Silva Panez. Lima, Perú.
10.18 Observaciones Generales del Comité de los Derechos del Niño. http://www2.ohchr.org/spanish/bodies/crc/index.htm
10.19 Winnicott, D. (1991) en Notas sobre el juego
10.20 Pikler, E. sostiene que el juego es “un derecho de cada niño y niña”;
10.21 Vigotsky, L. (1924) se refiere al juego como una “Actividad social (…) gracias a la cooperación con otros niños, se logra adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.”;

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 20:05:18 -05:00

10.22 Piaget, J. (1956) plantea que, a través del juego, el niño “representa su realidad según cada etapa de desarrollo”.
10.23 Convención sobre los Derechos del Niño. 20 de noviembre de 1989. UNICEF Comité Español.
10.24 Ministerio de Educación (2019). El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores. Contenidos elaborados por Giselle Silva Panez. Lima, Perú.
10.25 Aucouturier (2004)
10.26 Observaciones Generales del Comité de los Derechos del Niño. http://www2.ohchr.org/spanish/bodies/crc/index.htm
10.27 Adaptado de: Ministerio de Educación (2019). El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores. Contenidos elaborados por Giselle Silva Panez. Lima, Perú.
10.28 Observaciones Generales del Comité de los Derechos del Niño. http://www2.ohchr.org/spanish/bodies/crc/index.htm
10.29 Método de análisis y clasificación de juegos, así como de organización de espacios lúdicos. En: https://www.borntobepank.com/metodo-esar-clasificacion-juegos/

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:33:26 -05:00

XI. ANEXOS

ANEXO N° 1: Lista de Asistencia
ANEXO N° 2: Matriz de Evaluación
ANEXO N° 3: Base de Datos “JUGUEMOS”
ANEXO N° 4: Ficha de Datos de usuarios/as del servicio JUGUEMOS
ANEXO N° 5: Evidencia de indicadores
ANEXO N° 6: Descripción de Comportamiento

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

Anexo 01
LISTA DE ASISTENCIA

Nombre de la DEMUNA:
Nombre del Promotor/a Lúdico/a:
Número de Celular del Promotor/a lúdico/a:

N°	Nombres y Apellidos	Tema 1: Soy el tesoro más grande Objetivo de la sesión: Reconozco cualidades que tengo, que me ayudan a sentirme más seguro y a valorarme como una persona única.				
		Sesión 01 Fecha:	Sesión 02 Fecha:	Sesión 3 Fecha:	Sesión 04 Fecha:	Sesión 05 Fecha:
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Completar con: A. Llegó temprano (+); B. Llegó tarde (x); C. No asistió (-)

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:33:38 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 20:05:50 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

Anexo 02

MATRIZ DE EVALUACIÓN

Nombre de la DEMUNA:
Nombre del Promotor/a Lúdico/a:
Número de Celular del Promotor/a lúdico/a:

N°	Nombres y Apellidos	Eje 1: Soy único e irrepetible, me siento feliz				
		Sesión 01: Soy el tesoro	Sesión 02: Soy valioso y siempre puedo aprender más	Sesión 03: Mi familia, un espacio seguro para mí.	Sesión 04: Mis amigos son valiosos	Sesión 05: Nos queremos y nos cuidamos
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

V°B°

Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 20:08:32 -05:00

Completar con: A. Responde al pedido (2); B. Duda al responder (1); C. No asistió (0)

N°	Nombres y Apellidos	Eje 2: Me valoro, me cuido y me protejo				
		Sesión 06: Me protejo y me cuido	Sesión 07: Somos niños/as y tenemos derechos	Sesión 08: Mis personas de confianza	Sesión 09: Nos movemos y nos divertimos	Sesión 10: Me alimento y me cuido
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

V°B°

Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:33:48 -05:00

Completar con: A. Responde al pedido (2); B. Duda al responder (1); C. No asistió (0)

N°	Nombres y Apellidos	Eje 3: Expreso mis sentimientos y emociones				
		Sesión 11: Expreso mis emociones	Sesión 12: Me gusta estar feliz	Sesión 13: Acuerdos para convivir mejor	Sesión 14: Mis emociones en mi familia	Sesión 15: Mensajes para mi familia
1						
2						
3						
4						
5						
6						

V°B°

Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

7						
8						
9						
10						

Completar con: A. Responde al pedido (2); B. Duda al responder (1); C. No asistió (0)

N°	Nombres y Apellidos	Eje 4: Me alerto, idéntico situaciones de riesgo y las comunico				
		Sesión 16: Peligros en la tecnología	Sesión 17: Alerta de Situación peligrosa	Sesión 18: Secretos no secretos	Sesión 19: Mi persona de confianza	Sesión 20: Tengo un súper poder
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 20:09:08 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:33:58 -05:00

Completar con: A. Responde al pedido (2); B. Duda al responder (1); C. No asistió (0)

N°	Nombres y Apellidos	Eje 5: Me siento protegido				
		Sesión 21: Nuestra amiga DEMUNA	Sesión 22: Sumando esfuerzos	Sesión 23: Jugamos en el Juguemos	Sesión 24: Ante un peligro, llamo al 1810	Sesión 25: El CCONNA: un lugar para participar
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

Anexo 03

BASE DE DATOS "JUGUEMOS"

Fecha en qué se reporta la información:
Línea de intervención:
Departamento:
Provincia:
Distrito:
Dirección exacta de la DEMUNA:
Nombre del promotor/a lúdico/a:
Número de celular de promotor/a lúdico/a:
Fecha de inicio del niño o niña en actividades:
Tema:

Número	Nombres	Apellido paterno	Apellido materno	1.DNI, 2. Pasaporte, 3. Documento de identidad del extranjero, 4.CUI o Acta de nacimiento, 5. Código de registro de nacido vivo, 6.No tiene	DNI	Fecha de nacimiento	Edad (6-12)	Sexo (M: Mujer, H: Hombre)	Fecha de inicio del NNA en actividades de fortalecimiento de habilidades personales y sociales (dd/mm/aaaa)	Fecha final del NNA en actividades de fortalecimiento de habilidad personales y sociales (dd/mm/aaaa)

V°B°

Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 20:09:53 -05:00

V°B°

Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:34:19 -05:00

V°B°

Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

Anexo 04

Ficha de datos de usuarios/as del servicio JUGUEMOS

Ficha de datos de usuarios/as del servicio JUGUEMOS			
Nombre del niño o niña:			
Fecha de nacimiento:		**Edad:**	
Institución educativa:		**Grado:**	
DNI:		**N° SIS:**	
N° de expediente DNA:		**Fecha de ingreso:**	
Dirección:			
Personas con las que vive:			
Nombres y apellidos		**Relación**	**Teléfono**

V°B°

Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 20:10:28 -05:00

V°B°

Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:34:30 -05:00

V°B°

Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

Anexo 05
EVIDENCIA DE INDICADORES

Nombre:	Sexo: (F) (M)	Edad:
Lugar:	Fecha:	

Nº	CÓDIGO	INDICADOR OBSERVABLE	SI EVIDENCIA	NO EVIDENCIA
1	*MRE*	Realiza juegos o dibujos con contenido violento.		
2	*MRE*	Se irrita rápidamente en el juego o ante alguna solicitud de la promotora.		
3	*CSE*	Se comporta de manera agresiva con sus pares o con el promotor/a.		
4	*CSE*	Le cuesta ponerse en el logar de su compañero/a de juego generándose peleas que no puede resolver.		
5	*MRE*	Le cuesta quedarse solo/a en el JUGUEMOS en tu DEMUNA (pide que su adulto acompañante no lo deje solo/a)		
6	*MRE*	Presenta temor exagerado ante estímulos específicos dentro del servicio JUGUEMOS (miedo a animales, oscuridad o seres de fantasía)		
7	*MRE*	Tienen conductas regresivas (se chupan el dedo, hablan como bebes, enuresis y encopresis)		
8	*MRE*	Manifiesta que tiene malestar físico (Dolores repentinos de cabeza, dolores de estómago u otro)		
9	*MRE*	Dificultades para comunicar verbalmente lo sucedido (tartamudea, dificultad para usar palabras claramente)		
10	*MRE*	Se muestran inquietos/as (Les cuesta permanecer por tiempos largos con una sola actividad lúdica, cambian constantemente de juego)		
11	*CSE*	Muestra dificultad para interactuar con otros niños y niñas del servicio JUGUEMOS.		
12	*MRE*	Narran sobre pesadillas o dificultades para dormir.		
13	*MRE*	Negación, restan importancia a la situación de violencia vivida en la familia.		
14	*MRE*	Juegan constantemente al suceso vivido.		
15	*MRE*	Manifiestan culpa o suponen que la violencia en casa se debe a un comportamiento o pensamiento suyo.		
16	*RP*	Ante una dificultad propone soluciones creativas acordes a su edad.		
17	*RP*	Cuando se presenta una nueva información el niño/a realiza preguntas o muestra curiosidad por la nueva situación.		
18	*RP*	Cuando el niño/a está triste o preocupado busca ayuda.		
19	*RP*	Es capaz de poner en palabras lo que siente o piensa.		
20	*RP*	Cuando el niño/a tiene alguna dificultad durante el juego busca ayuda.		

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 20:10:59 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:34:42 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500

Anexo 06
DESCRIPCIÓN DE COMPORTAMIENTO

Nombre:	***Sexo: F M***	***Edad:***
Lugar:	***Fecha:***	

Marque con una "X" en la opción que mejor describa el comportamiento de su niño o niña. Recuerde que **no hay respuestas "buenas" o "malas"**.

Nº	Descripción	Casi nunca	Algunas veces	Muchas veces	Casi siempre
1.	Es un niño/a alegre.	1	2	3	4
2.	Tiene cambios de humor bruscos/rápidos.	1	2	3	4
3.	Responde bien a los saludos o iniciativas de adultos nuevos.	1	2	3	4
4.	Le es fácil cambiar de una actividad a otra, no se molesta ni se incomoda cuando pasa de una actividad a otra.	1	2	3	4
5.	Se recupera rápido luego de momentos de molestia o malestar.	1	2	3	4
6.	Se frustra fácilmente.	1	2	3	4
7.	Responde bien a los saludos o iniciativas de niños/as de su edad.	1	2	3	4
8.	Tiende a molestarse o a hacer pataletas fácilmente.	1	2	3	4
9.	Es capaz de esperar a ser recompensado/a (esperar algo que le gusta).	1	2	3	4
10.	Parece disfrutar el dolor ajeno (se ríe cuando alguien se golpea o es castigado, se burla de los demás).	1	2	3	4
11.	Puede controlar su gran entusiasmo.	1	2	3	4
12.	Es quejoso/a y demandante con adultos.	1	2	3	4
13.	Es propenso a tener arranques de energía y entusiasmo perturbadores.	1	2	3	4
14.	Responde con molestia cuando lo disciplinan.	1	2	3	4
15.	Se puede saber cuándo él/ella está triste, molesto, temeroso o con miedo.	1	2	3	4
16.	Parece triste o apagado/a.	1	2	3	4
17.	Es eufórico/a cuando trata que otros jueguen con él/ella.	1	2	3	4
18.	Muestra afecto plano (es inexpresivo/a, parece ausente emocionalmente).	1	2	3	4
19.	Responde negativamente a iniciativas espontáneas o amigables de niños/as de su edad.	1	2	3	4
20.	Es impulsivo/a.	1	2	3	4
21.	Es empático/a con los demás, muestra interés cuando otros están molestos o afligidos.	1	2	3	4
22.	Muestra tanto entusiasmo que los demás consideran como molesto o perturbador.	1	2	3	4
23.	Muestra emociones negativas inapropiadas (cólera, miedo, frustración, aflicción) al responder acciones hostiles, agresivas o entrometidas de niños/as de su edad.	1	2	3	4
24.	Muestra emociones negativas cuando trata de involucrar a otros en juegos.	1	2	3	4

V°B°
Firmado digitalmente por ROJAS ORTIZ Grecia Elena FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 20:11:30 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por CONTRERAS ALVAREZ Jennifer Lizetti FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 16:35:17 -05:00

V°B°
Firmado digitalmente por : CARDENAS LIZARBE Cesar FAU 20336951527 soft
Motivo: Doy V° B°
Fecha: 01.06.2022 15:48:05-0500