

Nombre: tu confusión	Línea temática: comprensión y asimilación de lo ocurrido
Eje de la estrategia: psicoafectivo	Dimensión del desarrollo: comunicativa
Propósito: - enfrentar al niño con su realidad, permitiéndole socializar la experiencia vivida con sus compañeros	
Actividades - comenzar con una ronda motivando a los niños sobre el tema a tratar - narrar una historia referente a una pérdida. Como ejemplo ver lectura - entregar los materiales disponibles (lápices, colores, arcilla, periódicos, témperas, tizas, etc.) - pedir que plasmen una historia que a ellos les haya sucedido	
Fuente: y ahora ¿cómo hago?, Gilbert Brenson Lazán, María Mercedes Sarmiento Díaz EIRENE Quito, Ecuador	

Tu confusión

¿Recuerdas a nuestra amiga Inesita? Cuando murió su mamá ella se confundió mucho. Su abuelo le dijo que volvería a ver a la mamá en el cielo, pero Inesita miró y miró al cielo y nunca vio a nadie. Su padre le dijo que la mamita estaba dormida, pero no se encontraba en la cama. Su amigo le dijo que su mamá estaba en el cementerio donde la enterraron. ¡Pobre Inesita! No sabía que pensar ni en quien creer

Después de cualquier tragedia, todos tenemos mucha confusión y muchas preguntas sin respuesta como:

- ¿Qué fue lo que pasó?
- ¿Por qué nos tiene que pasar eso a nosotros?
- ¿Qué se hicieron las personas que desaparecieron?
- ¿Por qué mamá y papá actúan tan raro?
- ¿Cuándo va ha suceder otra vez?
- ¿Por qué los grandes no me dicen todo?
- ¿Por qué tengo que vivir así?
- ¿Cuándo podemos regresar a nuestra casa o a nuestro pueblo?

Taller No.6 - Tu consuelo

Logros:

- confiar en los demás
- dar y recibir amor

Nombre: tu consuelo	Línea temática: comprensión y asimilación de lo ocurrido
Eje de la estrategia: psicoafectivo	Dimensión del desarrollo: comunicativa
Propósito: - integrar y afianzar el valor de la confianza y el amor mutuo que caracterizan a la familia como núcleo principal de la sociedad	
Actividades - comenzar con una canción de carácter imitativo, motivando a los niños sobre el tema a tratar - narrar una historia en la cual se hace énfasis en la confianza y el amor mutuo que se debe tener a la hora de afrontar un problema.. Como ejemplo ver anexo - entregar los materiales disponibles (lápices, colores, arcilla, periódicos, témperas, tizas, etc.) - pedir que dibujen o elaboren las tres personas de las cuales reciben mas afecto y a las cuales les pueden pedir consuelo	
Fuente: y ahora ¿cómo hago?, Gilbert Brenson Lazán, María Mercedes Sarmiento Díaz EIRENE Quito, Ecuador	

Tu consuelo

Hace poco, nuestro hijo Eric perdió su talega de bolitas. Se sintió muy mal y no quiso decirnos nada porque tenía miedo a que lo regañáramos. Entonces se quedó solo con su frustación. Pero su hermano mayor, Benjamín se dio cuenta y le dijo que era mejor que nos contara. Con mucho miedo y con lágrimas en los ojos, Eric nos contó y luego lo pudimos consolar y decirle que entendíamos su dolor. Eric aprendió ese día que puede pedir consuelo a muchas personas y en cualquier momento. El consuelo alivia un poco el dolor.

Tú también puedes pedir consuelo en cualquier momento y a muchas personas como tus familiares, tus amigos, tus profesores, tus vecinos y otros. Puedes decirles: "Quiero que me consientan un rato". Te sentirás mejor al estar acompañado en tu pena.

Taller No. 7 - Tu dolor

Logros:

- **aceptar y comenzar a elaborar el dolor**

Nombre: tu dolor	Línea temática: comprensión y asimilación de lo ocurrido
Eje de la estrategia: psicoafectivo	Dimensión del desarrollo: comunicativa
Propósito: - afianzar y socializar el concepto de dolor de los niños, proporcionándoles un ambiente para dialogar y disertar sobre las pérdidas	
Actividades - comenzar con una canción recreativa motivando a los niños para participar - hacer una reflexión sobre lo que significa el dolor relacionado con el entorno en que ellos viven, utilizando un títere - narrar una historia referente a una pérdida. Como ejemplo ver anexo no.16. Si es posible se puede narrar mediante la elaboración de un friso. - entregar los materiales disponibles (lápices, colores, arcilla, plastilina, periódicos, témperas, lizas, etc.) - pedir que formen bolitas con la plastilina o la arcilla y que las peguen todas. Uno de los niños la derrumba. - observar y registrar la actitud de ellos con lo ocurrido	
Fuente: y ahora ¿cómo hago?, Gilbert Brenson Lazón, María Mercedes Sarmiento Díaz EIRENE Quito, Ecuador	

Tu dolor

Juanito tiene tres años. Su abuela le acaba de regalar un delicioso chupete con sabor a fresa. Le había dado dos chupadas bien sabrosas cuando se le cayó en el barro y su mamá por fin le dice: "¡No seas bobo! No vale la pena llorar tanto por un estúpido chupete". Ella todavía no entiende lo que nosotros hemos aprendido: cualquier pérdida duele, aunque sea pequeña, y tu pérdida te duele muchísimo.

Los niños saben mejor que los grandes cómo hablar del dolor que sienten cuando pierden algo. También los niños pueden recuperarse de una pérdida más rápido que los grandes. Cuando te

sientas triste, o con rabia, o con miedo, puedes hablar de lo que sientes; no hay nada malo en ello, aunque alguien trate de callarte. Y cuando ya no sientas la tristeza o el miedo o la rabia, no tienes que decir que lo sientes para darles gusto a los demás.

Preguntarles que sintieron en el momento de la pérdida y que sienten después de la narración al pensar en la pérdida.

Taller No.8 - La pérdida

Logros:

- **aceptar la pérdida socializándola con los demás**
- **adquirir confianza en la expresión del dolor**

Nombre: la pérdida	Línea temática: comprensión y asimilación de lo ocurrido
Eje de la estrategia: psicoafectivo	Dimensión del desarrollo: comunicativa
Propósito: - enfrentar al niño con su realidad, permitiéndole socializar la experiencia vivida con sus compañeros	
Actividades se comienza con una ronda motivando a los niños sobre el tema a tratar - se narra una historia referente a una pérdida. Como ejemplo ver lectura - se le entregan los materiales disponibles (lápices, colores, arcilla, periódicos, témperas, tizas, etc.) se les pide que plasmen una historia que a ellos les haya sucedido	
Fuente: y ahora ¿cómo hago?, Gilbert Brenson Lazán, María Mercedes Sarmiento Díaz EIRENE Quito, Ecuador	

La pérdida

A nuestra amiguita María, nadie la podía consolar. Un enorme camión mató a su querido perrito "chico". Gritaba, lloraba, tenía rabia con todos. No entendía por qué tuvo que suceder. Lo que pasó es horrible, injusto, triste. Nosotros entendemos a María porque sabemos que cualquier pérdida duele muchísimo.

Tu sabes lo mucho que le duele a una persona cuando pierde algo como un juguete, un amigo, un lápiz o la atención de alguien. Tu, ahora, has perdido mucho más. Puedes haber perdido a

familiares, amigos y cosas que querías mucho. Puedes haber perdido tu casa, tu pueblo.... todo lo que tenías. Sabemos que te duele mucho, pero mucho. El primer paso para recuperarte es darte cuenta de todo lo que perdiste.

Dibuja o escribe algunas de tus pérdidas más importantes

Taller No. 9 - Tus cosas

Logros:

- *aprender a conservar todas las cosas de su entorno social*

Nombre: tus cosas	Línea temática: valoración personal
Eje de la estrategia: psicoafectivo	Dimensión del desarrollo: estética
Propósito: Incentivar en el niño el espíritu de conservación e identificación de su entorno social. Apropiación de sus cosas.	
Actividades <ul style="list-style-type: none"> - comenzar la actividad con una ambientación mediante una ronda - narrar un cuento utilizando títeres si es posible. Como ejemplo ver lectura "tus cosas" - hacer una pequeña reflexión - entregar los materiales disponibles (lápices, colores, arcilla, periódicos, témperas, tizas, revistas, pegante, tijeras, tarros de plástico etc.) - pedir que decoren el tarro como quieran y se lo lleven consigo una vez terminado 	
Fuente: y ahora ¿cómo hago?, Gilbert Brenson Lazán, María Mercedes Sarmiento Díaz EIRENE Quito, Ecuador	

Tus cosas

Tenemos una linda perrita que se llama Neca. De vez en cuando le damos algunos huesos para que juegue y limpie sus dientes. Como todo perro después de jugar con ellos los esconde un hueco y se pone muy feliz cada vez que regresa a su escondite para desenterrarlos. Pero una vez sin darnos cuenta, colocamos una enorme caja encima del escondite de sus huesos. Neca se puso muy triste y luego muy necia, mordiendo las patas de los muebles y la ropa en el patio por no tener sus huesos.

Tanto los perritos, como las personas como tú, necesitamos tener nuestras propias cosas y un lugar privado para ponerlas. Puedes haber perdido mucho en la tragedia... tal vez todo. Es importante que empieces ya, si no lo has hecho, a conseguir tus cosas de nuevo. Puede ser que muchas de esas cosas no sean importantes para otros, pero lo son para ti y tienes derecho a tenerlas y guardarlas, aunque seas sólo en una cajita de cartón. Puedes tener:

- Una colección de piedras
- Un sapito
- Un muñeco
- Tapas de botella
- Los dibujos de Mariana Kuonqui
- Bolas
- Carritos
- Muchos otras cosas

Pero mucho cuidado!. A ti no te gusta cuando un hermano o un amigo mete la mano en tus cosas. Tampoco a él o a ella le gusta cuando tú lo haces. Todos, pequeños y grandes, debemos aprender a gozar y hacer respetar nuestras cosas y a respetar las cosas de los demás,

Dibuja aquí las cosas tuyas que más te gustan:

Dibuja o escribe aquí lo que te gustaría tener pronto:

Taller No. 10 - Tu valor

Logros:

- tomar decisiones que lo fortalezcan

Nombre: tu valor	Línea temática: valoración personal
Eje de la estrategia: psicoafectivo	Dimensión del desarrollo: estética
Propósito: incentivar la confianza y la capacidad para la toma de decisiones que fortalecen y apoyan una acción mejoradora de su entorno social.	

Actividades

- comenzar con una ronda donde se afiancen los conceptos de lateralidad y socialización con el medio.
- explicar mediante un títere el concepto de valor
- narrar una historia donde plantea una situación reflexiva sobre el valor de las personas y las cosas que le rodean. Como ejemplo ver lectura "tu valor".
- mostrar una lámina donde aparece un niño realizando diferentes actividades.
- solicitar que describan las actividades. Complementar una vez terminada la descripción.
- Pedir que plasmen una historia que a ellos les haya sucedido

Fuente: y ahora ¿cómo hago?, Gilbert Brenson Lazán, María Mercedes Sarmiento Díaz EIRENE Quito, Ecuador

Tu valor

A nuestra amiga Inesita se le murió la mamá de una horrible enfermedad. Y después como si fuera poco, en todo le iba mal: sacaba malas notas en la escuela, peleaba con sus amigos y cada rato su papá y su tía la regañaban. Ella es una niña linda, inteligente y amable; antes de la muerte de su mamá se sentía así: linda, inteligente y amable. Pero ahora se siente fea, bruta y necia. ¿Es que ella ha cambiado?

Después de cualquier tragedia, uno queda muy inquieto, no se puede concentrar, tiene problemas con otros. Esto casi siempre pasa durante un tiempo. Pero si la persona se convence de que ES así para siempre, eso no está bien porque no es la verdad.

¡Tú vales!. ¡Tú vales mucho!. Eres una bella y valiosa personita.. Ninguna tragedia que sufras puede cambiar lo que eres y lo mucho que vales. Así te hayas portado mal, sigues siendo bueno y puedes portarte mejor cuando quieras y cuando pienses en todas tus cualidades.

Escribe una lista de tus cualidades, es decir de las cosas bonitas que otras personas han dicho de ti de lo que haces muy bien.

Taller No. 11 - Tu tiempo

Logros:

- **saber manejar el tiempo**
- **capacidad de aprender y comunicarlo a otros**

Nombre: tu tiempo	Línea temática: valoración personal
Eje de la estrategia: psicoafectivo	Dimensión del desarrollo: estética
Propósito: <ul style="list-style-type: none">- afianzar en el niño el concepto de tiempo.- Observar las actividades que los niños realizan en su tiempo libre.	
Actividades <ul style="list-style-type: none">- comenzar con una corta narración donde se afiance el concepto de tiempo, utilizando títeres. Como ejemplo ver lectura "tu tiempo".- mostrar un dibujo ambiguo acompañado de una reflexión; cada niño pasa por el frente y por medio de una mímica mostrará lo que hace en su tiempo libre para que los demás lo adivinen.	
Fuente: y ahora ¿cómo hago?, Gilbert Brenson Lazán, María Mercedes Sarmiento Díaz EIRENE Quito, Ecuador	

Tu tiempo

Ayer Juan al caer del columpio se partió una pierna: Hoy tiene toda la piernita envuelta en yeso y está muy triste. Piensa que nunca podrá volver a jugar fútbol. Su mamá lo consuela, lo consiente y le dice que no debe preocuparse porque con el tiempo se mejorará, pero Juan no le cree porque ahora se siente muy mal. ¿Se mejorará Juan?

¿Has oído decir "dale tiempo al tiempo"? Esto quiere decir que aunque hoy las cosas nos parezcan muy difíciles, dentro de un tiempo las cosas cambiarán, tendremos nuevas oportunidades y nos irá mejor. El tiempo es como un gran amigo tuyo, pero este amigo necesita tu ayuda: que te portes lo mejor que puedas ahora... y tú sabes cómo.

Mientras lo haces, algunos días te sentirás así. Otros días sentirás lo opuesto (dibujar una carita feliz y colocala al revés para ver cómo se ve triste).

Esto casi siempre nos pasa a todos. Pero recuerda que cada día es menos triste que antes y cada día feliz es más que antes.

Hacer un dibujo de ti y de lo que te gustaba hacer antes de la tragedia.

Ahora hacer otro dibujo de cómo eres y de lo que te gusta hacer ahora.

¿Cómo has cambiado?

Taller No. 12 - La Terrebola / El Terredado

Logros:

- capacidad de observar el entorno y comprenderlo

Nombre: la terrebola / el terredado	Línea temática: sensibilización entornos vitales
Eje de la estrategia: ambiental	Dimensión del desarrollo: comunicativa
Propósito: - enseñar de una forma lúdica y concreta los lugares de riesgo y protección a los cuales los niños tienen acceso en el alojamiento Temporal.	
Actividades - comenzar con una ronda motivando a los niños sobre el tema a tratar - repartir papeles de color verde y rojo a los niños - organizar grupos de tres - hacer el recorrido hogar por hogar y en un proceso de socialización niño, adulto, agente de intervención, identificar los lugares de riesgo colocándoles un papel rojo y un papel verde a los lugares de protección. - reunir nuevamente los niños y realizar un juego en círculo con una pelota (pintada la mitad de verde y la otra mitad de rojo) de tal manera que el agente lance la bola a algunos niños y si ésta cae por el lado rojo, el jugador se dirige hacia uno de los recortes que representan riesgo y si cae en verde se dirigirá a uno de los recortes que significan protección. Cuando los recortes se acaben terminará el juego.	
Fuente: children's television workshop, 1993; Corporación Opción Colombia, 1999.	

Taller No. 13 - Origami

Logros:

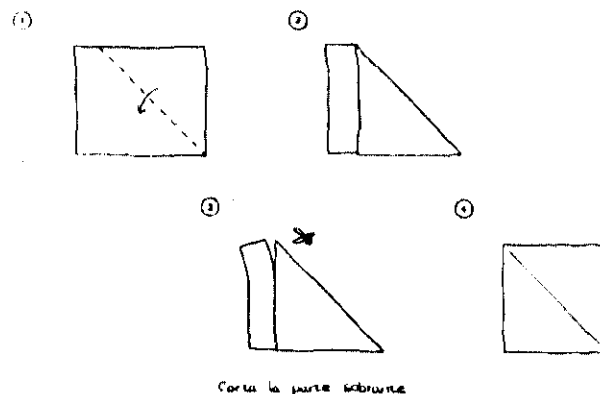
- estimular la motricidad fina de los niños

Nombre: origami	Línea temática: valoración personal
Eje de la estrategia: pedagógico	Dimensión del desarrollo: estética
Propósito: motivar a los niños para que tengan autonomía en elegir una figura a elaborar.	
Actividades - comenzar con una canción motivando a los niños sobre el tema a tratar - mostrar las figuras hechas en papel, las cuales deben ser clasificadas en tres grados de dificultad, para que ellos elijan la figura a realizar. Como ejemplo ver modelos - entregar los materiales disponibles (periódicos) - explicar individualmente los pasos para elaborar la figura. El grado de dificultad variará de acuerdo con la edad y desarrollo motriz del niño.	
Fuente: Coldeportes, División de Recreación y Juventud, Bogotá, 1996; Corporación Opción Colombia, 1999.	

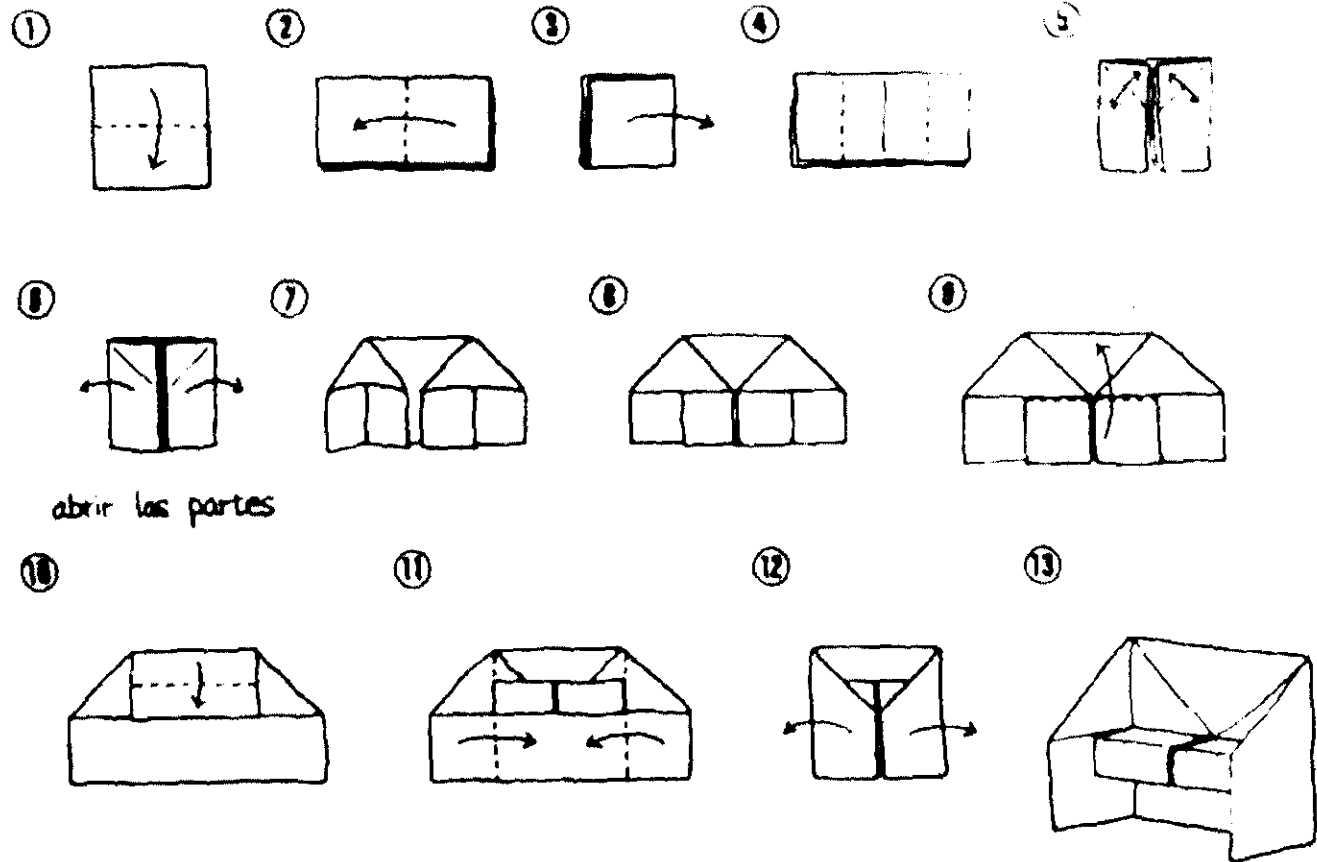
Modelos de origami

Quadremos la hoja

• Para conseguir un cuadrado de una hoja rectangular •

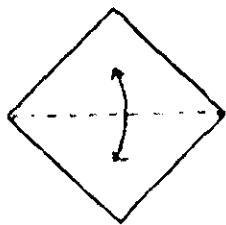


PIANO

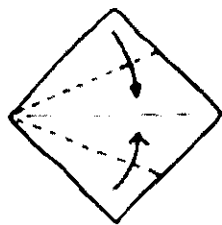


AVE

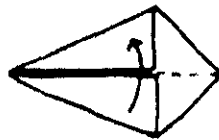
①



②



③



④



⑤

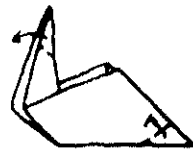


⑥

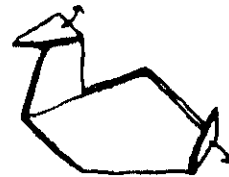


doblar hacia adentro

⑦



⑧

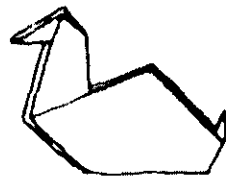


⑨

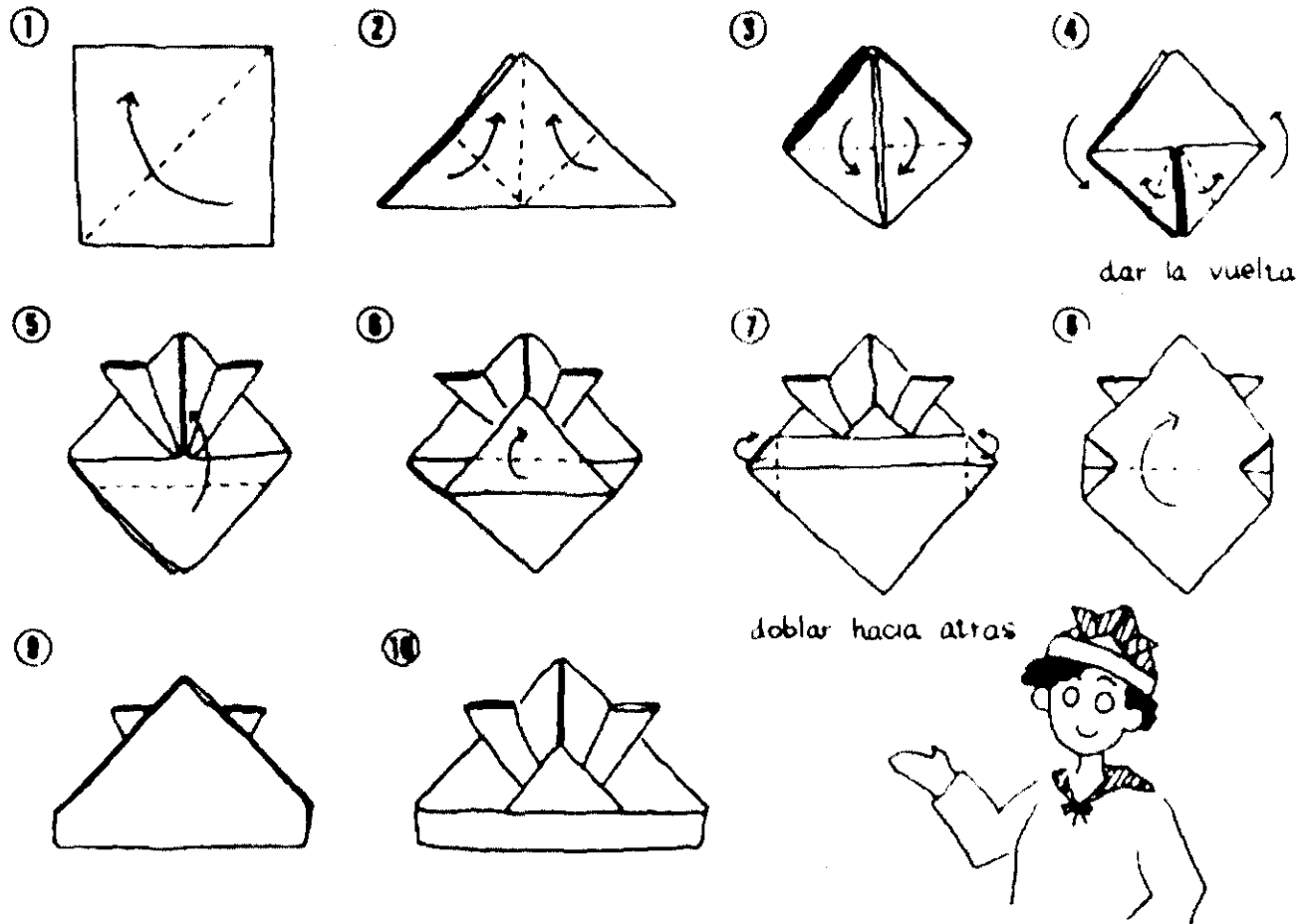


doblar hacia adentro

⑩

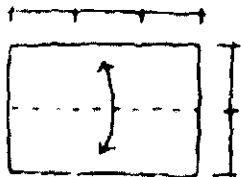


SOMBRERO



JUGUETE

①



usar una hoja sencilla del periódico

②



③



④



⑤

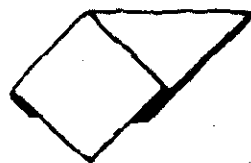


abrir las partes

⑥

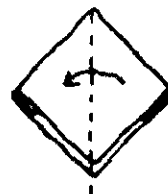


⑦

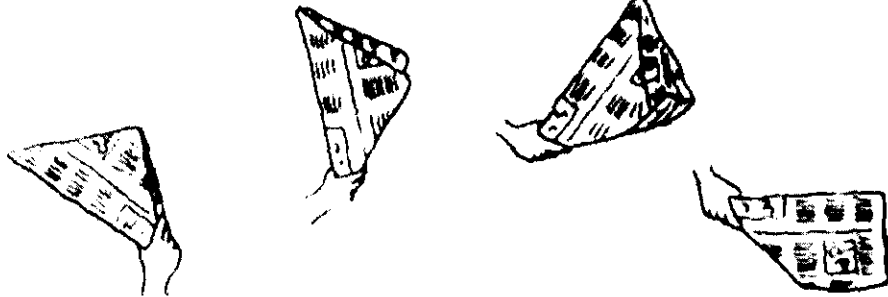


doblar igual la parte de atrás

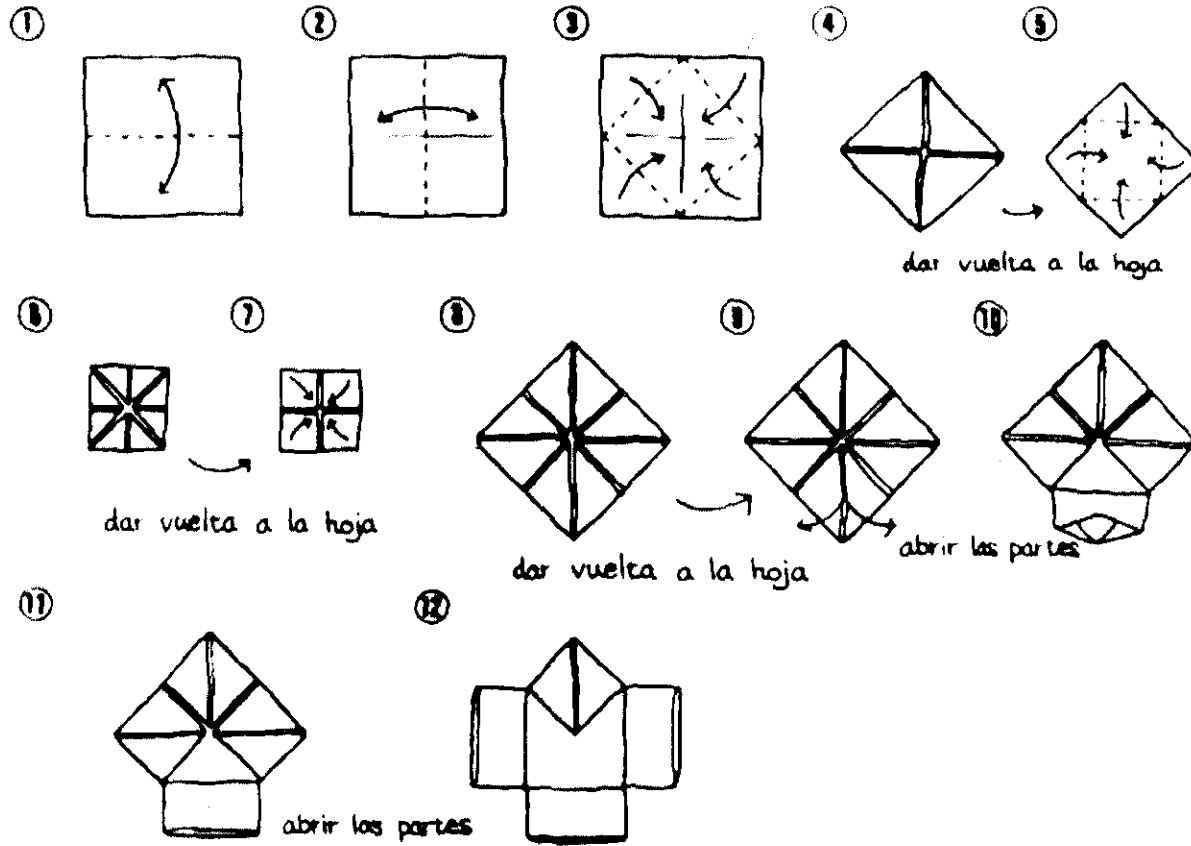
⑧



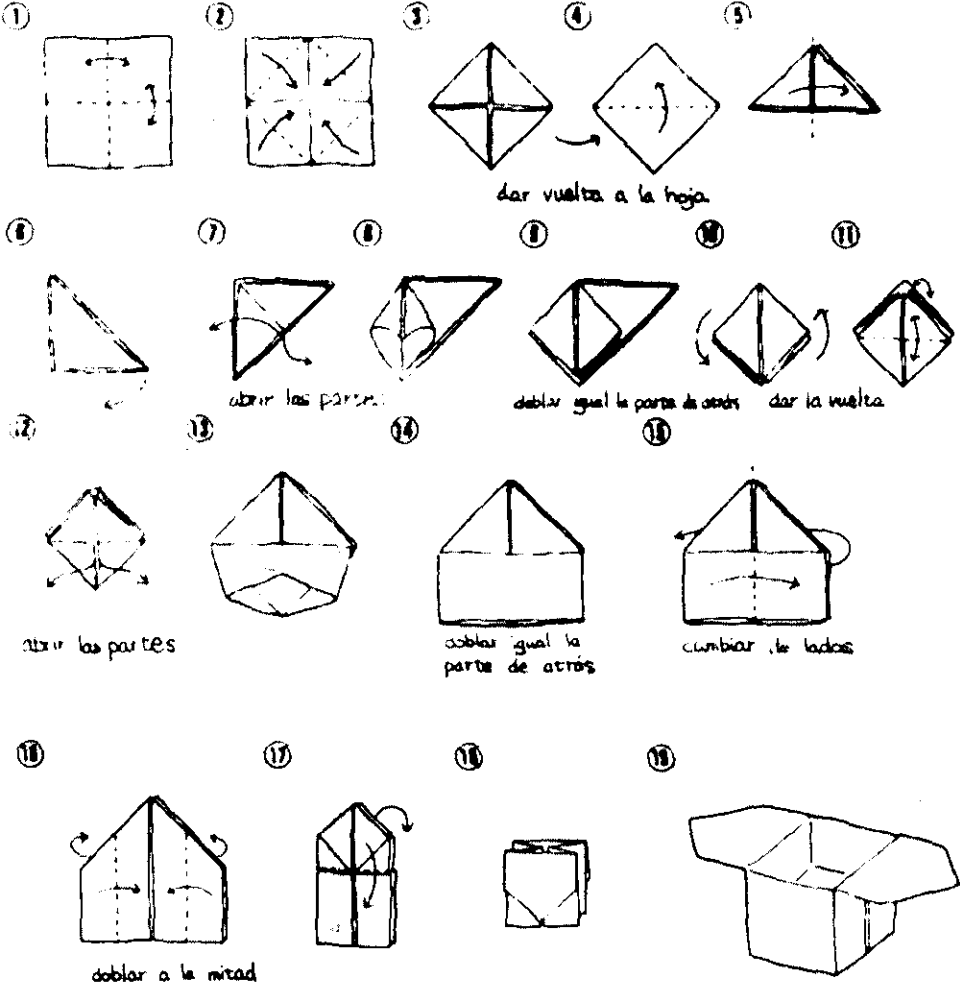
⑨



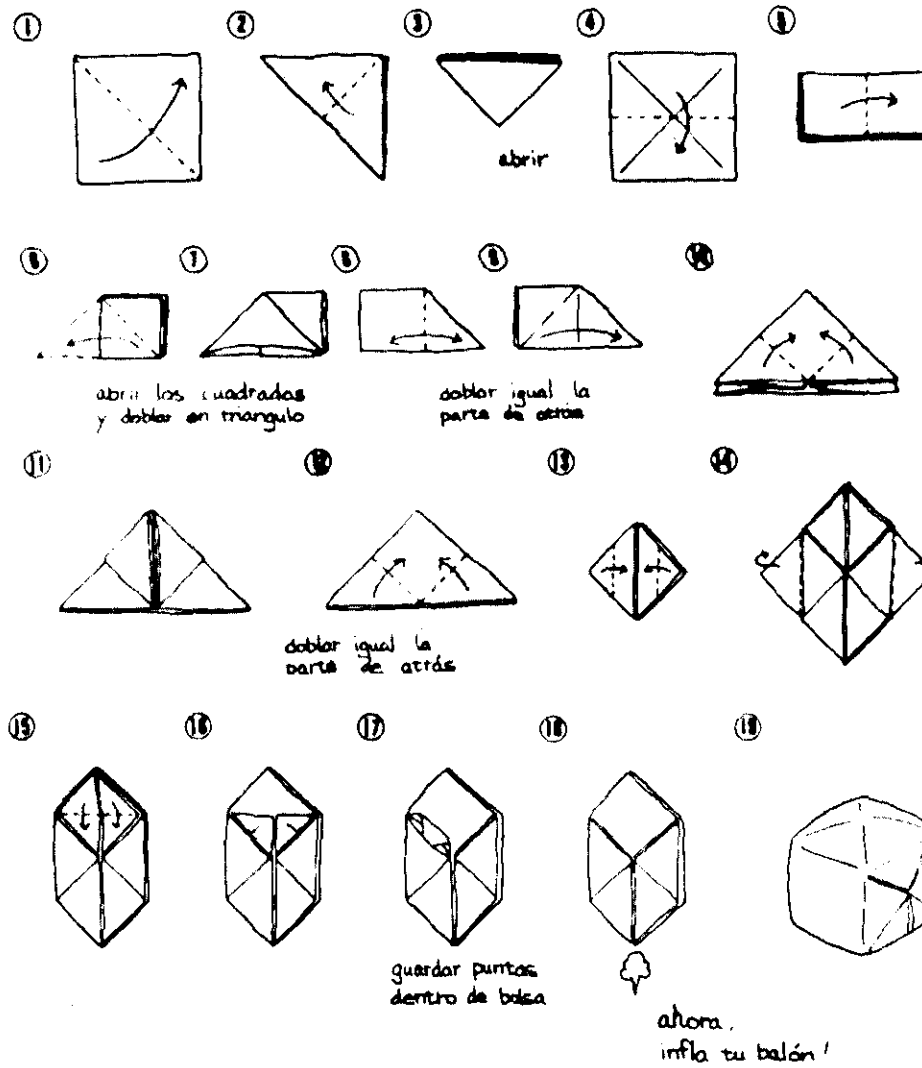
MUÑECO



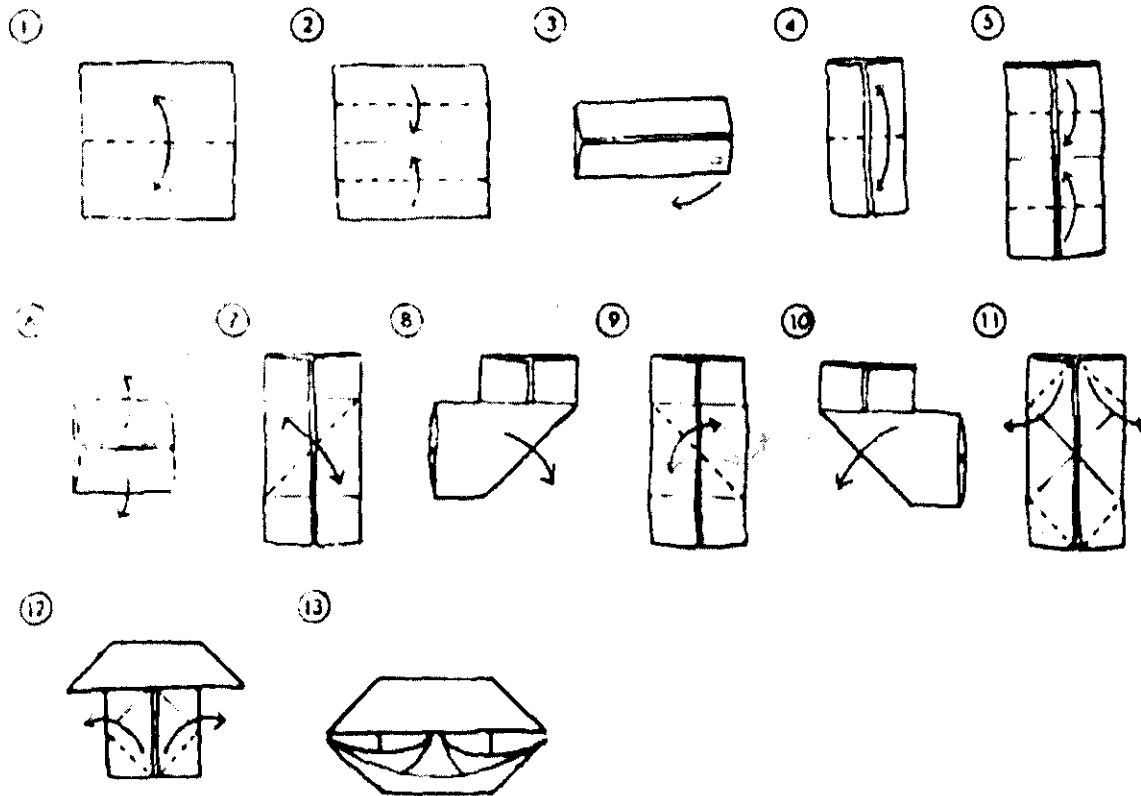
CAJA



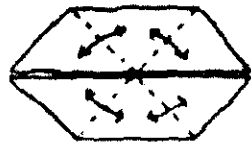
BALON



FAROL en FLORES

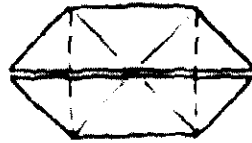


14



marcar doblajes y volver de nuevo

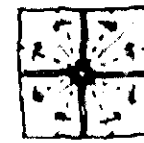
15



16

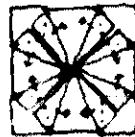


17



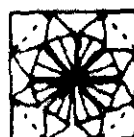
doblar puntas de los cuadrados hacia el centro

18

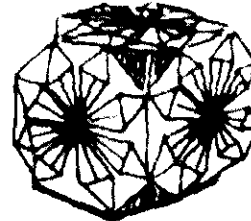


abrir triángulos y doblar

19



20



formar 6 flores y unir

Taller No. 14 - Dibuja tu historia

Logros:

- capacidad de observar el entorno y comprenderlo
- conocimiento del problema y capacidad de observarlo externamente

Nombre: <i>dibuja tu historia</i>	Línea temática: <i>comprensión y asimilación de lo ocurrido</i>
Eje de la estrategia: <i>psicoafectivo</i>	Dimensión del desarrollo: <i>comunicativa</i>
Propósito: <ul style="list-style-type: none">- Enseñarle al niño de una forma sencilla y entendible las causas que preceden un terremoto- Estimular la imaginación del niño por medio de actividades con expectativa- Aumentar la creatividad por medio de la elaboración de su propia historia	
Actividades <ul style="list-style-type: none">- Se reúne a los niños y se les empieza a explicar lo que sucede en los terremotos, mostrándoles una secuencia de dibujos elaborados previamente, pero teniendo en cuenta hacer pausa para preguntarles lo que piensan que vamos a mostrar en el siguiente dibujo, creando expectativa para que ellos vayan descifrando y descubriendo la diferente evolución de la historia. Los niños que desacieren se les corregirá mostrándoles el siguiente dibujo, y se continuará la historia.- Después de terminada la historia se procederá a repartirles las hojas divididas por la mitad motivándoles a que describan su propia historia en un orden secuencial.- Ya terminados los dibujos, los niños deberán hablar sobre su historia ante los demás.	
Fuente: Corporación opción Colombia	

Taller No. 15 - Mi espacio, tu espacio, nuestro espacio

Logros:

- capacidad de relacionarse
- capacidad de unirse a otra persona
- creatividad
- capacidad de juego

Nombre: mi espacio, tu espacio, nuestro espacio	Línea temática: sensibilización de entornos vitales
Eje de la estrategia: comunicación	Dimensión del desarrollo: corporal
Propósito: - Fortalecer y generar espacios de convivencia ciudadana - Construir experiencias simbólicas particulares con una posterior articulación de varios para formar una comunidad	
Actividades - Dividimos el terreno en cuatro partes en forma de cuadrado - Dividimos la totalidad de los niños en cuatro grupos, ubicándolos en las divisiones ya hechas - Cada niño debe ser colocado en pequeños recuadros también hechos por los agentes de intervención en cada cuarto de división - Cada agente de intervención asume uno de los grupos y les pide a los niños que hagan actividades individuales, pasando de menor a mayor actividad, aquí es donde el niño se da cuenta que no puede hacer actividades en un espacio tan pequeño - Luego se les colocan labores más activas que impliquen unirse con los vecinos con los que lindan hasta llegar a integrar todos los grupos.	
Fuente: Corporación opción Colombia	

Taller No.16 - Dinámica de las flores

Logros:

- capacidad de aprenderlo y comunicarlo a otros

Nombre: dinámica de las flores	Línea temática: valores
Eje de la estrategia: comunicación	Dimensión del desarrollo: comunicativa
Propósito: recordar a las personas la importancia de la tolerancia cuando se vive en comunidad.	
Actividades - se hacen flores con materiales reciclables y se coloca en el tallo de cada una, frases alusivas al tema, en este caso de la convivencia. Luego se reparten a cada participante para que sean leídas y se realice una reflexión sobre cada frase, sacando una enseñanza que se pueda aplicar para una mejor convivencia en comunidad.	
Fuente: Corporación opción Colombia	

Taller No. 17 - La telaraña

Logros:

- aprender a integrarse al grupo

Nombre: la telaraña	Línea temática: valores
Eje de la estrategia: comunicación	Dimensión del desarrollo: comunicativa
Propósito: hacer que las madres tengan más confianza entre ellas mismas conociendo sus nombres, lo que hacen, carpa donde viven, lo que les gusta, etc.	
Actividades <ul style="list-style-type: none"> - se coloca a las madres en círculo. Uno de los agentes de intervención toma un rollo de lana, pita o hilo y se presenta indicando su nombre, donde vive, que hace que le gusta. - luego coge la punta del rollo y, sin soltarla, lanza el rollo a uno de los participantes quien al recibirlo también debe presentarse según lo establecido. - esta persona, igualmente asegura la lana o cuerda que recibió y lanza el rollo a otra persona, y así sucesivamente formando una telaraña con las idas y vueltas de la lana. - El último devuelve la lana al coordinador llamándolo por su nombre. 	
Fuente: Centro de estudios y publicaciones: ALFORJA, Técnicas Participativas para la Educación Popular; Corporación Opción Colombia	

Taller No. 18 - Huevo adoptivo

Logros:

- iniciativa
- propósito, organización y el esfuerzo concentrado

Nombre: huevo adoptivo	Línea temática: valores
Eje de la estrategia: comunicación	Dimensión del desarrollo: comunicativa
Propósito: enseñar a las madres a tener un mejor cuidado con los niños, los bebés y en general, con sus cosas, para mejorar sus relaciones familiares y con la comunidad.	
Actividades <ul style="list-style-type: none"> - se les da una pequeña charla de convivencia y el derecho a la ternura para que reflexionen y se den cuenta del cuidado que deben tener con las cosas de gran valor para cada uno. 	

- luego se le entrega un huevo a cada participante y un marcador para que dibujen en él una cara como quieran y después se les dice que lo deben cuidar por dos días.
- A los dos días se les reúne y se habla sobre el cuidado que cada uno dio al huevo.

Fuente: Corporación Opción Colombia

Taller No.19 - Regalemos dones

Logros:

- aprender a integrarse al grupo
- capacidad de relacionarse
- capacidad de unirse a otra persona

Nombre: regalemos dones	Línea temática: sensibilización entornos vitales
Eje de la estrategia: psicoafectiva	Dimensión del desarrollo: comunicativa, ética y moral
Propósito: <ul style="list-style-type: none"> - recordar a las personas la importancia de los valores para una mejor convivencia en comunidad - fomentar fraternidad y confianza entre los habitantes de las carpas y sus líderes 	
Actividades <ul style="list-style-type: none"> - Se organiza a los participantes en un círculo y tomados de las manos. Luego de una reflexión conjunta se sueltan y se les da una vela a cada uno. Se encienden las velas iniciando por el agente de intervención quien enciende la vela de su vecino del lado izquierdo, regalándole un don, y así hasta llegar al último. Luego se hace una breve reflexión y se termina con un abrazo. 	
Fuente: Corporación Opción Colombia	

En el desarrollo de los talleres se pueden utilizar materiales del entorno para ser reciclados por los niños. Los agentes de intervención deben hacer uso de su creatividad, ingenio y capacidad de gestión para la consecución de los primeros materiales de trabajo.

otros talleres que le ayudarán a planear actividades para los ejes de prevención en salud y ambiental:

- **caritas felices**
 - manitas limpias
 - dientes sonrientes
 - agüita rica
- **yo y las plantas**
 - observemos hojas
 - dibujemos plantas

Taller No. 20 - Caritas felices –manos limpias–

Nombre: caritas felices- manos limpias	Línea temática: prevención primaria - educación en salud
Eje de la estrategia: prevención en salud	Dimensión del desarrollo: corporal y estética
<p>Propósito: Comentar por qué es importante tener las manos limpias. Las manos limpias: <ul style="list-style-type: none"> son manos lindas son manos buenas Las manos sucias <ul style="list-style-type: none"> son manos feas ensucian la ropa manchar los cuadernos hacen los alimentos sucios, (que después al comerlos producen dolor de estómago) </p>	
<p>Actividades Pedirles que observen sus manos: <ul style="list-style-type: none"> - preguntar: ¿Están limpias?, ¿Me las lavo bien? - que las dibujen colocándolas sobre un papel </p>	

<p>Pedirles que realicen las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - lavarse las manos... <ul style="list-style-type: none"> antes de comer después de ir al baño <p>Contarles a manera de secreto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - con mis manos siento al acariciar, cojo las cosas, escribo, etc. <p>Si es posible mostrar las manos de algunos animales y la función que estas cumplen en su cotidianidad.</p> <p>Pedirles que repitan esas actividades todos los días:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "lavarse las manos antes de comer y después de ir al baño" <p>Finalizar la actividad enseñándoles a formar animales con las manos (patos, mariposas arañas, burros perros, etc.</p>
<p>Fuente: UNICEF, Fundación Populorum Progressio y CELAM (1997). Construyamos una escuela ambiental.</p>

Taller No. 21 - Caritas felices –dientes sonrientes–

<p>Nombre: caritas felices dientes sonrientes</p>	<p>línea temática: prevención primaria - educación en salud</p>
<p>Eje de la estrategia: prevención en salud</p>	<p>Dimensión del desarrollo: corporal y estética</p>
<p>Propósito: Comentarles por qué es importante mantener siempre los dientes limpios Los dientes bonitos son dientes sanos Los dientes sucios, qué pena! Los dientes sucios, se dañan y producen dolores como el de muela</p>	
<p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se inicia la actividad solicitando a los niños/as que se dibujen lavándose los dientes. - Se les dice en forma sencilla qué les puede pasar si no se lavan los dientes Los dientes limpios son: salud, belleza y alegría - Se les dice a los niños en forma sencilla, por qué es necesario cuidar nuestros dientes <ul style="list-style-type: none"> - observar los dientes ¿están limpios? - dibujar sus dientes cada uno - saber que para lavarse bien los dientes, se necesita: cepillo, pasta dental y agua 	

- explicar lo que necesitamos para lavarnos bien los dientes y que si no se tiene cepillo se puede conseguir una ramita pequeña y seca, masticar bien uno de los extremos y quedará listo el cepillo; terminado me lavo los dientes
- Comentar ¿cuándo debemos lavarnos los dientes?
- Recomendarles acciones para realizar todos los días:
 - lavarse los dientes después de cada comida
 - antes de acostarse
 - después de levantarse
- Contarles a manera de secreto: los dientes son importantes nos ayudan a comer a hablar a sonreír
- Solicitarles que con los compañeros descubra si todos los dientes son iguales
- Comentarles que todos nacemos sin dientes y que después cambiamos de dientes y son para siempre
- Pedirles que descubran cuántos dientes diferentes tenemos. Por ejemplo colmillos, muelas
- Recomendarles acciones para todos los días:
 1. si no tengo cepillo de dientes hago uno
 2. me lavo los dientes antes de comer
 3. me lavo los dientes después de levantarme
- Por último solicitarles que digan el nombre de un animal que tenga dientes y un animal sin dientes

Fuente: UNICEF, Fundación Populorum Progressio y CELAM (1997). Construyamos una escuela ambiental.

Taller No. 22 - Caritas felices –agüita rica–

Nombre: caritas felices - agüita rica	Línea temática: prevención primaria - educación en salud
Eje de la estrategia: prevención en salud	Dimensión del desarrollo: corporal y estética
Propósito: Comentar "podríamos vivir sin agua" El agua es una delicia. El agua es vida	
Actividades <ul style="list-style-type: none"> - Recogemos un poco de agua. La tocamos. La olemos. Oímos qué sonidos produce. - Observamos qué color tiene. Tomamos un poco de agua, preguntamos a qué sabe. Comentar de dónde viene el agua. Tomar agua limpia es muy rico. El agua limpia nos hace alegres sanos. - Comentar por qué es necesario tomar siempre agua limpia. 	

- Tomar agua sucia es peligroso
- Comentar por qué es peligroso tomar agua sucia.
Tomar agua sucia nos hace sentir mal, nos causa enfermedad
- Comentar por qué es peligroso tomar agua sucia
- Ejercicio lavar bien los vasos donde tomamos agua y los recipientes donde guardamos el agua, depositamos agua limpia y lo tapamos bien. Lavamos también las canecas y tanques donde almacenamos agua y lo tapamos bien.
- Comentar qué tenemos que hacer para tener siempre agua limpia
- Secretos y cosas:
 - El agua viene de las nubes
 - Forma los ríos, los lagos y el mar
 - El agua es buena
 - La necesitan las plantas los animales, las personas
- Comentar cuándo fue la última vez que tomamos o utilizamos agua
- Enseñar la siguiente canción:
 - Agüita mía, agüita rica, Lávame la cara todas las mañanas; plash, plas, plash.
 - Agüita rica, agüita amiga. Yo te beso cuando te tomo; glu, glu, glu.
- Acción: lavo u observo que el vaso donde tomo agua esté limpio. Enseño y canto con mi familia la canción "agüita rica".
- Recuerdo el nombre de los ríos y quebradas que conozco.

Fuente: UNICEF, Fundación Populorum Progressio y CELAM (1997). Construyamos una escuela ambiental.

Taller 23 - Yo y las plantas –observemos hojas–

Nombre: yo y las plantas - observemos hojas	Línea temática: sensibilización entornos vitales
Eje de la estrategia: ambiental	Dimensión del desarrollo: estética
Propósito: Comentar la importancia de las plantas en nuestro ambiente	
Actividades Hojas hay muchas. Hay hojas grandes, hay hojas pequeñas. - Solicitar que nombren las plantas que conozcan con hojas grandes y con hojas pequeñas. Algunas hojas son redondas y otras alargadas, las hay ovaladas y en forma de estrella - Pedir que nombren las plantas que conozcan con hojas ovaladas u hojas de estrella.	

- Hay hojas muy verdes y otras no tan verdes. Unas están frescas y otras secas. Algunas huelen rico.
- Pedir que huelan una hoja
- Salir a pasear y recolectar hojas de:
 - diferentes tamaños
 - con formas distintas
 - con colores diferentes
 - unas verdes otras secas
 - que huelan rico
- Clasificarlas entre todos en grupos según lo anterior
- Pedir que observen: hojas redondas, alargadas, ovaladas, con forma de estrella.
- Pedir que digan cuáles hojas son de color más verde, cuáles están secas y cuáles huelen rico.
- Secretos y cosas:
 - Con mis sentidos puedo: ver, tocar oler, oír saborear
- Pedirles que digan que sentidos han utilizado en toda la actividad.
- Ejercicio "en acción", dibujar una y describir todo lo que se ha aprendido sobre ella.

Fuente: UNICEF, Fundación Populorum Progressio y CELAM (1997). Construyamos una escuela ambiental.

Taller No. 24 - Yo y las plantas –dibujemos plantas–

Nombre: yo y las plantas - dibujemos polantas	Línea temática: sensibilización entornos vitales
Eje de la estrategia: ambiental	Dimensión del desarrollo: estética
Propósito: Comentar la importancia de las plantas en nuestro ambiente	
Actividades Existen muchas plantas en el mundo. <ul style="list-style-type: none"> - Se pide que los niños nombren las que conocen. <ul style="list-style-type: none"> Las plantas son diferentes - Mostrar en un friso por ejemplo, un cactus, una parásita y un árbol. <ul style="list-style-type: none"> Hay plantas grandes, pequeñas y medianas. - Se pide a los niños que den algunos ejemplos. <ul style="list-style-type: none"> Muchas crecen en la tierra, algunas en el agua y otras en otras plantas. - Dar ejemplos, ojalá utilizando dibujos. Solicitarles que den nombres de las que conozcan 	

Hay plantas que viven en lugares secos, otras en sitios húmedos. Unas tienen flores y otras no. Todas las plantas son nuestras amigas.

- Pedirles que nombren una planta que les guste.
- Salir a caminar para observar las diferentes plantas. Pedir que se fijen en su altura, la forma de sus hojas, sus flores, fruto y en el lugar en general., que escojan dos plantas que les gusten, que las vean, las toquen y las huelan, y que determinen en qué se parecen y en qué se diferencian.
- Secretos y cosas: Para vivir, las plantas necesitan de agua, suelo, luz y aire. Algunas plantas crecen rápido, otras despacio y todas necesitan de nuestros cuidados
- Ejercicio "en acción". Descubrir en el albergue y los alrededores la planta más pequeña y averiguar el nombre con que se le conoce en la región.

Fuente: UNICEF, Fundación Populorum Progressio y CELAM (1997). Construyamos una escuela ambiental.

Técnicas participativas de apoyo a la estrategia (ALFORJA¹)

Como recurso educativo complementario presentamos los siguientes materiales:

<ul style="list-style-type: none"> - dinámicas de animación: pobrecito gatito mar adentro - mar afuera alambre pelado el puente alto y siga quién empezó el movimiento levántese y siéntese cuento vivo 	<ul style="list-style-type: none"> - el sociodrama - El juego de roles - cómo hacemos una pantomima - las estatuas - el cuento dramatizado - lluvia de ideas - phillips 6-6 	<ul style="list-style-type: none"> - en río revuelto ganancia de pescadores - la piñata - sombras chinas - descripción subjetiva y objetiva - el rumor - el muro - zapatos perdidos
---	---	---

¹ Centro de Estudios y Publicaciones ALFORJA (1984), Técnicas Participativas para la Educación Popular. Primera edición. San José.

Dinámicas de animación

Nombre: pobrecito gatito	propósito: animación
desarrollo: - Todos los participantes se sientan en círculo. Uno de los participantes deberá ser el gato. Este caminará en cuatro patas y se moverá de un lado a otro hasta detenerse frente a cualquiera de los participantes; deberá hacer muecas y maular tres (3) veces. Por cada MIAU, el participante deberá acariciarle la cabeza y decirle "pobrecito gatito", sin reírse. El que se ría pierde y da una prenda, sale del juego o tiene que hacer de gato (Se debe establecer una de las tres normas y decir la condición al iniciar el juego).	
Fuente: Centro de Estudios y Publicaciones ALFORJA (1984), Técnicas Participativas para la Educación Popular, Primera edición, San José.	

Nombre: mar adentro, mar afuera	propósito: animación
desarrollo: - Todos los participantes se ponen de pie. Puede ser en círculo o en fila, según el espacio que se tenga y el número de participantes. Se marca una línea que representa la orilla del mar, los participantes se colocan detrás de la línea. Cuando el coordinador dé la voz de " <u>mar adentro</u> ", todos dan un salto hacia adelante sobre la raya. A la voz de " <u>mar afuera</u> " todos dan un salto hacia atrás de la raya. Debe hacerse de forma rápida, los que se equivocan salen del juego.	
Fuente: Centro de Estudios y Publicaciones ALFORJA (1984), Técnicas Participativas para la Educación Popular, Primera edición, San José.	

Nombre: el alambre pelado	propósito: animación
desarrollo: - Se pide a un participante que se retire del grupo. El resto de participantes se organiza en círculo de pie y tomados del brazo y se les explica que el círculo es un circuito eléctrico, dentro del cual hay un alambre que está pelado; que se le pedirá al participante que se ha retirado, que lo descubra tocando las cabezas de los que están en el círculo. Se ponen todos de acuerdo que cuando toque la cabeza del sexto participante (que es la que representa el alambre pelado), todos al mismo tiempo y con toda la fuerza posible, gritaran. Se llama al participante que ha sido retirado, se le explica sólo lo referente al circuito eléctrico y se le pide que se concentre para que descubra el cable pelado.	
Fuente: Centro de Estudios y Publicaciones ALFORJA (1984), Técnicas Participativas para la Educación Popular, Primera edición, San José.	

Nombre: el puente	propósito: animación
materiales: cartones donde quepan los dos pies o papel grueso	
desarrollo: - Se forman dos equipos con el mismo número de participantes cada uno. Los cartones se colocan en dos líneas paralelas. Los participantes se colocan sobre los cartones dejando uno libre al final de cada fila. El último jugador toma el cartón y se lo pasa a su compañero y éste al siguiente y así sucesivamente, hasta llegar a manos del primero: éste lo coloca en el suelo y se para sobre él; la fila completa avanza entonces un tramo, quedando de nuevo un cartón libre y se sigue así sucesivamente. Se marca una meta donde el equipo que llegue primero es que gana porque logró construir el puente.	
Fuente: Centro de Estudios y Publicaciones ALFORJA (1984), Técnicas Participativas para la Educación Popular. Primera edición. San José.	
Nombre: alto y siga	propósito: animación
desarrollo: - Se dividen los participantes en cuatro grupos. Se colocan lo más separado posible uno de otro, representando los puntos cardinales. Ejemplo: el equipo norte frente al equipo sur, el equipo éste, frente al equipo oeste. Al conteo de tres, los equipos deben intercambiarse de sitio: los que estaban al norte con los del sur y los del éste con los del oeste. Gana el equipo que llegue primero con todos sus integrantes. Un participante hace de policía y otro de vigilante. El policía en cualquier momento da una voz de alto y todos deben parar inmediatamente, aquellos que no lo hacen quedan fuera del juego y significan bajas para su equipo. El policía y el vigilante deciden quienes son los que no obedecieron la voz de alto. Una vez hecho esto, el policía da la voz de siga y continúa la carrera. El coordinador u otro participante hace el papel de juez para declarar los ganadores. El policía debe estar atento para dar la voz de alto en los momentos precisos permitiendo a los jugadores correr y llegar a la meta. Se recomienda hacer un pequeño ensayo para verificar si se han comprendido las instrucciones.	
Fuente: Centro de Estudios y Publicaciones ALFORJA (1984), Técnicas Participativas para la Educación Popular. Primera edición. San José.	
Nombre: quién empezó el movimiento	propósito: animación
desarrollo: Los participantes se sientan en círculo. Se escoge un participante para que se retire del grupo. El	

grupo acuerda quién va a iniciar el movimiento. Este participante inicia un movimiento y todos deben seguirlo; por ejemplo mover la cabeza, hacer una mueca, mover un pie, tocar diferentes tipos de instrumentos musicales, etc. El participante que salió del grupo ingresa nuevamente y debe descubrir quién inició el movimiento y tiene tres oportunidades de identificarlo, si falla las tres veces el grupo le impone el realizar algún tipo de acción o actuación. También cuenta con un tiempo limitado de tres minutos por ejemplo para averiguar quién inició el movimiento.

recomendaciones: El tiempo juega un papel de presión en el juego, que lo hace más dinámico, el coordinador debe saber utilizarlo. Ejemplo: pasa un minuto o más y el compañero no acusa a nadie, el coordinador empieza a decir faltan dos minutos... etc.

variaciones:

1. Con el mismo desarrollo, solo que no se designa a nadie, sino que se conviene de antemano toda una serie de movimientos (primero la cabeza, después los hombros, luego la boca, etc).
2. Con el mismo desarrollo, pero quién inicia el movimiento es el compañero que salió imitando todos los movimientos que él haga, cuando regrese.

Fuente: Centro de Estudios y Publicaciones ALFORJA (1984), Técnicas Participativas para la Educación Popular. Primera edición. San José.

Nombre: levántense y siéntense

propósito: animación

desarrollo:

Todos sentados en círculo. El coordinador empieza contando cualquier historia inventada, por ejemplo: Una vez, un señor iba por la calle y se encontró un llavero. Se preguntó ¿de quién serán estas llaves?. Tal vez de doña Rosa?. No, no lo creo... ¿de Alfredo? ¿Quién podrá saberlo?. Seguro son de... Ah! no, son de Cristina!. ¿Quién iba a decirlo?. Cuando dentro del relato dice la palabra "**Quién**" todos se deben levantar, y cuando dice la palabra "**No**", todos deben sentarse. Cuando alguien no se levanta o no se sienta en el momento en que se dice quién y/o no, sale del juego o da una prenda. El coordinador puede iniciar la historia y señalar a cualquiera para que la continúe y así sucesivamente. El que narra la historia, debe hacerlo rápidamente para darle agilidad; si no lo hace, también pierde.

Fuente: Centro de Estudios y Publicaciones ALFORJA (1984), Técnicas Participativas para la Educación Popular. Primera edición. San José.

Nombre: cuento vivo	propósito: animación
desarrollo: - Todos los participantes están sentados en círculo. El coordinador empieza a contar un relato sobre cualquier cosa, donde incorpore personajes y animales en determinadas actitudes y acciones. Se explica que cuando el coordinador señale a cualquier compañero, éste debe actuar como el animal o persona sobre la cual el coordinador está haciendo referencia en su relato. Por ejemplo: paseando por el parque vi a un niño comiendo helado (señala a alguien)... Estaba todo lleno de helado, se chupaba las manos, vino su mamá (señala a otra persona) y se enojó mucho... El niño se puso a llorar y se le cayó el helado..., un perro (señala a otra persona) pasó corriendo y se llevó el helado..., etc.	
recomendación: - Una vez iniciado el cuento, el coordinador puede hacer que el relato se vaya constituyendo colectivamente de manera espontánea, dándole la palabra a otro compañero para que lo continúe.	
Fuente: Centro de Estudios y Publicaciones ALFORJA (1984), Técnicas Participativas para la Educación Popular. Primera edición. San José.	

Otras dinámicas de apoyo

Nombre: el sociodrama	propósito: análisis de un tema
descripción: - se trata de realizar una representación de algún hecho o situación de la vida real, de manera tal que se ilustre una temática en particular y sirva de base para su discusión. Puede realizarse dividiendo el grupo en varios subgrupos para que cada uno trabaje un tema o seleccionando un grupo que realice el sociodrama sobre un tema específico para ser analizado posteriormente en conjunto con todos los demás participantes.	
desarrollo: Se desarrolla en tres pasos: Primer paso: <u>se escoge un tema</u> . Se debe tener muy claro cuál es el tema que se va a presentar, y por qué se va a hacer en ese momento. Segundo paso: <u>se conversa sobre el tema</u> . Los compañeros que van a hacer el sociodrama dialogan un rato sobre lo que conocen del tema, cómo lo viven, cómo lo entienden. Tercer paso: <u>se hace la historia o argumento</u> . En este paso se ordenan todos los hechos y situaciones identificadas, tratando de crear una historia clara. Esto implica definir: <ol style="list-style-type: none"> 1. cómo van a actuar, en que orden van a ir los distintos hechos. 2. cuáles son los personajes de la historia y a quién le toca representar a cada personaje. 	

3. en qué momento tiene que actuar cada uno.
Una vez elaborada la historia, es bueno hacer un pequeño ensayo, ya que estarán listos para representar el sociodrama y discutir el tema que se quiere.

utilización: el sociodrama puede ser utilizado como una herramienta útil:

- Para empezar a estudiar un tema, como diagnóstico, o para ver qué se conoce ya de un tema.
- Para ver una parte de un tema. En el caso en que se quiera presentar un tema y se profundizar en uno de sus aspectos.
- Al finalizar el estudio de un tema (como conclusión o síntesis). En este caso, se haría para ver qué se ha comprendido, o a que conclusiones se ha llegado.

recomendaciones:

- Hablar con voz clara y fuerte, si hay mucha gente hablar más lentamente,
- Moverse y hacer gestos, no dejar que las palabras sean lo único de la actuación.
- Usar algunos materiales, fáciles de encontrar, que hagan más real la actuación (sombreros, pañales, una mesa, una banca o butaca, etc.)
- Usar letreros grandes de papel o tela para indicar lugar: hospital, farmacia, albergue, escuela, tienda, etc.

Fuente: Centro de Estudios y Publicaciones ALFORJA (1984), Técnicas Participativas para la Educación Popular. Primera edición. San José.

Nombre: zapatos perdidos

propósito: analizar la importancia de la organización

desarrollo:

Se forman dos grupos. Se les pide que se quiten los zapatos, y los pongan en el costal y se amarra bien. Se indica que tienen un tiempo limitado (3 minutos) para que todo el grupo se ponga los zapatos, primer grupo con los zapatos puestos, gana! Quien coordina puede presionar con el tiempo, ya sea acortándolo o alargándolo, de acuerdo cómo se vaya desarrollando la dinámica. Se suspende la dinámica en el tiempo previsto y se evalúa lo que cada equipo ha logrado.

Si no ha habido ningún nivel de organización, se dan unos minutos (1 o 2) para que cada grupo converse entre sí, para ver si pueden organizarse mejor y se repite de nuevo la búsqueda de los zapatos. Luego se pasa a una reflexión en el plenario, partiendo de que cada grupo cuente como se sintió, y qué sucedió.