



PERÚ

Ministerio
de la Mujer y
Poblaciones Vulnerables



PERÚ

Ministerio
de Economía y Finanzas

Guía para la Ejecución de Sesiones de Juego
Estructurado con Niños, Niñas y Adolescentes

FORTALECIENDO CAPACIDADES DE AUTOPROTECCIÓN EN NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES

desde la Defensoría Municipal del Niño y del Adolescente – DEMUNA



Guía para la ejecución de sesiones de juego
estructurado con niños, niñas y adolescentes

Fortaleciendo capacidades de autoprotección en niños, niñas y adolescentes

desde la Defensoría Municipal del Niño y del
Adolescente – DEMUNA



Guía para la ejecución de sesiones de juego estructurado con niños, niñas y adolescentes

“Fortaleciendo capacidades de autoprotección en niños, niñas y adolescentes desde la Defensoría Municipal del Niño y del Adolescente – DEMUNA”

Ana María Romero-Lozada Lauezzari - Ministra de la Mujer y Poblaciones Vulnerables

Russela Antonieta Zapata Zapata - Viceministra de la Mujer

Mario Gilberto Ríos Espinoza - Viceministro de Poblaciones Vulnerables

María Elena Sánchez Zambrano - Secretaria General

Javier Ruiz-Eldredge Vargas - Director General (e) de Niñas, Niños y Adolescentes

María del Carmen Santiago Bailetti - Directora (e) de Sistemas Locales y Defensorías

Elaboración de Contenidos - Equipo técnico de la Dirección de Sistemas Locales y Defensorías

Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables – Dirección General de Niñas, Niños y Adolescentes - Dirección de Sistemas Locales y Defensorías

Jirón Camaná N° 616, Cercado de Lima / Teléfono: 626 1600, anexos: 7141

Correo electrónico: demunaincentivos@mimp.gob.pe / Página Web: www.mimp.gob.pe

Diseño y Diagramación: Gráfica Lister León SAC

Impreso en: Gráfica Lister León SAC

Lima-Perú, febrero de 2017

Hecho el depósito legal en la Biblioteca Nacional del Perú Nro. 2017-02714

Tiraje: 2000 ejemplares, Primera Edición

Lima – Perú, marzo de 2017

Todos los derechos reservados

Permitida la reproducción total o parcial por cualquier medio, siempre y cuando se cite la fuente

Presentación

Estimado/a defensor/a en el cumplimiento de tu labor garantizando y protegiendo los derechos de las niñas, niños y adolescentes, es importante realizar acciones que promuevan la autoprotección, como mecanismo que les permitan a las niñas, niños y adolescentes protegerse frente a situaciones de riesgo de desprotección familiar, que puedan o que estén afectando el ejercicio de sus derechos.

Es por eso que la DEMUNA, en el marco del Programa de Incentivos a la Mejora de la Gestión Municipal, desarrollará sesiones de juego con actividades lúdicas que fortalecerá capacidades de autoprotección en niñas, niños y adolescentes.

Para lograrlo, les presentamos esta Guía, material que se compone de tres capítulos en los que se abordan principalmente: los conceptos básicos sobre niñez y adolescencia, juego, autoprotección, los aspectos metodológicos de las sesiones y finalmente el desarrollo de las mismas.

Te invitamos a revisar este material para el trabajo que desarrollarás con las niñas, niños y adolescentes en el fortalecimiento de sus capacidades de autoprotección.

Esperamos, te sea de utilidad.

**Dirección de Sistemas Locales y Defensorías
Dirección General de Niñas, Niños y Adolescentes
Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables**



Contenidos

Capítulo I: Infancia, juego y autoprotección

1. ¿Qué es el juego?
2. ¿Cómo son las niñas, niños y adolescentes con los que vamos a jugar?
3. La desprotección familiar
 - 3.1. Factores de Riesgo y Factores de protección
4. Las capacidades de autoprotección de los niños, niñas y adolescentes

Capítulo II: Metodología para las sesiones de juego con niños, niñas y adolescentes

1. Enfoques
2. Planificación
3. Abordaje de situaciones difíciles durante las sesiones

Capítulo III: Propuestas de sesiones de juego para niños, niñas y adolescentes

1. Estructura de las sesiones
2. Contenido
3. Propuesta de sesiones

Bibliografía

Anexos

Capítulo I

Infancia, juego y la autoprotección

1. ¿Qué es el juego?

El juego es el **lenguaje universal** de los niños y niñas, un modo efectivo de expresión, de comunicación y de desarrollo, que también es realizado por los/as adolescentes.

La convención sobre los derechos del niño reconoce a los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derechos, deberes y garantías y los posiciona como sujetos activos, además de reconocerlos como sujetos de protección. En ese sentido, el juego se considera como un derecho fundamental e inherente, que contribuye enormemente a su desarrollo integral.



Convención sobre los Derechos del Niño lo señala en su artículo 31:
“El niño tiene derecho al esparcimiento, al juego y a participar en las actividades artísticas y culturales”

Características del juego:

- ▶ **Una actividad vital:** Que se puede realizar en cualquier espacio y tiempo determinado.
- ▶ **Una actividad libre y voluntaria:** Se motiva a partir de intereses personales o colectivos de los niños, niñas y adolescentes. La acción de jugar se caracteriza por la libertad de elegir libremente el tema de su juego, el rol que se quiere interpretar, el objeto o material a usar, etc.

- ▶ **Fuente de alegría y de diversión:** Genera placer en las personas. Sin embargo, se debe tener en cuenta que el juego no significa ocio, sino que el jugar es una acción que permite reconocer y desarrollar recursos y capacidades.
- ▶ **Representación:** Permite al niño, niña o adolescente representar su mundo interior, mostrar todo aquello que siente y piensa, e incluso es capaz de crear historias que le ayuden a sentirse mejor.
- ▶ **Un modo de expresión:** El juego es el lenguaje de los niños, niñas y adolescentes por medio del cual ellos y ellas pueden interactuar de manera libre, eliminando las frustraciones al dejarse comprender de manera efectiva y satisfactoria.

Por todas estas razones, es indispensable estar atentos/as a la información que nos proporciona toda actividad en la que se emplee el juego.

Beneficios del juego



Para el caso de los/as adolescentes, la actividad lúdica va a tener otros matices y formas de expresión (afianzamiento grupal, construcción de su identidad, etc.) sin perder el valor de transformación.

“Los niños tienen un ansia espontánea de jugar y participar en actividades recreativas, y buscarán oportunidades de hacerlo incluso en los ambientes más desfavorables...”

Observación general N° 17 (2013) sobre el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes
(artículo 31)



Además, las actividades lúdicas son una **herramienta para prevenir, atender y recuperar** a niños, niñas y adolescentes que hayan vivido algún tipo de vulneración de derechos y en otros casos, permitirá desarrollar capacidades para protegerse frente a posibles situaciones de riesgo.

Si bien los niños/as y adolescentes realizan actividades lúdicas, la función del adulto es **acompañar y guiar** esta actividad, promoverla y favorecer el que estos procesos de transformación se desarrollen.

2. ¿Cómo son las niñas, niños y adolescentes con los que vamos a jugar?

Niños y Niñas

“

- ✓ Tiene **pensamiento lógico**, habilidades de memoria y lenguaje, capaces de comprender lo que ocurre a su alrededor.
- ✓ Son **seres sociables**
- ✓ Se les atribuye la condición de “vulnerables” debido a que cualquier cosa que surja en su entorno puede afectarlo.
- ✓ Las niñas y niños son personas desde la **concepción hasta cumplir los 12 años** de edad.



- ✓ Son **capaces de desarrollar el auto-concepto**, reconociéndose a sí mismos como personas y sus diferencias respecto de los otros.
- ✓ Experimentan **emociones**, puede establecer varias al mismo tiempo y diferenciarlas (alegrías, tristeza, asombro, miedo).
- ✓ Necesitan de mucha actividad física, debido a su proceso de desarrollo, por lo cual les gusta correr, trepar, saltar, etc.

”

Las y los adolescentes

“

- ✓ El desarrollo de **pensamientos y razonamiento**, así como ideas muy elaboradas, son acompañadas por la habilidad para el lenguaje y comunicarse fluidamente.
- ✓ **Fortalecen relaciones** entre su grupo de **pares** (adolescentes de su edad con intereses similares), en algunos casos buscan aislarse de su familia y prefieren pasar más tiempo con sus amigos y amigas. Se muestran muy leales a sus ideales y a las personas que valoran.



- ✓ Su **autoestima** depende en gran medida de su vida social, son muy sensibles a las relaciones con sus amigos y amigas.
- ✓ Atraviesan una **etapa de cambios** debido a la transición de la niñez a la juventud: creciendo acelerado, ganando talla, peso y músculos; del mismo modo el desarrollo cerebral, sexual y hormonal. Es la época en la que las mujeres tienen su primer periodo menstrual y los varones su primera eyaculación.

- ✓ Son adolescentes entre **12 hasta cumplir 18 años** de edad.

”

3. ¿Cuándo hablamos de riesgo de desprotección familiar y cuándo de desprotección familiar?

Riesgo de desprotección familiar

Situación en la que se encuentra una niña, niño o adolescente, donde sus **derechos** son **amenazados o afectados**, por circunstancias personales, familiares o sociales que perjudican su desarrollo integral sin ser de gravedad; por lo que no es necesaria la separación de la niña, niño o adolescente de su familia de origen.

Ante esta situación es fundamental la intervención de la DEMUNA para apoyar a los padres/ madres que ejerzan los cuidados parentales que correspondan, previniendo así una situación que desencadene en desprotección familiar.



Desprotección familiar

Situación que se produce a causa del **incumplimiento o del imposible o inadecuado desempeño** de los deberes de cuidado y protección por parte del **padre, madre o responsable** del niño, niña o adolescente.

Esta situación es de tal gravedad que la instancia judicial o Unidad de Protección Especial (UPE) del MIMP, determinará la separación temporal de la niña, niño o adolescente de su familia de origen, así como el apoyo especializado a la familia para cambiar las circunstancias que motivaron la desprotección.

Por ejemplo:

La mamá de Susy (7 años) dice: “Mi hija se queda sola en casa todos los días, porque su papá y yo tenemos que trabajar, pero la cuidamos bien pues, porque para que nada malo le pase le cerramos bien a la puerta, le echamos llave”.

Analicemos el comportamiento y/o creencias del papá

“Dejamos a Susy bajo llave” **significa** protegerla

“Dejamos a Susy encerrada en casa” **porque** en la calle está en peligro



¿Qué es lo que le podría pasar?

- Podría accidentarse; cortarse, quemarse o caerse y no recibir ayuda oportuna.
- Podría enfermar sin nadie que la pueda atender.
- Cuando esta triste o tiene miedo, nadie podría ayudarla a enfrentar sus sentimientos.
- Podría dejar de lado sus responsabilidades escolares.
- Podría ser víctima de algún tipo de abuso sexual.

¿Se tratará de un caso de riesgo de desprotección familiar?



Evidentemente

¿Qué le corresponde hacer a la DEMUNA en casos de riesgo de desprotección?

- **Con respecto a los padres/madres o responsables del cuidado:** No se debe presumir que ellos y ellas son negligentes e irresponsables.
 1. Realizar visitas domiciliarias para conocer mejor el contexto de la situación de la niña, niño y/o adolescente.
 2. Fortalecer sus competencias parentales de cuidado y crianza positiva.
- **Con respecto a los niños, niñas y adolescentes:**
 1. Utilizar el juego para el identificación y fortalecimiento de capacidades de autoprotección.
 2. Gestionar la atención psicológica de la niña, niño o adolescente, de ser necesaria.

3.1 Factores de riesgo y factores de protección



Son aquellas condiciones o situaciones que exponen a las niñas, niños y adolescentes a una **situación de desprotección familiar**.

Ejemplos: hogar, escuelas o barrio violento, malos tratos, sentimientos de inferioridad, barrios con ausencia de operadores de justicia, familiares con alguna adicción (alcohol, drogas, juegos de azar, etc.), padres y madres que no asumen el sustento básico de sus hijos/as (vivienda, alimentos, recreación, salud, etc.), que conviva con adultos que permitan y normalicen la vulneración de sus derechos y/o incumplimiento de sus responsabilidades, etc.

Son aquellas condiciones que son **favorables** para el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes y evitan situaciones de desprotección.

Ejemplos: Situaciones de buen trato, en la familia y escuela, buenas relaciones con sus pares (compañeros/as) en la escuela o en actividades de juego, presencia de adultos conscientes de sus necesidades, vigilancia comunitaria activa que identifique, interrumpa y atienda los casos de vulneración de derechos, etc.



Por ejemplo:

Juan es un niño de 14 años que vive con su papá, su abuelita y tres hermanos. La semana pasada Juan contó algunas cosas a su profesor:

"Tengo algunos amigos del barrio que siempre me dan consejos y me apoyan cuando hay problemas en mi casa".

¿Cuál es el **factor protector** de Juan? →

sus amigos

"Algunas personas en mi barrio han empezado a usar drogas y a robar a los transeúntes"

¿Cuál podría ser un **factor de riesgo**? →

su barrio



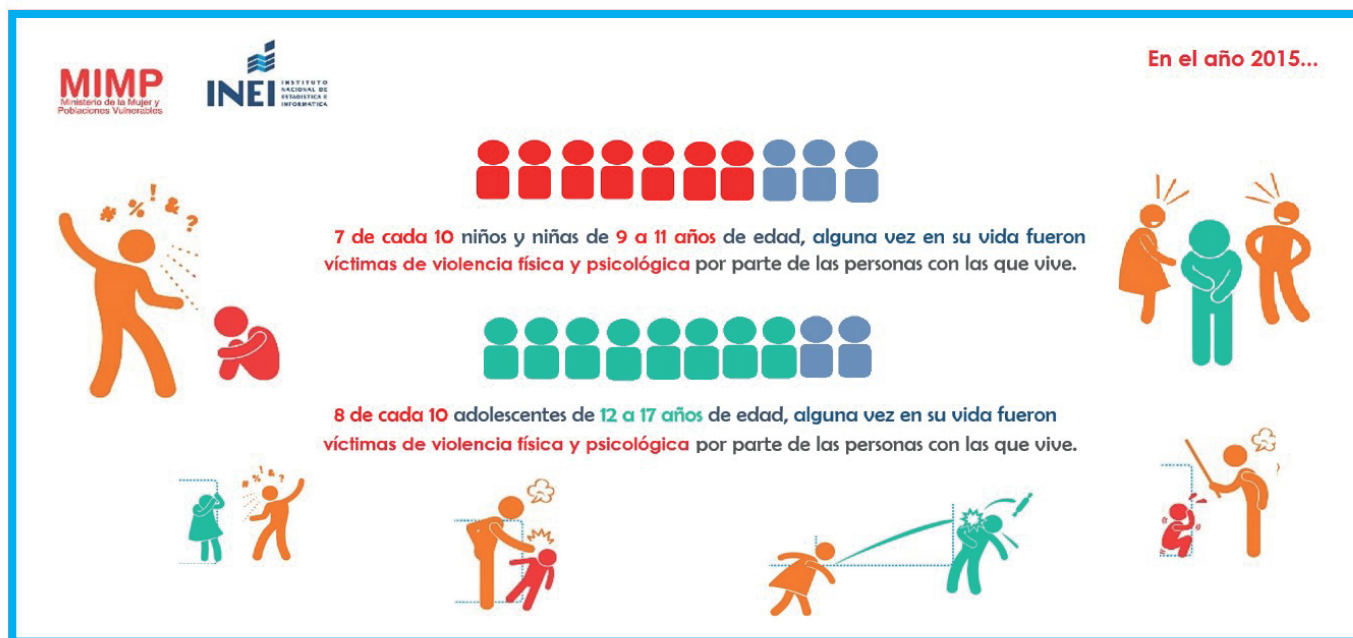
Afectan directamente a los NNA



El estudio multinacional sobre determinantes de la violencia hacia niños, niñas y adolescentes señala a la violencia como factor de riesgo:

“La violencia enfrentada por los niños, niñas y adolescentes ocurre en todas partes, manifestándose de manera diferente en cada sociedad. (...) En definitiva, además de suponer una grave violación de sus derechos, constituye una inmensa amenaza para su presente y futuro y para el de toda la sociedad”

Tengamos en cuenta algunos datos de la **Encuesta Nacional de Relaciones Sociales - ENARES¹** 2015:



¹ Encuesta de Relaciones Sociales – ENARES 2015. MIMP - INEI

4. Las capacidades de autoprotección

Con el reconocimiento de los derechos de los niños, niñas y adolescentes, la percepción del mundo adulto sobre su imagen ha ido cambiando; sus emociones, pensamientos y opiniones no eran tomadas en cuenta por lo cual se hacía invisible la necesidad de atención y protección frente a situaciones de riesgo y vulneración.

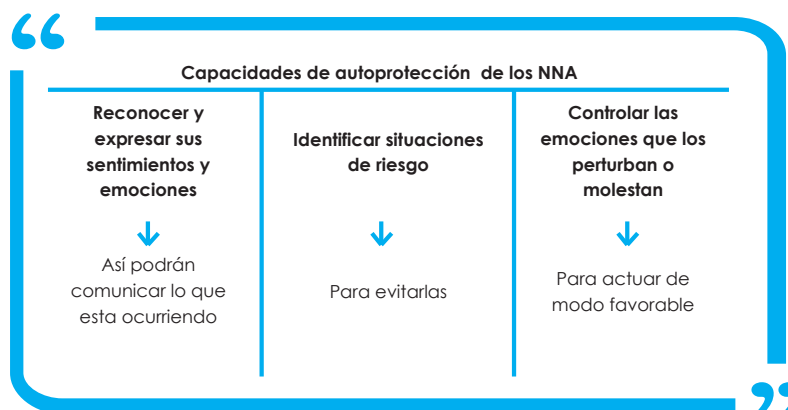
El Estudio multinacional sobre determinantes de la violencia hacia niños, niñas y adolescentes señala:

“A medida que ellos y ellas adquieren experiencia social pueden llegar a normalizar y hacer uso de la violencia, por esta razón nos corresponde ofrecerles espacios en el que vivan verdaderas experiencias que les permitan descubrir y potenciar sus capacidades de autoprotección.

MIMP – UNICEF, 2015

¿Qué entendemos por capacidades de autoprotección?

Son aquellas que les permitirán a las niñas, niños y adolescentes protegerse a sí mismos frente a situaciones que puedan afectar el ejercicio de sus derechos. Realizando las sesiones de juego propuestas, se promueven y desarrollan las siguientes capacidades:



Estas capacidades se irán desarrollando conforme los adultos/as cuidadores lo favorezcan.

Capítulo II

Metodología para las sesiones de juego con niños, niñas y adolescentes

1. Enfoques

Al realizar las sesiones con los niños, niñas y adolescentes debes tener en cuenta que tus acciones consideren los siguientes enfoques:

- ✓ **Lúdico:** Por ser el juego la actividad principal de los niños y niñas, deberán promoverse actividades lúdicas que permitan desarrollar habilidades y capacidades.
- ✓ **Intercultural:** Promover el respeto a la diversidad y la convivencia armoniosa de las diversas formas de expresión cultural.
- ✓ **Igualdad de género:** Buscamos promover la igualdad en las oportunidades entre hombres y mujeres.
- ✓ **De derechos:** Todas las personas y comunidades tienen derechos que deben exigir y defender, y el juego es reconocido como tal.

2. Planificación

Es importante planificar las acciones que vamos a realizar antes, durante y después de las sesiones, las mismas que faciliten y dinamicen la experiencia de juego de modo que pueda ser significativa en la vida de los niños, niñas y adolescentes.

Antes de las sesiones

✓ Realizar un diagnóstico

Conoce la situación de los niños, niñas y adolescentes del distrito en el que vives con la finalidad de identificar casos de riesgo de desprotección familiar que los afecten, tales como: violencia, vulneración de sus derechos básicos, ausencia temporal de un adulto que se encargue del cuidado, exposición a peligros, trabajo callejero, etc..

✓ Ubicar el lugar para realizar la sesión

Es importante la elección de zonas donde preferentemente se hayan identificado más casos de desprotección.

Los espacios a elegir podrán ser:

- **Al aire libre:** espacios que cuenten con zonas de sombra para proteger a los/as niños, niñas y adolescentes del sol o frío, como por ejemplo: parques, plazas, canchas deportivas, etc.
- **Cerrados:** espacios que cuenten con buena iluminación y ventilación; como por ejemplo: locales comunales, municipales, auditorios, salones de instituciones educativas, etc.

Medidas de seguridad:

- ✓ Observa que todas las condiciones del lugar de modo que nada represente un riesgo para la integridad de los asistentes (conexiones eléctricas, pisos lustrosos, zonas con desperdicios, zonas aledañas a derrumbes, río en creciente, etc)
- ✓ En lugares cerrados: informa sobre las señalizaciones y las salidas de emergencia.
- ✓ No olvides utilizar el megáfono en espacios abiertos para que todos los niños, niñas y adolescentes puedan escuchar las indicaciones de seguridad y usar la alarma en caso de emergencia.



Identifica a los actores

- **Aliados:** Identifica y coordina con las autoridades locales, líderes o promotores comunales además de personas del barrio, anexos o comunidad que sean de vital apoyo durante la realización de las actividades lúdicas.

Si crees no ser una persona muy dinámica, puedes recurrir al **apoyo de un/a promotor/a** o una persona de la comunidad que tenga un buen nivel de empatía con los niños, niñas y/o adolescentes, para que sea quien dirija la sesión. Recuerda que es tu responsabilidad (defensor/a) estar presente, registrando las situaciones y acompañando todas las sesiones, sin ausentarte.

- **Beneficiarios:** Deberás elegir un grupo de niños, niñas y/o adolescentes con los que preferentemente puedas desarrollar las cinco (5) sesiones propuestas en la Guía, caso contrario y según la necesidad en tu distrito deberás realizar las sesiones de modo itinerante.

Coordina los aspectos logísticos

- **Vestimenta:** Dado que vamos a jugar y realizar actividades físicas, es importante que tu ropa sea cómoda (zapatillas, buzo/jeans, polo) y adecuada (no formal, no colores oscuros).
- **Materiales:** Recuerda que tu principales recursos son los materiales que contiene la maleta lúdica y debes prepararlos con la anticipación debida antes de realizar cada sesión. Encontrarás la lista completa en el Anexo 1.

SEGURIDAD

- Verifica que no representen un riesgo para la salud: materiales tóxicos, tijeras filosas u oxidadas, etc.
- Llevar a todos los eventos el botiquín de la maleta lúdica

HIGIENE

- Verifica que los materiales a usar estén limpios y presentables.
- En caso de que algún material esté roto o deteriorado, tienes dos posibilidades:
 - a) Desecharlos y reponerlos
 - b) Renovarlos/ repararlos de acuerdo al nivel de daño.

ORDEN

- Distribuye los materiales de manera atractiva, que invite o provoque las ganas de querer jugar.
- El espacio destinado a los materiales debe estar organizado y ser accesible.

- **Música:** Puedes emplear música de fondo que mantenga el buen ánimo para las sesiones de juego.

IMPORTANTE

Deberás hacer una lista de canciones o revisar que los contenidos sean adecuados para la edad de los niños, niñas y adolescentes.

Durante las sesiones

- ✓ **Registra:** Lleva el **registro de la asistencia** de cada sesión como evidencia del trabajo que se viene realizando con los niños, niñas y adolescentes. Revisar el formato en el Anexo 2.

Se recomienda además **tomar apuntes** de lo que más te haya llamado la atención de la sesión para el reporte final.

- ✓ **Disposición y actitud personal:** Comparte lo mejor de tus cualidades, de modo que la experiencia que construyas junto con los niños, niñas y adolescentes a los que te vas a dirigir sea la más cercana y confiable:
 - Ofrece **buen trato:** sonríeles desde el primer momento, llámalos por su nombre, valora sus respuestas (no hay respuestas correctas, ni incorrectas), escúchalos, etc.



IMPORTANTE

Considéralos siempre, como personas inteligentes y capaces

Con niños y niñas: Evita usar los diminutivos como recurso para que puedan entenderte.

Con adolescentes: Ten en cuenta su independencia, autonomía, y su espíritu cuestionador, valóralos constantemente.

En los momentos de reflexión siéntate con ellos en el círculo, de modo que tu lugar no sea diferenciado del resto.

Involúcrate activamente: Recuerda que si tú muestras interés y entusiasmo vas a lograr que todos los participantes se motiven.

- **Promueve su participación activa:** Recuerda que ellos y ellas son sujetos activos y si su propuesta permite lograr el objetivo de la sesión, debes considerarla. Si alguno de ellos o ellas no tiene disposición de participar, respeta sus tiempos, tratando de involucrarlos sin presión, ni obligándolos.
- **Realiza demostraciones de los juegos:** Inicia con un ejemplo de modo que todos los procedimientos estén claros y no se genere frustración en los y las participantes.
- **Emplea un lenguaje sencillo:** Evita los términos técnicos para que todos y todas te puedan comprender. Usa referentes de dibujos, películas, etc. de acuerdo a su edad.
- **Usa el lenguaje inclusivo:** Recuerda mencionar siempre a las niñas. "Hola chicos y chicas".
- **Verbaliza y reconoce sus necesidades:** Ellos/as se sentirán cómodos y en confianza. Por ejemplo, un niño llega muy molesto y rechaza la invitación a participar, una verbalización sugerida podría ser: "Creo que hoy has venido un poco fastidiado, a veces hay cosas que nos fastidian o molestan, puedes contar conmigo si quieres hablar al final de la sesión".
- **Resuelve con calma los imprevistos:** Apóyate de tu equipo de trabajo para ello y recuerda no dejarlos nunca solos/as.

Por ejemplo:

¿Qué hacer si los niños, niñas y adolescentes pelean por algún juego o material?

Resalta el valor de compartir, sugiere turnos, concilia entre ellos para conocer los intereses de ambos y así poder llegar a un acuerdo respecto del material en disputa.

¿Qué hacer si los niños, niñas y/o adolescentes no respetan los acuerdos de convivencia?



- Convérsalo, no tengas temor a preguntar sobre lo que está ocurriendo. Recuerda no perder la calma.
- ¡Empoderalos! Si hubiera problemas de conducta con los niños, niñas y adolescentes recuerdales que si no respetamos los acuerdos tendremos que terminar la sesión y eso no sería conveniente puesto que todo lo que se ha preparado ha sido pensado en ellos y ellas de manera muy especial.

- ✓ **Ten a la mano la ruta de la sesión:** Recuerda que puedes con toda comodidad tener a la mano la sesión impresa de modo que puedas revisar el orden y los contenidos.
- ✓ **Fotografía:** Con ayuda del equipo organizador recuerda registrar todas las actividades en las que los niños, niñas y adolescentes tengan participación activa.

Debes tener en cuenta que **todas las sesiones** en sí mismas, bien planificadas y ejecutadas, constituyen un **espacio pleno de protección de sus derechos.**



Después las sesiones

- ✓ **Realiza el reporte de las sesiones lúdicas:** Considera los aspectos más significativos ocurridos durante la sesión, los mismos que están vinculados al nivel de participación e involucramiento de los niños, niñas y adolescentes, a la comprensión del mensaje y a la resolución de imprevistos que se pudieran haberse suscitado.

A continuación algunas indicaciones que debes tener en cuenta para elaborar del reporte de sesiones lúdicas (Anexo 1).

Anexo 3 – Reporte de sesiones lúdicas

I. Datos generales

DEMUNA	Nombre de la DNA
Defensor/a responsable	Nombre del defensor/a

II. Sesión realizada:

Marca con un aspa en el recuadro que corresponde a la sesión realizada

Nombre	Sesión realizada			
	I Yo soy	II ¡Así me siento!	III Comunicándonos	IV ¡Estamos alertas!
				V ¡Actúo!
Lugar	Institución o sitio en el que se desarrolló el evento	Fecha	De la sesión	
Evaluación	¿Los niños, niñas y/o adolescentes participaron activamente? ¿De qué manera expresaron su interés por la sesión? (Expresiones, comentarios, acciones)			
	Aquí queremos que nos cuentes que tan involucrados estuvieron los NNA, si participaron con entusiasmo, que comentarios hicieron al realizar las actividades, que emociones o conductas evidenciaron.			
	¿Los niños, niñas y adolescentes comprendieron el mensaje de la sesión? ¿Qué comentarios o ideas compartieron durante la sesión?			
	Cuentanos y menciona algunos ejemplos de sus comentarios durante el tiempo de reflexión, evidencias de que ellos y ellas comprendieron el tema tratado			
	¿Qué es lo que más les atrajo de la sesión?			
Comenta que es lo que más les gustó y provocó su participación activa, aquello que mejor funcionó.				
¿Se presentaron dificultades durante la sesión?				
No <input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> ¿Qué ocurrió? ¿Cómo lo resolviste?				
Básicamente como resolviste los imprevistos durante la sesión, en caso los hayas tenido.				
¿Identificaste casos de desprotección?				
Ninguno <input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> ¿Cuántos? _____				

¡Recuerda que siempre debes estar atento a lo que los NNA expresan, probablemente alguno de ellos se atreva a compartir algún caso de vulneración!

Indica la cantidad de asistentes a tu sesión en base a la lista de asistencia!

III. Población beneficiada

Cantidad Beneficiarios	Niños	Adolescente varones	
	Niñas	Adolescentes mujeres	

IV. Articulación

Instituciones que participaron en la ejecución de la acción	Nombres de las instituciones aliadas que formaron parte de tu equipo de trabajo
N° Adultos involucrados	Indica la cantidad

Fecha: En la que se realiza el reporte

Firma del responsable de la DEMUNA
DNI:

Recuerda que para el cumplimiento de Meta 44 deberás enviar cinco (5) reportes de las sesiones lúdicas, formato que puedes encontrar en el Anexo 2.



MUY IMPORTANTE

Si has identificado algún caso de riesgo o desprotección, debes promover una conversación con el niño, niña o adolescente para brindarle apoyo y posteriormente iniciar el procedimiento de atención del caso en el servicio de defensoría.

- ✓ **Publica las fotografías:** Comparte en redes sociales (con autorización de los padres y madres o cuidadores), las fotografías de las sesiones para visibilizar en la comunidad la labor que hace tu DEMUNA.

3. Abordaje de situaciones difíciles



¿Qué acciones debo realizar si un niño, niña y/o adolescente reporta una situación de riesgo de desprotección familiar o de desprotección familiar durante las sesiones?

- Escuchar atentamente.
- Refuerza lo importante que es reconocer este tipo de situaciones y siempre es necesario pedir apoyo.
- Conversar con el niño, niña y adolescente al final de la sesión y felicita su acción de comunicar.
- Realiza los procedimientos necesarios desde el servicio de DEMUNA.
- Comunícate con el o los servicios especializados para su protección integral.

¿Cómo puedo a través del juego identificar situaciones de riesgo de desprotección familiar?

- Realiza juegos o dibujos con contenido violento.
- Se irrita rápidamente o se muestra agresivo/a.
- Le cuesta ponerse en el lugar de su compañero/a y muestra dificultad para interactuar con sus pares.
- Tienen conductas regresivas: se chupan el dedo, hablan como bebés, enuresis (se orina en la ropa) y encopresis (mancha la ropa interior con sus heces).
- Manifiesta que tiene malestar físico (dolores repentinos de cabeza, dolores de estómago u otro).
- Dificultades para comunicar verbalmente lo sucedido (tartamudea, dificultad para usar palabras claramente).
- Se muestran inquietos/as (les cuesta permanecer por tiempos largos con una sola actividad lúdica).



Resumen de acciones:

ANTES	DURANTE	DESPUÉS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza un diagnóstico. 2. Ubica el lugar para realizar la sesión. 3. Identifica los actores. 4. Planifica y coordina los aspectos logísticos. 	<p>1. Registra:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La asistencia. - Los hechos más significativos. <p>2. Actitud: Ten en cuenta todos los puntos sugeridos para la intervención y aproximación en el trabajo con niños, niñas y adolescentes, que se desarrollan en esta guía.</p> <p>3. Fotografía</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elabora el reporte de la sesión lúdica. 2. Comparte en las redes las fotografías de las sesiones. 3. De identificarse algún caso de desprotección o riesgo de ella, tomar las acciones concretas para la atención en la DEMUNA.

Capítulo III

Sesiones de juego

Las cinco (5) sesiones que presentamos a continuación están diseñadas para que a través del juego los niños, niñas y adolescentes puedan identificar y fortalecer capacidades que les permitan auto protegerse en un contexto de desprotección o riesgo.

1. Estructura de las sesiones

A continuación, te presentamos la estructura básica de todas las sesiones de juego. Las sesiones presentan tres momentos claramente diferenciados:

MOMENTO	ACTIVIDADES	DESARROLLO
INICIO	1. Registro	Realizar la lista de asistencia Puedes entregar un solapín o stickers para que anoten sus nombres
	2. Bienvenida	El/la defensor/a se presenta Luego explica ¿Porque estamos aquí?
	3. Acuerdo	Construye junto con ellos y ellas los acuerdos de convivencia: Respeto, escucha, etc.
DESARROLLO	Juego	Las dinámicas están pensadas para ir de menos a más, con el objetivo de que se integren, se diviertan y vayan descubriendo porque es importante reconocer y desarrollar las capacidades de autoprotección ¿En qué consiste? – Notas para el/la defensor/a ¿Cómo jugamos? – Explicación para los niños, niñas y adolescentes
	Reflexión	En este espacio se debe revisar las acciones vinculados a la capacidad de autoprotección promovida desde los juegos realizados. La Guía sugiere la propuesta de reflexión, sin embargo es importante que escuches atentamente las opiniones de los niños, niñas y adolescentes, y consideres lo que más les gustó o qué es lo que podría mejorar.

CIERRE

**Ideas
Fuerza**

Realiza una reflexión general de la sesión.
Realiza las despedidas con mucho entusiasmo.
Si no se trata de la última sesión, motívalos a querer volver a participar en una próxima oportunidad y finalmente, provoca en ellos el mantenerse atentos a lo que sienten, piensan y como deben de actuar frente a una situación de riesgo o posible vulneración de sus derechos.

2. Contenido de las sesiones

N° SESIÓN	¿DE QUÉ TRATA?	CAPACIDAD DE AUTOPROTECCIÓN
1. "Yo Soy"	Que los niños, niñas y adolescentes conozcan reconozcan sus habilidades, algunas similitudes, diferencias tanto físicas como psicológicas, respecto de sus compañeros/as y las valoren.	Autoconfianza, autoafirmación y autoestima.
2. "Así me siento"	Que los niños, niñas y adolescentes puedan dialogar sobre los sentimientos que experimentan respecto de diversas situaciones de riesgo que puedan enfrentar.	Identificar y expresar sentimientos y emociones que les perturban o molestan.
3. ¡Comunicándonos!	Que los niños, niñas y adolescentes comprendan importancia de expresar lo que sienten y piensan, a quién se lo pueden contar y cómo hacerlo.	Comunicar lo que estamos sintiendo, poniendo énfasis en situaciones que les incomodan o molestan.
4. "Estamos alerta"	Que los niños, niñas y adolescentes estén atentos/as para identificar situaciones de riesgo y motivaremos a pensar como poder enfrentarlas.	Cuestiono, rechazo y doy aviso sobre las situaciones de riesgo identificados.

5. "Actúo"

En esta sesión se hace énfasis en la importancia de dar aviso sobre situaciones que afectan o de desprotección en la comunidad, así como los referentes (instituciones –DEMUNA y personas de confianza) comunitarios de protección.

Tomo acciones (evito, impido, aviso) acudiendo a los servicios de protección comunitaria (DEMUNA y otras instituciones) ante una situación de riesgo o posible vulneración de derechos.

Cronograma de las sesiones Lúdicas – META 44

Tener en cuenta el siguiente cronograma de sesiones:



Nº Actividad	Sesiones	Mes del 2017 a realizarse
I	Yo soy	Junio
II	¡Así me siento!	Agosto
III	"Comunicándonos"	Setiembre
IV	¡Estamos alertas!	Octubre
V	¡Actúo!	Noviembre

3. Propuesta de sesiones



En las próximas páginas, encontrarás la propuesta de las cinco (5) sesiones, las mismas que han sido pensadas para trabajar con niños, niñas y/o adolescentes.

Ten en cuenta que el lenguaje, los ejemplos y referentes que emplees, puesto que los estilos de dirección de sesiones varían si te diriges hacia niños y niñas (más detalles, más ejemplos, etc.) o a los y las adolescentes (dales autonomía, involúcralos continuamente en las demostraciones, etc.), sin perder el dinamismo y trato horizontal.

SESIÓN	#1	YO SOY		2h 30m
OBJETIVO	Que los niños, niñas y adolescentes reconozcan sus habilidades, algunas similitudes, diferencias tanto físicas como psicológicas, respecto de sus compañeros/as y las valoren.	CAPACIDAD DE AUTOPROTECCIÓN	Confía en sí mismo/a y valora sus características personales	
MOMENTOS	CONTENIDOS		MATERIAL	TIEMPO
INICIO	Bienvenida	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludamos a los niños, niñas y adolescentes con mucho entusiasmo y conversa con ellos y ellas ▪ Nos presentamos: Yo soy (_____), defensor/a de los niños, niñas y adolescentes, trabajo en la Municipalidad y tengo la importante misión de proteger sus derechos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Solapín o cartulina con el nombre del/la defensor/a 	15'
	Acuerdos de Convivencia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recuérdales que para que todo salga bien pondremos juntos algunos "acuerdos de convivencia" ▪ Pedimos voluntarios para anotarlos en un papelote ▪ Colgamos el papelote en un lugar visible 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Un papelote ▪ Plumones ▪ Maskintape o ganchos de ropa para colgar el papelote 	15'
DESARROLLO Juegos & Reflexión	En contacto	<p>¿En qué consiste? Los niños/as unidos en parejas, se pondrán en "contacto" con el suelo mediante una o varias partes de su cuerpo, según el número de puntos de contacto que indique el defensor. Si ambos están de pie, entonces tendrán cuatro puntos de contacto con el suelo (los 4 pies). Debes ir incrementando o disminuyendo el número de "puntos de contacto". Para lograrlo pueden usar sus manos, pies, dedos, codos, etc.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ligas 	20'

<p>DESARROLLO Juegos & Reflexión</p>	<p>En contacto</p> <p>Pueden abrazarse o cargarse, pero con cuidado.</p> <p>¿Cómo jugamos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nos ubicamos en parejas en cualquier lugar del espacio ▪ Para evitar que se separen les pondré esta liga uniendo sus brazos derecho e izquierdo. ▪ Ahora ustedes están de pie, sus puntos de contacto con el suelo son sus pies... quiere decir que están unidos por dos puntos de contacto. ▪ Bien, ahora sin separarse deberán unirse al suelo pero solo con un número exacto de "puntos de contacto", el número que yo les diga. <p>Por ejemplo: en parejas, pero sólo con 3 puntos de contacto.... ¿Cómo pueden hacer?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Variante: Vamos a crear figuras, por ejemplo: una casita solo con tres puntos de contacto, hacemos un carro con 4, un caballo con 2, una mesa de 6 patas, etc. <p>Reflexión: <i>Hacer esto ¿Les ha parecido fácil o difícil? Ha sido importante observarnos, escucharnos y proponemos soluciones desde nuestras posibilidades físicas para el resolver el reto de los puntos de contacto. Algunos/as somos más fuertes, más altos/as, nos podemos estirar mejor, pero en este juego el aporte de cada uno/a, ha sido valioso para lograrlo"</i></p>		
	<p>¿Quién es?</p> <p>¿En qué consiste?: Este juego se puede realizar de pie o sentado/a. Ubicados en círculo los participantes cambian de sitio inmediatamente cuando escuchen que algo que los identifique... Por ejemplo: ¿Quién es el del lunar? Todos los que tienen lunares dirán: Yo soy y deberán cambiarse de sitio automáticamente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sillas o Maskintape (Si estas en una losa puedes marcar las posiciones de cada 	<p>20'</p>

DESARROLLO
Juegos &
Reflexión

¿Quién es?

¿Cómo jugamos?

Nos ponemos en círculo y sólo nos cambiamos de sitio cuando yo diga quién es el que... por ejemplo, tenga cabello suelto... tienen cabello suelto dicen "Yo soy" corren y se cambian de sitio.

- Entonces, atentos, ¡empezamos!... ¿Quién es? (A continuación algunos ejemplos)

El que tiene: cabello negro, rulos... (algo físico), polo rojo, buzo, sandalias... (ropa o accesorios).

El que es: hijo mayores, tío (familia), deportistas, cantante, dibuje, le gusta pintar, le guste leer (habilidades o talentos).

Al que no le guste/disguste algo: quien es al que no le gusta matemáticas, no le gusta la sopa, el que tiene miedo: a las arañas, a la oscuridad, quien es el que le gusta hacer amigos, etc.

Reflexión: *Que interesante. ¿Se habían puesto a pensar cuantas cosas en común podemos tener con los demás?*



participante con cinta maskintape. Si están en el gras pueden jugar tomados de las manos en rueda)

Los Súper creadores

¿En qué consiste? Divididos en 4 o 5 grupos, deberán crear al SUPER DEFENSOR/DEFENSORA = SD, un súper héroe de la comunidad que los protege de todo peligro.

Este proyecto en equipo consta de tres momentos en los que ellos/as deben elegir libremente todo lo que prefieren:

- Boceto: 4 Papeletes unidos con maskintape
- Personaje: Todos los materiales de la maleta lúdica

45'

1. El boceto

- Van a crear un dibujo del SUPER DEFENSOR/A en el papelote para lo cual deben recostarse en él y graficar sus siluetas. Por ejemplo: Usaremos la cabeza de Mary, los brazos de Pepe, los pies de Lucy, las manos de... etc.
- Después de hacer la silueta pídeles que completen el dibujo: ojos, boca, ropa, etc.
- Cuando terminen que ubiquen con flechas los súper poderes. Por ejemplo tiene las súper manos para detener el mal, tiene las piernas largas para correr más rápido cuando alguien lo necesite, tiene ...

**2. El personaje:**


Con ayuda de los materiales de la maleta lúdica deberán elegir a un niño o niña y caracterizarlo de la manera más parecida a la del boceto creado en el papalote

3. La presentación:

- Cada equipo deberá presentar a su súper héroe realizando un discurso de presentación en el que se diga: su nombre, su lema, sus súper poderes, contra qué lucha, etc. y todo lo que ellos y ellas decidan contar

Reflexión: *Son unos creadores geniales, le han dado vida a un súper personaje hecho con algunas partes de ustedes y con todo lo mejor que ustedes quieren que tengan.*

<p>CIERRE</p>	<p>DESPEDIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Invitarlos a hacer el círculo de cierre ▪ Hacer un recuento de los juegos realizados: En contacto, quien es y Los súper creadores. ▪ Pregunta: ¿cuál es el juego que les gustó más? ¿Qué aprendieron en la sesión? ▪ Recuérdales: Tenemos cosas en común y a la vez somos diferentes, hemos estado juntos proponiendo cosas muy interesantes, nos hemos escuchado y valorado. Ténganlo en cuenta: “ustedes son valiosos, son inteligentes, nadie puede decir lo contrario. La DEMUNA está a su servicio. No dejen de participar en la próxima sesión ▪ Rito de cierre: Nos damos un gran abrazo grupal, ▪ luego nos damos un fuerte aplauso 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Papelote con la fecha y hora de la próxima sesión 	<p>25´</p>
----------------------	-------------------------	---	---	-------------------

SESIÓN	#2	ASÍ ME SIENTO		2h 30m
OBJETIVO	Que los niños, niñas y adolescentes puedan dialogar sobre los sentimientos que experimentan respecto de diversas situaciones de riesgo que puedan enfrentar.	CAPACIDAD DE AUTOPROTECCIÓN	Identifica y expresa sentimientos y emociones que les perturban o molestan.	
MOMENTOS	CONTENIDOS		MATERIAL	TIEMPO
INICIO	Bienvenida	<ul style="list-style-type: none"> Saludamos a los niños, niñas y adolescentes con mucho entusiasmo (dialoga con ellos y ellas) Nos presentamos: Yo soy _____, defensor/a de los niños, niñas y adolescentes, trabajo en la Municipalidad y tengo la importante misión de proteger sus derechos 	<ul style="list-style-type: none"> Solapin o cartulina con el nombre del defensor/a 	15'
	Acuerdos de Convivencia	<ul style="list-style-type: none"> Recuérdales que para que todo salga bien pondremos juntos algunos "acuerdos de convivencia" Pedimos voluntarios para anotarlos en un papelote Colgamos el papelote en un lugar visible 	<ul style="list-style-type: none"> Un papelote Plumones Maskintape o ganchos de ropa para colgar el papelote 	10'
DESARROLLO Juegos & Reflexión	Pañuelos vivientes	<p>¿En qué consiste? Dar movimiento el pañuelo de acuerdo a la emoción o sentimiento que se mencione.</p> <p>¿Cómo jugamos?</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos ubicamos en círculo y les voy a entregar un pañuelo Vamos a jugar con el pañuelo entre las manos sintiendo su forma, textura y peso Nos movemos por el espacio deslizando los pañuelos por el 	<ul style="list-style-type: none"> Pañuelos por cada niños, niñas y adolescentes 	20'

<p>DESARROLLO Juegos & Reflexión</p>	<p>Pañuelos vivientes</p> <p>aire, lanzándolos, agitándolos, probando todas las posibilidades de movimiento, y finalmente lo colocamos en el suelo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Chicos y chicas el pañuelo va a cobrar vida, así que tenemos que despertarlo lentamente, muy despacio... se ha despertado, está contento el pañuelo está muy contento. Observe lo que los niños hacen (seguro que los movimientos son rápidos y ligeros, menciónalo, muy bien como cuando estamos alegres), ahora el pañuelo se molestó... está molesto, muy molesto (movimientos directos, fuertes), ahora el pañuelo está triste (movimientos lentos, pausados, suaves), ahora el pañuelo tiene miedo, mucho miedo (movimientos temblorosos, entrecortados). <p>Parte 2: ¿Y qué pasa si me pongo el pañuelo en la cadera y el pañuelo está feliz. ¿Cómo se mueve mi cadera? ¿Y si lo tengo en mis manos y el pañuelo está triste?</p> <p>Reflexión: <i>"Hemos reconocido algunas de nuestras emociones y hemos jugado con el movimiento para recrearla. Si son observadores lo mismo pasa con nuestros cuerpos, si estamos tristes nuestros movimientos son lentos, cuando estamos alegres estamos más activos, dinámicos, cuando estamos nerviosos, temblamos... estemos alertas nuestro cuerpo comunica lo que estamos sintiendo"</i></p>		
	<p>La Caja Misteriosa</p> <p>¿En qué consiste?: Con los ojos vendados y sólo con ayuda del tacto los niños, niñas y adolescentes descubrirán el contenido de la caja misteriosa. El defensor/a deberá sembrar intriga y generar emociones de suspenso, duda, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pañuelos para vendar los ojos ▪ Usa el maskintape para crear objetos 	<p>20'</p>

DESARROLLO
Juegos &
Reflexión

**La Caja
Misteriosa**

Frases con las que puedas acompañar la exploración y que provoquen curiosidad y asombro: “huácala, no importa sigue tocando”, -¡ay, ay, eso puede doler! “¡esto huele mal! ¿Qué será? , etc. Recuerda manejar esto con humor y con el cuidado necesario que todos los niños, niñas y adolescentes merecen.

¿Cómo jugamos?

- Nos ubicamos en círculo
- Encima de este petate colocaré la caja llena de objetos, “bichos” y demás sustancias misteriosas Invitaré a 6 participantes a quienes vendaré con estos pañuelos
- Ahora uno a uno meterán la mano en la caja para tocar y adivinar con que objeto/cosa o “animal peludo” se están encontrando, los demás por favor deberán permanecer en silencio y estar muy atentos. Encarga a un niño/a tomar nota en un papelote de lo adivinado
- Finalmente contrasta lo que hay realmente en la caja con lo anotado

Reflexión: *Recuerdan cuando estaban tocando algún objeto de la caja, además de lo que sentían en las manos ¿qué sintieron antes de tocar las cosas? ¿Qué sensaciones tuvieron antes de tocarlas?*

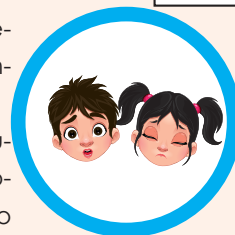
extraños, luego colócalos en una caja de cartón totalmente cerrada y con un orificio en la parte superior. Usa un pañuelo para tapar el orificio.

Materiales: aro, canicas, -chapitas, cinta de colores varios, conos de papel higiénico, esponja, ganchos, globos con agua, pedazos de lana, velas, yaxes, etc. Adicional: Puedes añadir otros elementos para generar mayor impacto: goma seca, gelatina, etc. Puedes también dividir en grupos y con ayuda de otros adultos, entregar una caja por grupo.

¿En qué consiste?: Los niños, niñas y adolescentes formarán un retrato usando los hula hula como marco de foto

¿Cómo jugamos?

- Vamos a formar equipos, usaremos los chalecos para diferenciarnos y un hula hula
 - Ahora ustedes tendrán que escuchar atentamente a las situaciones que mencionar porque, como si fuera una fotografía, deberán crear un retrato compuesto únicamente por caras usando el hula hula como marco.
- Estas son algunas situaciones: Nos invitaron un helado, ellos intentan golpearnos, esta película nos da miedo, hicimos algo malo ¿y ahora?, ese perro nos va a morder, tarde de juegos en casa




de Juan, Luchito de nuevo nos dejó esperándolo, hoy hicieron pollito frito, tomé agua de la acequia y me duele el estómago, me dieron un regalo, esta calle me asusta, etc.

Puedes inventar otras situaciones que sean más próximas a la realidad de los niños y niñas participantes. Es importante ver la pertinencia de las respuestas de los niños frente a las situaciones planteadas, quizá no haya una respuesta correcta, pero sí pertinente, por ejemplo, frente a un castigo, un niño puede reaccionar con pena, otro con cólera, pero no es esperable que reaccione con felicidad.

- Chalecos
- Rotulo de cada emoción /situación
- Cartillas de cartulina, plumones, lápices.
- Cinta Maskingtape

45'

		<p>Reflexión: <i>En grupo hemos identificado las emociones que solemos tener al enfrentar distintas situaciones en nuestra vida. Es importante reconocer de qué emoción se trata y como las sentimos, eso no ayudará a entender mejor que está ocurriendo y cómo actuar.</i></p>		
<p>CIERRE</p>	<p>DESPEDIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Invitarlos a hacer el circulo de cierre ■ Hacer un recuento de los juegos realizados: "Pañuelos vivientes", "Caja misteriosa" y "las caras lo dicen todo" <p>Pregunta: ¿cuál es el juego que les gusto más? ¿Qué aprendieron en la sesión?</p> <p>Recuérdales: En la sesión de hoy, hemos</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ reconocido las emociones y sentimientos que experimentamos en diferentes momentos de nuestras vidas, ayudándonos a comprender lo que nos ocurre y favoreciendo nuestras formas de actuar. <p>Informe a los niños, niñas y adolescentes que la DEMUNA está a su servicio y que no dejen de participar en la próxima sesión (fecha y hora).</p> <p>Rito de cierre: <i>Nos damos un gran abrazo grupal, luego nos damos un fuerte aplauso y que sea para cada uno de ustedes.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Papelote con la fecha y hora de la próxima sesión 	<p>25'</p>

SESIÓN	#3	COMUNICÁNDONOS			2h 20m
OBJETIVO	Que los niños, niñas y adolescentes comprendan importancia de expresar lo que sienten y piensan, a quién se lo pueden contar y cómo hacerlo	CAPACIDAD DE AUTOPROTECCIÓN		Comunicar lo que se está sintiendo, con énfasis en las situaciones que les incomodan o molestan.	
MOMENTOS	CONTENIDOS			MATERIAL	TIEMPO
INICIO	Bienvenida	Saludamos a los niños, niñas y adolescentes con mucho entusiasmo (dialoga con ellos y ellas)	<ul style="list-style-type: none"> Nos presentamos: Yo soy _____, defensor/a de los niños, niñas y adolescentes, trabajo en la Municipalidad y tengo la importante misión de proteger sus derechos 	<ul style="list-style-type: none"> Solapín o cartulina con el nombre del defensor/a 	15'
	Acuerdos de Convivencia	<ul style="list-style-type: none"> Recuérdales que para que todo salga bien pondremos juntos algunos "acuerdos de convivencia" Pedimos voluntarios para anotarlos en un papelote Colgamos el papelote en un lugar visible 	<ul style="list-style-type: none"> Un papelote Plumones Maskintape o ganchos de ropa para colgar el papelote 	10'	
DESARROLLO Juegos & Reflexión	Ritmo a go go	<p>¿En qué consiste? Cantamos el tradicional ritmo a go go y cada niño, niña y adolescente deberá tener una intervención compartiendo situaciones cotidianas, lo que les gusta, lo que les incomoda. Solicitar el apoyo de otros adultos que puedan dirigir cada grupo.</p> <p>Cómo jugamos?</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos vamos a dividir en grupos y ubicar en círculo Ahora vamos a jugar "ritmo a go go" Para hacerlo más sonoro y divertido repartiré este "sofisticado" instrumento musical conocido como: "la botella bullanguera" para que algunos 	<ul style="list-style-type: none"> Chalecos para diferenciar los grupos Botella bullanguera: botellas plásticas con canicas en el interior 	20'	

DESARROLLO
Juegos &
Reflexión

Ritmo a go go

las hagan sonar junto con las palmas.

- Empiece a cantar: Ritmo... (palmadas) a gogo (palmadas) / Diga usted... (palmadas) nombres de: "sus juegos favoritos", por ejemplo: lingo, chapadas, etc. / "su comida favorita", por ejemplo: pescado frito, etc.

"lo que molesta", por ejemplo: que me insulten, que me mientan, que me ignoren, que hagan trampa, etc.


Reflexión: *"Hemos compartido sobre lo que nos gusta y lo que no, también sobre algunas situaciones que nos fastidian mucho, seguro que en algunas cosas coincidimos y lo hemos podido expresar de manera divertida, sin quejas, ni enojos. Jugando nos hemos dado a conocer mejor"*

¿Compa dónde está?

¿En qué consiste? Una persona con los ojos vendados intentará encontrar a su compañero/a siguiendo solo el sonido que realice

¿Cómo jugamos?

- Formar varios equipos y ubicarlos en círculo
- Colocamos al que se "ha perdido" en el centro del grupo y le vendaremos los ojos.



- Luego se invita a otro participante a entrar al centro del ruedo y se le entrega la botella bullanguera
- El que esta vendado deberá buscar al compañero que está en el ruedo haciendo la pregunta: ¿compa dónde estás? El participante que tiene la botella deberá hacerla sonar dos veces y cambiarse de lugar evitando ser atrapado por el compañero/a vendado. Si el participante vendado quiere atrapar deberá preguntar varias veces para poder dar con la ubicación.


- Botella bullanguera: botellas plásticas con canicas en el interior

40´

DESARROLLO Juegos & Reflexión	¿Compañero dónde está?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Variación: En un segundo momento los niños, niñas y adolescentes que están alrededor deberán aplaudir o hacer ruidos para dificultar la escucha. <p>Reflexión: “¿Qué sensaciones experimentaron los que buscaban? ¿Qué sensaciones experimentaron los que escapaban? El miedo es una situación recurrente, nadie quiere caerse (caso de los vendados), nadie quiere dejarse atrapar (los de la botella). Variación: El ruido que hacían los demás nos impedía escuchar el sonido orientador para llegar al otro, pero para lograrlo, dense cuenta que no debemos desistir y pensar que es imposible cumplir el objetivo”</p> <p>Puedes hacer énfasis en la importancia de no desistir cuando queremos conseguir algo y debemos desarrollar estrategias para lograrlo.</p>		
	Mensajito Loco	<p>¿En qué consiste? Se transmite un mensaje a través de movimientos, gestos y un dibujo. ¡No vale hablar!</p> <p>¿Cómo jugamos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formamos dos equipos o más. ▪ En cada equipo nos ubicamos en fila india. ▪ Daré al último de la fila un plumón y cartulinas. ▪ Le leeré al primero de la fila un mensaje en el oído, este deberá girar solo a su compañero que tiene a continuación mediante gestos transmitirle el mensaje. Cada participante pasa el mensaje de compañero a compañero mediante gestos, hasta llegar al último de la fila, quien realizará un dibujo de lo que entendió. <p>Mensajes: Me duele la panza, soy bien chévere, yo estoy furioso, tu cara da risa, esa casa me da miedo, el hombre malo asusta, no me gusta que me griten, etc. Contrasten los mensajes anotados en el papel y los dibujos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Chalecos para diferenciar los equipos ▪ Plumones ▪ Cartulinas o papeles A4 ▪ Mensajes escritos en cartulinas 	20´

DESARROLLO Juegos & Reflexión	Mensajito Loco	<p>Recuerda validar el dibujo que más se acerca al mensaje.</p> <p>Reflexión: “A veces resulta difícil dejarnos entender y más aún si no podemos usar las palabras, sin embargo en muchos casos es posible hacerlo únicamente con gestos y mímicas”</p> <p>Enfatice en los diferentes tipos de comunicación y señale que hay formas muy efectivas para comunicarnos aun así, no hagamos uso del lenguaje verbal.</p>		
	Emparejados	<p>¿En qué consiste? Encontrar a la pareja haciendo únicamente sonidos de animales.</p> <p>¿Cómo jugamos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Repartiré a cada participante una tarjeta con el nombre un animal que tiene pareja: compadre toro, comadre vaca / compadre vicuña, comadre vicuña / compadre tortuga, comadre tortuga, etc. ▪ Representaremos a través de gestos, mímicas y sonidos al animal asignado en la tarjeta. ▪ Importante: No se puede hablar, solo llamarse con sonidos del animal utilizando el cono como megáfono. Al encontrar a su pareja se tomarán de los brazos, correrán hasta los hula hula, entran en uno de ellos y esperarán hasta que termine el juego. ▪ Luego podremos mencionar que animal hemos representado, para comprobar si acertamos. <p>Reflexión: ¿Fue difícil representar el animal que nos tocó? ¿Fue difícil descifrar el sonido en algunos casos? ¿En algún momento sintieron vergüenza?</p> <p>Enfatizar en lo difícil que puede resultar tener alguna</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conos plásticos o conos hechos de cartulina ▪ Tarjetas con nombres de animales. ▪ Ubicar los hula hula alrededor de todos los participantes ▪ Plumones. ▪ Papelógrafo 	30'

<p>DESARROLLO Juegos & Reflexión</p>	<p>Emparejados</p>	<p>información cuando no podemos hablar, en algunas situaciones nadie nos los impide pero también pasa que a veces elegimos callar ¿Por qué? Seguro a veces algo nos afecta.</p> <p>Conversar sobre la vergüenza ¿sólo la sentimos frente a situaciones en las que podemos quedar en ridículo?</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>DESPEDIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Invitarlos a hacer el círculo de cierre ▪ Hacer un recuento de los juegos realizados: Ritmo a gogo, Haciendo figuras, Dime ¿cómo es?, ¿Qué decimos cuándo? ▪ Pregunta: ¿cuál es el juego que les gusto más? ¿Qué aprendieron en la sesión? <p>Recuérdales: En la sesión de hoy jugamos y hemos reconocido que hay distintas maneras para comunicarnos, y como esto nos ayuda a resolver situaciones que nos incomodan o nos puedan hacer daño. Recuerdan cuando representamos los animalitos, y elegimos que información entregar o compartir. Nos ayuda a entender con quien la compartimos lo que nos ocurre favoreciendo nuestras formas de actuar. No se olviden que la DEMUNA está a su servicio y que no dejen de participar en la próxima sesión (fecha y hora)</p> <p>Rito de cierre: Nos damos un gran abrazo grupal, luego nos damos un fuerte aplauso y que sea para cada uno de ustedes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Papelote con la fecha y hora de la próxima sesión 	<p>25'</p>

SESIÓN	#4	¡ESTAMOS ALERTA!			3h 00m
OBJETIVO	Niños, niñas y adolescentes identifican situaciones de riesgo y las acciones de autocuidado y protección para hacerles frente.	CAPACIDAD DE AUTOPROTECCIÓN		Cuestiona, rechaza y da aviso sobre las situaciones de riesgo identificadas.	
MOMENTOS	CONTENIDOS			MATERIAL	TIEMPO
INICIO	Bienvenida	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludamos a los niños, niñas y adolescentes con mucho entusiasmo (dialoga con ellos y ellas) ▪ Nos presentamos: Yo soy _____, defensor/a de los niños, niñas y adolescentes, trabajo en la Municipalidad y tengo la importante misión de proteger sus derechos. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Solapín o cartulina con el nombre del defensor/a 	15'
	Acuerdos de Convivencia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recuérdales que para que todo salga bien pondremos juntos algunos "acuerdos de convivencia" ▪ Pedimos voluntarios para anotarlos en un papelote ▪ Colgamos el papelote en un lugar visible 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Un papelote ▪ Plumones ▪ Maskintape o ganchos de ropa para colgar el papelote 	10'
DESARROLLO Juegos & Reflexión	La shushupe	<p>¿En qué consiste? Niños y niñas evitan el contacto con la soga que representa una shushupe (serpiente selvática)</p> <p>¿Cómo jugamos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Nos ubicamos en círculo y ahora conoceremos a la shushupe (la soga). ▪ Quién quiere darle vida a la shushupe (voluntario/a), tendrá que ponerse el chaleco verde ▪ Todos los niños, niñas y adolescentes ingresan al espacio que he delimitado con esta cinta adhesiva. ▪ Entrelazados por los brazos deberán saltar y evitar que ella les "muerda" (los tope) 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Soga larga de tres metros. ▪ Cinta maskintape: Hacer dos cuadros, uno enorme y otro más reducido 	20'

DESARROLLO Juegos & Reflexión	La shushupe	<ul style="list-style-type: none"> ▪ El/la participante que sea picado por la shushupe, saldrá del grupo para irse directamente “a la posta distrital” (Espacio en el que se ha ubicado el botiquín). <p>Reflexión: <i>“Reconocemos que hay situaciones que nos pueden hacer mucho daño, y es importante identificarlas y así evitarla. ¿Fue fácil evitar a la shushupe?”</i></p> <p>Enfatice que es importante considerar aquellas situaciones difíciles o de peligros haciendo un listado con los mismos niños en un papelote.</p> <p>“Se dan cuenta lo importante que es protegernos, ¿Qué hemos hecho? La hemos evitado ¿Cómo? Estando atentos para no ser picados. Lo mejor de todo era que estábamos unidos para alertarnos y ayudarnos. Así en la comunidad hay personas e instituciones como la DEMUNA, que siempre nos va a proteger. Aquí el peligro era... EVIDENTE”</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Chalequito de color verde para el animador de la shushupe ▪ Botiquín – Posta distrital ▪ Papelote ▪ Plumones 	
	La víbora y la anguila	<p>¿En qué consiste?: Todos los niños, niñas y adolescentes dentro del cuadrante deberán evitar ser tocados por la “víbora y la anguila” - dos pañuelos que tiene un niño en las manos - al sonido de la canción pasara los pañuelos por alguna parte del cuerpo de sus compañeros/as, y estos deberán evitarlo.</p> <p>¿Cómo jugamos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Formamos grupo y nos paramos dentro de cada círculo que ven en el piso. ▪ Aprendemos el ritmo de la canción y tendremos en cada grupo algunas botellas bullangueras. ▪ Ahora elegiremos a un/a voluntario/a por grupo, le vendaremos los ojos y será quien lleve en sus manos a “la víbora y la anguila” representados por estos dos pañuelos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Hacer círculos en el suelo con maskintape según la cantidad de grupos que se formen para el juego ▪ Dos pañuelos que representan la víbora y la anguila 	20'

DESARROLLO
Juegos &
Reflexión

**La víbora y
la anguila**

- El juego consiste en evitar ser tocados por los pañuelos o salirse del círculo.

El que fuera tocado por uno de los pañuelos en la parte del cuerpo que la canción menciona, sale del ruedo.

CANCION:

Defensor/a: ¡Ya vienen!

Responderemos todos/as:

¿Quiénes vienen?

Defensor: "La víbora y la anguila"

Responden: ay ay (movimientos evasivos)

Ingresa el participante al ruedo con los pañuelos en cada mano.

Defensor/a: Pasaran por las cabezas (da un giro tratando de topar alguna cabeza)

Responden: Ay Ay (evadiendo)

Defensor/a: Muy cerquita de los hombros

Responden: Ay ay (se mueven todos para no ser topados por los hombros)

Defensor/a: Ahora cerca a la cintura

Responden: Ay ay (evitan que sus cinturas sean tocadas)

Defensor/a: Y se fue a la rodilla

Todos: Ay Ay (evitan ser topados de sus rodilla)

Así sucesivamente el defensor/a debe ir mencionando cada parte del cuerpo que se amenaza con topar

Reflexión: "¿Qué saben de las víboras y las anguilas?"

¿Por qué se consideran animales peligrosos?

(Escucha y preste mucha atención a las respuestas del grupo).

Las víboras muerden y tienen veneno y las

anguilas que viven en el fondo de los océanos.



- Botellas
bullangueras:
botellas
plásticas con
canicas en el
interior.

DESARROLLO
Juegos &
Reflexión

**El tigre y
el majás**

*pueden dar una descarga eléctrica de hasta 500 voltios.
Hemos estado atentos a ambos, alertas, evitando contacto con estos animales peligrosos. Si estamos alertas podemos evitar muchas situaciones que nos hagan daño" .*

¿En qué consiste? Con ayuda del paracaídas y ubicados en círculo los niños, niñas y adolescentes protegerán al majás de tigre.

¿Cómo jugamos?

- Formaremos un gran círculo, tomaremos el paracaídas en nuestras manos y haremos las siguientes acciones: lo levantamos, lo bajamos, hacemos ondas, nos movemos al color que nos guste, etc.
- Elegimos dos voluntarios/as: uno será majas y el otro/a el tigre
- El juego tiene dos momentos:
Momento 1: El grupo elevará el paracaídas, y todo el juego se desarrollará debajo del paracaídas.
Nos ubicamos al costado del paracaídas y ubicamos
▪ al majás en medio.
El tigre buscará al majás consultando al grupo:
- **Tigre:** Se encuentra el señor majas.
Grupo: No, no está, salió a la colina.
Tigre: ¿A qué hora volverá?
Grupo: Indican una hora entre 1 a 12 horas. Según el tiempo señalado por el grupo, el grupo dará vueltas en orientación al reloj. Por ejemplo: TAN1, TAN 2, TAN3, TAN4, etc. hasta completar el número indicado por el grupo. En ese momento se presenta al majás con el tigre, quienes desarrollarán un diálogo.

- Paracaídas:
tela circular
con retazos de
colores

20'

DESARROLLO
Juegos &
Reflexión

**El tigre y
el majás**

Encuentro entre el tigre y el majás.

Tigre: Majas ¿tienes algo para comer?

Majas: Sí, y le entrega un pedazo de pan.

Tigre: Lo recibe y lo deja caer y menciona; se me cayó. ¿Tendrás algo más?

Majas: No hay problema, y entrega un pedazo de sandía.

Tigre: nuevamente deja caer la comida. Uy, se me cayó. ¿Tendrás algo más?

Majás: Ya no tengo más.

Tigre: Entonces te voy a comer.

- Momento 2: El grupo coloca el paracaídas en el piso, y todo el juego se desarrollará encima del paracaídas. Jugamos con nuevos voluntarios realizando lo mismo que en el primer momento. Solo que se desarrolla encima y a la vista de todos y todas. El tigre busca el majas y realizan el dialogo, del mismo el juego se desarrolla como en el primer momento.

Reflexión: En grupo identifican las condiciones de riesgo a través del personaje del tigre e identifican la condición de vulnerabilidad en la que se encuentra el majas.

Se les dice:

Hemos jugado con dos personajes. ¿Quiénes fueron los personajes? ¿Quién intentaba hacer daño?

(Escucha las respuestas del grupo) Relaciona la actitud del tigre con las situaciones de riesgo enfrentadas en el cotidiano. Refuerce la figura de riesgo que observamos en las calles, y otras que no vemos, pero sabemos que suceden en las casas, en los salones de clases u otros

DESARROLLO
Juegos &
Reflexión

SITUACIONES

espacios que deberían ser seguros, pero son de riesgo y dañan a los niños, niñas y adolescentes.

¿En qué consiste? Se comparten situaciones que colocan en riesgo a los niños, niñas y adolescentes a través de acciones o actividades cotidianas. En el juego se plantean que acciones realizar para enfrentar y evitar situaciones de riesgo.

¿Cómo jugamos?

- Vamos a ubicarnos en grupos
- Ahora les voy a entregar las “tarjetas de la situación”.

Lista de situaciones – Puedes incluir otras situaciones que consideres cercanas a la realidad de los niños, niñas y adolescentes
a. Alguien extraño se me acerca o me persigue por la calle.

b. Es muy tarde y se fue la luz, el camino para llegar a mi casa esta oscuro.

c. Cruzo el río solo, con mis amigos/as sin la presencia de los adultos.

d. Encuentro un artefacto extraño en el campo y quiero saber que es.

e. Jugamos a las carreras en las pistas/ carreteras

f. Solo para adolescentes: alguien que no conozco pero me gusta me invita una bebida en la fiesta, me llaman de un número que no conozco, alguien muy simpático/a me agrega a al Facebook, alguien que no conozco me pide que le envíe mis fotos, etc.

Con ayuda del grupo explore las percepciones del grupo sobre las situaciones de riesgo compartidas.


¿Alguna vez estuvieron en estas situaciones?

- Plumones.
- Papelógrafo.
- Cartulinas.
- Tarjetas de la situación
- Papelote con el recuadro de desprotección
- Paracaídas: tela circular con retazos de colores

40'

<p>DESARROLLO Juegos & Reflexión</p>	<p>SITUACIONES</p>	<p>Ahora les voy a entregar a cada grupo un papelote en el que deberán pegar las situaciones y responder a las preguntas:</p> <table border="1" data-bbox="464 303 1101 452"> <thead> <tr> <th colspan="4">SITUACIONES DE DESPROTECCIÓN</th> </tr> <tr> <th>Tarjetas de la situación</th> <th>¿Qué me podría pasar? ¿Me podría hacer daño?</th> <th>¿Qué siento en esta situación? ¿Me siento cómoda con lo que me pasa?</th> <th>¿A quién se lo puedo/debo decir?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>(Pegar cada tarjeta aquí)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Revisamos los resultados y realizamos la definición de Situación de riesgo: ¿Qué creen ustedes que es una situación de riesgo o de desprotección? Definición de desprotección: “Es toda situación en la que mi cuerpo y mis emociones se ven en peligro de ser maltratados o dañados” Motivar la participación de los niños, niñas y adolescentes. Recoja los aportes las situaciones comentadas, en especial en las que ellos se ponen en riesgo físico. Enfatizar en la afectación de nuestra integridad y continuando con el riesgo emocional.</p>	SITUACIONES DE DESPROTECCIÓN				Tarjetas de la situación	¿Qué me podría pasar? ¿Me podría hacer daño?	¿Qué siento en esta situación? ¿Me siento cómoda con lo que me pasa?	¿A quién se lo puedo/debo decir?	(Pegar cada tarjeta aquí)					
SITUACIONES DE DESPROTECCIÓN																
Tarjetas de la situación	¿Qué me podría pasar? ¿Me podría hacer daño?	¿Qué siento en esta situación? ¿Me siento cómoda con lo que me pasa?	¿A quién se lo puedo/debo decir?													
(Pegar cada tarjeta aquí)																
<p>CIERRE</p>	<p>DESPEDIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Invitarlos a hacer el circulo de cierre ▪ Hacer un recuento de los juegos realizados: La shushupe, la víbora y anguila, el tigre y el majas y situaciones. ▪ Pregúntales: ¿Qué hemos aprendido mientras jugábamos hoy? (Escuche los aportes y sus opiniones) Recuérdales: En la sesión de hoy jugamos y reconocimos las situaciones de peligro que podríamos enfrentar. Hay situaciones que parecen inofensivas, sin embargo; nos pueden dañar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Papelote con la fecha y hora de la próxima sesión 	<p>25'</p>												

<p>CIERRE</p>	<p>DESPEDIDA</p>	<p>mucho, y como en la víbora y la anguila, podemos evitarlas si estamos alertas. Del mismo modo el tigre y el majás nos recuerda que hay personas que pueden dañarnos. Recordemos que al jugar hemos cuidado al majás, por eso el tigre no pudo dañarlo. Dense cuenta que es importante mantenernos comunicados, porque así podemos protegernos mejor y la ayuda será más efectiva si avisamos a tiempo.</p> <p>Recuerde a los niños, niñas y adolescentes: No se olviden que la DEMUNA está a su servicio y que no dejen de participar en la próxima sesión (fecha y hora). Mencione que la próxima sesión será la quinta y es la última de todo este proceso de juego para aprender a protegernos.</p> <p>Rito de cierre: Nos damos un gran abrazo grupal, luego nos damos un fuerte aplauso y que sea para cada uno de ustedes.</p>		
----------------------	-------------------------	---	--	--

SESIÓN	#5	¡ACTÚO!			2h 20m
OBJETIVO	Niños, niñas y adolescentes identifican instituciones y personas referentes de protección en su comunidad.	CAPACIDAD DE AUTOPROTECCIÓN		Toma acciones (evita, impide, aviso) acudiendo a los servicios de protección comunitaria (DEMUNA y otras instituciones) ante una situación de riesgo o posible vulneración de derechos	
MOMENTOS	CONTENIDOS			MATERIAL	TIEMPO
INICIO	Bienvenida	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saludamos a los niños, niñas y adolescentes con mucho entusiasmo ▪ Nos presentamos: Yo soy _____, defensor/a de los niños, niñas y adolescentes, trabajo en la Municipalidad y tengo la importante misión de proteger sus derechos 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Solapín o cartulina con el nombre del defensor/a 	15'
	Acuerdos de Convivencia	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recuérdales que para que todo salga bien pondremos juntos algunos "acuerdos de convivencia" ▪ Pedimos voluntarios para anotarlos en un papelote ▪ Colgamos el papelote en un lugar visible 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Un papelote ▪ Plumones ▪ Maskintape o ganchos de ropa para colgar el papelote 	10'
DESARROLLO Juegos & Reflexión	Jan Kem Po.	<p>¿En qué consiste? Se forman 2 equipos quienes harán el jan kem po, pero no de la manera tradicional, sino que se realizara grupo contra grupo. En lugar de piedra papel o tijera, deberán hacer: cazador, fiera, hombre a tierra.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Soga larga de tres metros. ▪ Cinta maskin- ▪ tape: Hacer dos cuadros, uno enorme 	20'

DESARROLLO
Juegos &
Reflexión

<p>Jan Kem Po</p>	<p>¿Cómo jugamos?</p> <ul style="list-style-type: none"> Formamos equipos, nos ubicamos frente a frente y nos identificamos con los chalecos. Secretamente cada equipo decidirá qué personaje elige para el jam kem po: cazador (estatua de hombre apuntando), fiera (estatua feroz mostrando los dientes y garras), hombre a tierra (agachado o en el suelo cubriéndose el rostro) <p>Para ganar: el cazador sólo vence al tigre, el hombre tierra vence al cazador y el tigre sólo al hombre a tierra</p> <p>Cuando diga YAN...KEM... los equipos se voltean y</p> <ul style="list-style-type: none"> eligen al personaje. Al terminar de mencionar PO, cada equipo muestra su personaje. <p>Posterior a cada momento del Jan Kem Po, mencionar que cada equipo cuenta con 30 segundos para organizarse y elegir el siguiente personaje para jugar.</p> <p>Reflexión: <i>“Reconocemos que hay situaciones o momentos donde debemos conseguir objetivos o cosas comunes. En equipos hemos conseguido enfrentar la amenaza. En nuestro barrio o comunidad podemos funcionar del mismo modo”</i></p>	<p>y otro más reducido</p> <ul style="list-style-type: none"> Chalequito de color verde para el animador de la shushupe Botiquín – Posta distrital Papelote Plumones 	
<p>Conejos y conejeras</p>	<p>¿En qué consiste?: Es un juego de atención y velocidad en la que los participantes que representan los conejos deberán, según las indicaciones del/a defensor/a asegurar una “conejera” evitando quedarse fuera.</p> <p>¿Cómo jugamos?</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos juntamos de a tres: dos tomados de los extremos los hula hula serán la conejera y el tercero será el conejo/a. 	<ul style="list-style-type: none"> Hula hula 	<p>20'</p>

DESARROLLO
Juegos &
Reflexión

Conejos y conejeras

- Seguimos las indicaciones del defensor/a:
1. Al escuchar la consigna conejo a su conejera, los participantes que hacen el papel de conejos saldrán de la conejera e irán a ubicarse en otra conejera.
 2. El defensor inicia el juego es un conejo sin conejera, por tanto, el buscará una conejera,
 3. El "conejo que se queda sin conejera pasa a dirigir el juego: el será encargado decir la consigna "conejo a su conejera y así respectivamente.
 4. Cambio de conejeras: Aquí solo se mueven los que forman las conejeras. Los conejos se quedan quietos esperando una nueva conejera.
 5. Cambio de todo: Aquí se deshace completamente los equipos y se rehace con nuevos integrantes.

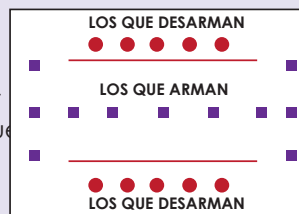
Reflexión: *Es importante contar con algunos espacios seguros, lugares que sean de nuestra absoluta confianza, "las conejeras" representaban esos espacios en el juego. ¿Qué sensaciones experimentaron?*

Tumba que tumba

¿En qué consiste?: Niños, niñas y adolescentes deberán poner en pie la mayor cantidad de conos mientras el equipo contrario lanza las pelotas para derribarlos.

¿Cómo jugamos?

- Dividimos a todos los participantes en dos grupos: los que arman y los que desarmar.
- Los que desarmar a su vez se ubican en dos zonas como indica el dibujo: arriba y abajo. Los que arman irán al centro y a los extremos




- Pito
- Chalecos
- Pelotas
- Conos, botellas plásticas y latas (debes forrar las latas con maskintape para evitar ocasionar algún accidente)

40'

DESARROLLO
Juegos &
Reflexión

<p>Tumba que tumba</p>	<p>Al sonido del pito y en el lapso de un minuto: los que arman y están a los extremos lanzaran los conos, botellas y latas “mirando a los ojos y llamando por los nombres” a los que están ubicados al centro, para que ellos/ellas empiecen a colocarlos de pie en el suelo. Los que desarman lanzaran las 2 pelotas: de ida y</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ vuelta, únicamente rodándolas por el suelo para derribar los conos, botellas y latas en pie. Solo los chicos/chicas de los extremos ingresarán a ▪ recoger los conos/latas caídos/as y los entregaran a los que están en el centro para que los mantengan en pie. <p>Al pitazo final en el tiempo cumplido, se</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ contabilizaran los conos y latas que lograron mantenerse en pie. <p>Luego se invertirán los roles de los equipos y se dará</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ inicio al juego. <p>Reflexión: “Solo en equipo podemos enfrentar las dificultades, a veces es necesario diseñar estrategias para lograrlo. Es importante también conocernos, saber nuestros nombres, conectarnos correctamente ndo a los ojos en el juego para evitar lastimarnos al lanzar los objetos) para comunicarnos.</p> <p>Haz una prueba de lanzamiento entre ellos y ellas, la indicación es “lanzo suavemente”, entregando a la mano, mirando a los ojos. Si alguien NO me mira, simplemente NO lanzo el objeto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Delimitar las zonas de los que lanzan con cinta Maskintape (no pueden cruzarla). 	
<p>Atrapa el pie del Ciempiés</p>	<p>¿En qué consiste?: Los niños, niñas y adolescentes formados en línea y tomados de la soga formarán un ciempiés y con movimientos evitaran que el ultimo de su fila sea robado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sogas ▪ Chalecos ▪ Pañuelos 	<p>20'</p>

<p>DESARROLLO Juegos & Reflexión</p>	<p>Atrapa el pie del Ciempiés</p>	<p>¿Cómo jugamos?</p> <ul style="list-style-type: none"> Se forman dos grupos y se les entregan las sogas de las cuales deben tomarse. Cada uno de los grupos representa el cien pies. Colocar un pañuelo del mismo color en el brazo de los participantes que representen las cabezas de los ciempiés Durante tres minutos: las cabezas de cada ciempiés deberán atrapar a las colas del equipo contrario si lo logran harán que estos participantes pasen a su equipo El grupo deberá resistir, unidos con movimientos rápidos para evitarlo. <p>Reflexión: <i>Cuando el grupo está unido y alerta, se hace fuerte para enfrentar la situación y proteger a los suyos. Es importante ser muy observador para poder reaccionar de manera oportuna. Si conocemos de algo que afecta a alguno de nosotros, todos somos necesarios para solucionarlo, así como de pedir ayuda a las personas adultas.</i></p>		
	<p>Mapeando</p>	<p>¿En qué consiste?: En grupo identifican en un mapa hecho por ellos mismos los espacios más seguros y de protección dentro de la comunidad..</p> <p>¿Cómo jugamos?</p> <ul style="list-style-type: none"> Formamos equipos de trabajo y les repartiré materiales para realizar una obra de arte colectiva. Dibujamos en grupo nuestro distrito en el que vivimos, desde la plaza hasta los lugares donde se encuentran nuestras casas, cada uno puede pegar o dibujar algún elemento que los identifique 		<p>40'</p>

<p>DESARROLLO Juegos & Reflexión</p>	<p>Mapeando</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Luego vamos a dibujar todos los lugares en los que nos gusta estar y también aquellos que pueden ser un poco peligrosos. ▪ Ahora dibujamos a las personas que más ayuda podrían brindarnos en la comunidad, pueden dibujar la casa de ese vecino o vecina, un/a profesor/a; o el trabajo de las autoridades (policía, alcalde, defensor, etc.) en la que más confíen ▪ Luego vamos a compartir nuestros mapas del distrito y vamos a explicar lo que juntos hemos realizado. Pide a los niños, niñas y adolescentes que coloquen símbolos de los lugares en los que: nos sentimos más seguros, un poco inseguros, en los que debemos de tener cuidado, etc. Recuerda que es una excelente oportunidad para posicionar la imagen de DEMUNA y para posicionar a las demás instituciones en las que podamos recibir ayuda y ser escuchados/as. <p>Reflexión: Hemos identificado los lugares que conocemos, que pueden ser zonas de riesgo y aquellas que nos generan confianza. Es importante destacar las personas que son claves en nuestras comunidades, tales como los dirigentes, los defensores/as, y también las instituciones como la DEMUNA, Comisaría y otras más</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumones ▪ Papelógrafos ▪ Cartulinas ▪ Cinta maskin-tape ▪ Chapas plásticas de botellas ▪ Retazos de lana ▪ Lápices ▪ Goma ▪ Tijeras ▪ Conos de papel Higiénico ▪ Papeles diversos 	
<p>FINAL</p>	<p>DESPEDIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Invitarlos a hacer el círculo de cierre ▪ Hacer un recuento de los juegos realizados: Jan kem po, Conejos y conejeras y mi comunidad, atrapa el cien pies y mapeado ▪ Pregúntales ¿Qué hemos aprendido mientras jugábamos hoy? ¿Qué nos gustó jugar más? (Escuche los aportes y sus opiniones) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mural de papelotes con la frase: "YO ME QUIERO, ME CUIDO, DOY 	<p>20'</p>

<p>FINAL</p>	<p>DESPEDIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Recuérdales: En esta sesión hemos podido señalar y destacar los lugares que son seguros, personas confiables a las que podemos acudir y a las instituciones que nos prestaran atención si deseamos comunicar un hecho de desprotección. ▪ Recuento final: Ha sido una gran experiencia el poder compartir entre amigos/as y aprender juntos/as. Nos hemos conocido mucho más, hemos podido expresar lo que sentimos y como nos sentimos con quienes nos rodean. También hemos identificado ciertasituaciones que nos podrían dañar. Finalmente ya sabemos a quiénes y a dónde recurrir si necesitamos ayuda. Recuerden que la DEMUNA es un espacio seguro y siempre serán escuchados/as y atenderemos sus demandas. ▪ Rito de cierre: Nos damos un gran abrazo grupal, ▪ luego nos damos un fuerte aplauso y que sea para cada uno de ustedes y firmamos los murales de compromisos. 	<p>AVISO" La DEMUNA protege los derechos de los niños, niñas y adolescentes.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Plumones de colores para que todos los participantes firmen su compromiso. 	
---------------------	-------------------------	--	---	--

Bibliografía

1. Entender para prevenir. Estudio Multinacional sobre los Determinantes de la Violencia que afecta a los Niños, Niñas y Adolescentes. MIMP-UNICEF (2016)
2. Muguerza, Paola (2014). Intervenciones con niños, niñas y adolescentes. Artículo inédito.
3. Servicio JUGUEMOS – MIMP (2014) Juego y participación, Promoviendo la participación de los niños, niñas y adolescentes en los espacios de juego.
4. Observación general N° 17 (2013) sobre el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes (artículo 31). Comité de los derechos del niño de la ONU.
5. Benavides, Martín, León, Juan, Veramendi, María Laura and D’Azevedo, María. (2012) Los accidentes en los niños. Un estudio en contexto de pobreza. Lima: GRADE.
6. Plan Nacional de Acción por la Infancia y la Adolescencia 2012 – 2021 PNAIA 2021, Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables, 2012
7. Carusi, Tatiana; Slalpak, Sara. (2010) Las intervenciones del psicoterapeuta, estudio comparativo en un grupo psicoterapéutico psicoanalítico de niños y en un grupo de orientación a sus respectivos padres o adultos responsables. UBA, Argentina. Recuperado de <http://www.scielo.org.ar/pdf/anuinv/v17/v17a02.pdf>
8. Alfonso García Velázquez y Josue Llull Peñalba (2009), El juego infantil y su metodología. Editorial EDITEX, Madrid.
9. Palomero, J. (2008). El valor del juego en el desarrollo infantil. Recuperado de
10. Pinheiro, Paulo. (2006) Informe Mundial sobre la violencia contra niños y niñas. Editorial Navegantes de la Comunicación gráfica, Suiza.
11. Talleres Creando, Para fortalecer recursos personales. Centro de Desarrollo Y Asesoría Psicosocial, CEDAPP 2006
12. Calzeta, Juan José, Cerdá, María Rosa, Paoliccchi, Graciela. (2005). La Juegoteca, Niñez en riesgo y prevención. Editorial Lumen, Argentina.

Anexos

Anexo 1 – Lista de Materiales de la Maleta Lúdica

N°	MATERIAL	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	UNIDAD DE MEDIDA	DE REPOSICIÓN OBLIGATORIA
1	Aros para encajar puntería	Material de plástico resistente. Conos de colores, incluye 5 aros por cono de diversos colores.	2	Set	Renovación (opcional)
2	Banquitos de plástico	Plástico resistente de 50 cm de alto por 45 cm de ancho	6	Unidad	Renovación (opcional)
3	Bolsa grande	Con cierre (traslado de material)	1	Unidad	Renovación (opcional)
4	Bolsa para basura	Color negro, medida 1 metro x 66 cm de diámetro	50	Unidad	SI
5	Botellas de plástico	Botellas de plástico de colores de 650 ml aproximadamente	20	Unidad	SI
6	Botiquín	Medidas 20 cm x 30 cm colores estándar. Debe incluir: 01 paracetamol en jarabe, 01 termómetro, 1 bolsa de gasa, 1 bolsa de algodón, 1 botella de alcohol, 50 curitas, 3 metros de vendas, 01 esparadrapo, 05 sales de rehidratación oral, 01 botella de agua oxigenada, 20 guantes de látex, 01 pinza quirúrgica, 1 tijera pequeña, 1 linterna pequeña y un manual de primeros auxilios.	1	Unidad	Renovación (opcional)
7	Borradores	Borrador blanco chico con fajilla protectora	40	Unidad	SI
8	Canicas	Canicas de vidrio de diversos colores, de 1.5 cm de diámetro aprox., presentación en mallas y en grupos de 20 canicas.	100	Unidad	Renovación (opcional)
9	Cartulina	Cartulina escolar de color pastel y entero (celeste, rosado, amarillo, verde)	48	Unidad	SI
10	Chalequitos para armar grupos	Chalecos de colores de tallas 8, 10 y 12, 6 unidades de cada talla, de poli seda dos colores diferentes con borde de color blanco.	13	Unidad	Renovación (opcional)

11	Chapita sin marcar	Sin logo o marca	1	Ciento	SI
12	Cinta Masking Tape	Cintas de colores (rojo, naranja, azul, amarillo, rojo, rosado, verde)	12	Unidad	SI
13	Cintas de colores o rafia de colores	De 5 cm de ancho y satinadas	12	Unidad	Renovación (opcional)
14	Conos de papel higiénico	Reciclado	100	Unidad	SI
15	Conos para delimitar zonas	De plástico resistente, de colores naranja y verde fosforescente, altura 30 cm aprox.	48	Unidad	Renovación (opcional)
16	Contenedor de plástico 18 lt.	Taper de plástico color transparente, con tapa de color, capacidad de 10 litros, incluye caño de plástico.	2	Unidad	SI
17	Costales	De rafia entrecruzada, de medidas 1m por 60 cm de colores	12	Unidad	SI
18	Crayones Gruesos	Caja de 12 unidades de colores variados	18	Cajas	SI
19	Esponja de colores	De diversos colores de 12 cm por 9 cm	12	Unidad	Renovación (opcional)
20	Esponja de colores	Bloques pequeños y rectangulares de colores variados Medida: 10 cm x 15 cm x 4 cm	50	Unidad	SI
21	Ganchos	De madera o plástico de colores	100	Unidad	SI
22	Globos	De colores diversos N° 9 Medida: 23 cm	500	Unidad	SI
23	Goma	En barra (40 gr)	20	Unidad	SI
24	Hojas Bulky (paquete de 500)	Paquete de millares	2	Millar	SI
25	Lana de colores variados	De colores variados (rojo, azul, naranja, celeste, morado, fucsia)	6	Madeiras	SI

26	Lapices de colores	N° 02B	6	Cajas	SI
27	Latas	De leche de 410 ml	100	Unidad	Renovación (opcional)
28	Ligas	De elástico de colores entretrejido, de colores diversos, cuya medida sea de 7 metros de largo	6	Unidad	Renovación (opcional)
29	Megáfono	Para uso del defensor	1	Unidad	Renovación (opcional)
30	Mesa pequeña con sillas	Plástico resistente. Tablero con diseños educativos. Mesa de 73 x 73 x 71 cm. Sillas de 46 x 42 x 60 cm aprox. Cada mesa incluye cuatro sillas	1	Unidad	Renovación (opcional)
31	Palitos de anticuchos	De madera o carrizo	100	Unidad	SI
32	Papel craft	Color único	100	Unidad	SI
33	Papel lustre	De colores variados (rojo, azul, naranja, celeste, morado, fucsia)	42	Unidad	SI
34	Papelógrafo	Blanco	100	Unidad	SI
35	Tela circular de piezas de colores	Conocida en el mundo del jugo como paracaídas, tela Taxlan, de 3.20 metros de diámetro	1	Unidad	Renovación (opcional)
36	Pelota de fútbol	Pelota de material resistente, medidas estándar, marca garantizada	1	Unidad	Renovación (opcional)
37	Pelota de voley	Pelota de material resistente, medidas estándar, marca garantizada	1	Unidad	Renovación (opcional)
38	Pelota de plástico	Pelotas de colores: verde, azul, rojo 10 de cada color	30	Unidad	SI
39	Petate	Alfombra entretrejida de paja resistente	2	Unidad	Renovación (opcional)
40	Pinceles	Pincel de pelo sintético N° 18	12	Unidad	SI
41	Plástico	Resistente de color rojo o verde	4	Unidad	Renovación (opcional)
42	Platos descartables	Colores varios	50	Unidad	SI
43	Plumones delgados	De tinta al agua punta gruesa, juego x 10	40	Unidad	SI

44	Plumones gruesos	De tinta al agua punta gruesa, juego x 10	15	Unidad	SI
45	Serpentina	Diversos colores	48	Unidad	SI
46	Silbato	De colores diversos, plastico, mediano y resistente	12	Unidad	Renovación (opcional)
47	Soga grande	Cada unidad debe tener tres metros de de sogas, al final de cada lado reforzado con tela u otro material (coloridas de material resistente)	2	Unidad	Renovación (opcional)
48	Soga para saltar	Cada unidad debe tener tres metros de de sogas, al final de cada lado reforzado con tela u otro material con mangos de plástico (coloridas de material resistente)	12	Unidad	Renovación (opcional)
49	Tela de colores	Tela de poliseda de diversos colores: rojo, azul, verde, amarillo, de 1m por 50 cm cada pieza de tela.	8	Metros	Renovación (opcional)
50	Témperas	Potes de 250 ml. Colores diversos (rojo, amarillo, azul, negro, blanco, verde)	12	Unidad	SI
51	Tijeras	Tijera escolar " La naranjita 5". Diseño universal para diestros y zurdos. Punta roma para mayor seguridad, Hoja de las cuchillas inoxidable. Mango de plástico resistente y durable	25	Unidad	SI
52	Titeres	Muñecos de titeres (padre, madre, tío, profesora, niño, niña)	20	Titeres	SI
53	Tizas	Caja de 12 unidades de colores variados	12	Cajas	SI
54	Trompos	Trompo de madera, medida estándar, de colores, incluye cuerda para lanzar el trompo	24	Unidad	SI
55	Ula Ula	De colores, plástico súper resistente, vulcanizado, medidas estándar para niñas y niños	12	Unidad	Renovación (opcional)
56	Velas	De cera blanca	5	Paquetes	SI
57	Yaxes	Yaxes de plástico resistente, de diversos colores, incluye cinco pares de yaxes y un pin pon de colores, presentación en una bolsita de plástico para sujetar	24	Unidad	SI

Renovación (opcional): Para el caso en el que los materiales se hayan dañado o roto y puedan ser reparados o renovados. Recuerde que la maleta lúdica debe contener siempre, los 57 elementos en óptimo estado.

Anexo 2 – Formato de Reporte de Sesión Lúdica

DEMUNA	
Defensor/a responsable	

II. Sesión realizada:

		Sesión realizada			
Nombre	I	Yo soy		IV	¡Estamos alerta!
	II	¡Así me siento!		V	¡Actúo!
	III	Comunicandonos			
Lugar			Fecha		
Evaluación	¿Los niños, niñas y/o adolescentes participaron activamente? ¿De qué manera expresaron su interés por la sesión? (Expresiones, comentarios, acciones)				
	¿Los niños, niñas y adolescentes comprendieron el mensaje de la sesión? ¿Qué comentarios o ideas compartieron durante la sesión?				
	¿Qué es lo que más les atrajo de la sesión?				

	¿Se presentaron dificultades durante la sesión? No <input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> ¿Qué ocurrió? ¿Cómo lo resolviste?
	¿Identificaste casos de desprotección? Ninguno <input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> ¿Cuántos? _____

III. Población beneficiada

Cantidad Beneficiarios	Niños		Adolescente varones	
	Niñas		Adolescente mujeres	

IV. Articulación

Instituciones que participaron e la ejecución de la acción	
N° Adultos involucrados	

Fecha:.....

Firma del responsable de la DEMUNA
 DNI.....



PERÚ

Ministerio
de la Mujer y
Poblaciones Vulnerables

Jr. Camaná 616, Cercado de Lima
Teléfono: 626-1600

www.mimp.gob.pe



*Trabajando para
todos los peruanos*