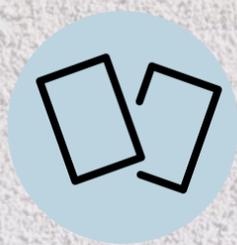


GUÍA DIDÁCTICA DEL JUEGO

INVISIBLE



Edad sugerida de 4 a 7 años
De 2 a más jugadores



Juego de tarjetas y
rompecabezas



Para abordar la prevención
de violencias y abuso

¿QUÉ SITUACIONES PRECISAN APRENDER A ESTA EDAD?



- Aprender a decir no cuando algo no les gusta
- Aprender a usar la palabra como forma de vincularse con los pares.
- Saber que nadie puede/debe tocar sus genitales sin su consentimiento.
- Saber que no debe tener secretos que le incomoden y de manera particular con adultos o personas más grandes.

- Saber que puede pedir ayuda y contar con un adulto de confianza si siente incomodidad con otro adulto.
- Saber que los golpes, zamarreos, tirones de pelo, gritos e insultos no están bien, que no son formas buenas de vincularse.
- Constituirse en sujetos de derecho, es decir con voz y pensamiento propio.
- Promover el buen trato y el respeto a los demás
- Conocer qué le gusta y qué no y poder decirlo.

DINÁMICA DEL JUEGO



Propuesta de juego A (cooperativa)

Se sientan en ronda en el piso todos los participantes. Quien coordina también, pero será quien irá leyendo las tarjetas. Se ubican en el centro las distintas tarjetas y el dado de colores. Por turnos se tira el dado y se saca la tarjeta según el color que haya salido al azar. Si saliera color azul es comodín y se puede elegir categoría. La persona adulta que coordine leerá la tarjeta para que en conjunto puedan resolver. No hay ganadores ni perdedores, sino que la idea es resolver en grupo debatiendo y reflexionando.

Propuesta de juego B (competitiva)

Se divide al grupo en pequeños equipos de la misma cantidad. Se sientan en el suelo o en mesas divididos por grupos. Se ubican en el centro sobre una mesa aparte las distintas tarjetas y el dado de colores. Por turno se acerca un representante por equipo y tira el dado. Quien coordina lee la tarjeta según el color que haya salido al azar y el grupo debe responder correctamente la tarjeta. Si saliera color azul es comodín y se puede elegir categoría. A respuesta correcta se da un punto. Gana el grupo que haya respondido correctamente todas las tarjetas.

GUÍA DIDÁCTICA DEL JUEGO

INVISIBLE

Propuesta de juego C

Se ubica al grupo de pie en el centro del aula o de la sala y se pegan bien visibles los carteles que dicen ASÍ SÍ, ASÍ NO. Quien coordina se quedará con las tarjetas naranjas y verdes únicamente e irá sacando y leyendo al azar. Cada participante se ubicará junto al cartel ASÍ SÍ o ASÍ NO, según lo considere. Una vez ubicados podrán también reflexionar y llegar a una única respuesta.

Propuesta de juego D

Se divide al grupo en cuatro mesas y se le entrega a cada uno los carteles que dicen ASÍ SÍ y ASÍ NO. Quien coordina se quedará con las tarjetas naranjas y verdes únicamente e irá sacando y leyendo al azar. Cada grupo debatirá la respuesta y levantará el cartel ASÍ SÍ o ASÍ NO, según lo considere.

SUGERENCIAS DE USO DEL JUEGO

Como actividad diaria

sacar una de las tarjetas violetas al comenzar el día como parte de la ronda de inicio de la jornada. Leer la consigna y realizar la propuesta que allí aparece.

Nota: las tarjetas violetas permiten hablar de uno mismo y de los demás. Ayuda a expresarse y a identificar lo positivo de los demás



Como trabajo sistemático en convivencia

Usar el juego una vez a la semana en un espacio específico para abordar la convivencia, lo grupal y el eje de la valoración de la afectividad.

Usar las tarjetas como una manera de abrir el debate de distintos temas sobre la convivencia dentro del grupo y que sirva para acompañar la resolución de conflictos.

Por temática

Seleccionar aquellas tarjetas específicas de un tema para abordarlo: por ejemplo LOS SECRETOS. Y usar sólo esas para jugar e introducir el tema. Se puede complementar con otros materiales que hablen de lo mismo.

Trabajar el concepto de PARTES ÍNTIMAS. Se puede abordar desde alguna de las tarjetas y complementar con el juego IGUALES Y DIFERENTES para nombrar los órganos sexuales e identificarlos.

SUGERENCIAS DE USO DEL JUEGO-FAMILIA

Como actividad diaria

sacar una de las tarjetas violetas al comenzar el día como parte de la ronda de inicio de la jornada. Leer la consigna y realizar lo que la tarjeta allí propone.

Nota: las tarjetas violetas permiten hablar de uno mismo y de los demás. Ayuda a expresarse y a identificar lo positivo de los demás



GUÍA DIDÁCTICA DEL JUEGO

INVISIBLE

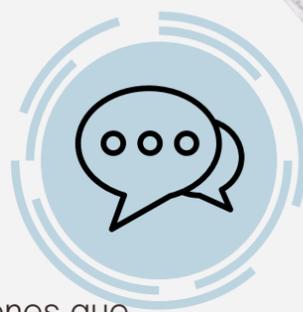
Como trabajo en prevención

Para abordar cualquiera de los temas en relación a la prevención del maltrato, del abuso sexual, del bullying pero en el marco de un juego familiar. En lugar de hacerlo en grupo (como sería en lo escolar) se puede jugar entre quienes formen parte de la familia, con la coordinación de alguno de los adultos que será jugador a la vez.

Otra forma de jugarlo es usando únicamente los rompecabezas, pero que en lugar de armarlos únicamente, se puede conversar sobre las imágenes que allí está representadas y así abrir a temas como la prevención del abuso o del bullying.

SUGERENCIAS DE USO DEL JUEGO- EN CONSULTORIO

Integrar el juego al resto de los juegos y juguetes de la caja de materiales del consultorio para que sea o no elegido como material de trabajo por el consultante.



Jugar únicamente con las tarjetas violetas y verdes y agregando los tarjetones que dicen ASÍ SÍ y ASÍ NO como parte de una actividad del consultorio.

Integrar los rompecabezas a otros que haya en la caja de materiales para poder abordar así prevención de abuso sexual y de maltrato y bullying.

SUGERENCIAS DE USO DEL JUEGO- CON INFANCIAS CON DIVERSIDAD FUNCIONAL

Como este es un juego que requiere de un adulto que coordine y lea las tarjetas es posible usarlo con infancias y jóvenes con discapacidad intelectual leve a moderada . Propone situaciones concretas y sencillas de identificar, rompecabezas con ilustraciones y sin texto, verdadero o falso y opciones para elegir que pueden ser debatidas y usadas para enseñar herramientas de prevención de abuso y maltrato.

ESTE ES UN MATERIAL QUE TANTO EN ESPACIOS ESCOLARES COMO FAMILIARES O DE CONSULTORIO PERMITE VISIBILIZAR SITUACIONES DE MALTRATO Y ABUSO DESDE EL JUEGO. Y AYUDA TAMBIÉN A DAR HERRAMIENTAS DE PREVENCIÓN

