



GUIA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA PREVENCIÓN DE RIESGOS EN CASO DE ERUPCIÓN DEL VOLCAN COTOPAXI CORPORACIÓN HUMOR Y VIDA

Elaborada por:



GUIA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA PREVENCIÓN DE RIESGOS EN CASO DEL VOLCAN COTOPAXI

Consideramos importante realizar una Guía de actividades lúdicas para espacios no convencionales o feria con la idea misma de trabajar con la población que se encuentra transitando y así fortalecer el trabajo comunitario que se viene realizando en torno a prevención de riesgos y desastres naturales, autocuidado de la población en general y atención prioritaria a las personas en situación de vulnerabilidad (niños/as adultos mayores y personas con discapacidad)

I. METODOLOGIA

Esta guía se sustenta en la Metodología Ludo-pedagógica y Participativa que la Corporación Humor y Vida ha realizado como experiencia de sus procesos sociales y que permanece en constante evolución; la misma se ha ido construyendo y consolidando con el aporte tanto de participantes como de facilitadores de proyectos y acciones socioculturales emprendidas con diferentes poblaciones de nuestro país.

El juego es una mecánica de aprendizaje inherente en el ser humano. Desde la infancia todos hemos aprendido a relacionarnos, en el ámbito familiar, social, cultural, a través del juego.

Se toma como referencia el juego, la recreación y la diversión ya que las mismas proporcionan al ser humano un medio natural de expresión, y aprendizaje desde un esquema participativo en el cual se estimula el autocuidado, la concentración y la memoria.

Así pues, todas las actividades que se desarrollarán en el marco de la implementación del taller estarán enmarcadas en la alegría y el juego como herramienta que dinamiza procesos de participación activa, y en este caso un espacio de sensibilización y prevención de riesgos entre la población de niños/as, adolescentes y adultos de localidades cercanas al Volcán Cotopaxi y que en caso de erupción serán afectadas.

Los juegos están diseñados estratégicamente para sensibilizar a la población a través del juego para que la población determine acciones claras que debe realizar a nivel personal, familiar y comunitario en caso de una erupción volcánica.

II. EJES TEMATICOS A SER TRABAJADOS.

INFORMACIÓN PRIMORDIAL

PLAN DE EMERGENCIA FAMILIAR

SON ACTIVIDADES QUE LOS MIEMBROS DE UNA FAMILIA LA REALIZAN ANTES, DURANTE Y DESPUES DEL DESASTRE.

UN PLAN SE LO DEBE HACER DE FORMA COORDINADA Y CON SENTIDO DE UNION FLIAR, POR ESO ES NECESARIO QUE TODOS LOS DE LA FLIA CONOZCAN DEL PLAN:

1. VERIFIQUE RIESGOS Y AMENAZAS EN SU CASA, PARA RECONOCERLAS, PREVENIRLAS Y DISMINUIR LAS POSIBILIDADES DE DESASTRE.
2. REFUERCE, REPARE, REUBIQUE Y ORDENE MUEBLES Y OBJETOS E INSTALACIONES EN SU VIVIENDA PARA MITIGAR RIESGOS SOBRE USTED Y SU CASA.
3. ENSEÑELE A SU FAMILIA A COMO CERRAR LAS VALBULAS DE GAS, DE LA ESTUFA, TACOS ELECTRICOS Y EL REGISTRO DEL AGUA ENTRE OTROS.
4. TODO PLAN DEBE DEFINIR COMO HACER UNA EVACUACIÓN; DIBUJANDO UN PEQUEÑO PLANO DE SU CASA JUNTO CON LOS PTOS DE ENCUENTRO Y RUTAS DE EVACUACIÓN.
5. DISPONGA DE UN EQUIPO BASICO PARA EMERGENCIA COMPUESTO POR: AGUA, ALIMENTOS, BOTIQUIN, HERRAMIENTAS, ROPA Y OBJETOS SPECIALES QUE SE UTILICEN EN LA FLIA.
6. DISPONGA DE UN EQUIPO BASICO PARA EMERGENCIA COMPUESTO POR: AGUA, ALIMENTOS, BOTIQUIN, HERRAMIENTAS, ROPA Y OBJETOS SPECIALES QUE SE UTILICEN EN LA FLIA.
7. ES MUY IMPORTANTE QUE HAGAS LA CADENA DE LLAMADO Y QUE TENGAS A DISPOSICIÓN LOS NUMEROS DE INSTITUCIONES DE SOCORRO Y DE SALUD ADEMAS DE LA FLIA, AMIGOS Y VECINOS
8. REALICE SIMULACIONES DE ACUERDO A SUS NECESIDADES COMO UNA EVACUACION, LLEGAR A LOS PUNTOS DE ENCUENTRO, SIMULACIONES POR DESASTRE ETC.

MEDIDAS DE AUTOPROTECCIÓN

DURANTE LA CAÍDA DE CENIZA:

- Se debe constatar que las cañerías de agua lluvia no estén selladas, con el fin de evitar su taponamiento.
- Limpiar la ceniza sin utilizar agua, para evitar su acumulación
- Las estructuras bajas deben ser protegidas para evitar que sean cubiertas por la ceniza, como casetas de telecomunicaciones, hidrantes contra incendios y otras estructuras ubicadas en el suelo.
- Los motores deben ser protegidos ante las caídas de ceniza para evitar su afectación.
- En condiciones de caídas severas de ceniza (> 5mm), las ventanas y puertas de los edificios deben ser selladas.

CÓMO PROTEGERME:

- Para proteger los ojos, utilizar colirios simples o suero fisiológico ocular durante los días críticos.
- Evitar el contacto directo del rostro y manos con la ceniza.
- Usar mascarillas o toallas de mano húmedas para respirar.
- Utilizar aceites, cremas humectantes sin alcohol y vaselina.
- Se recomienda usar cremas que contengan desinflamantes y antialérgicos.
- Utilizar ropa adecuada que cubra la mayor parte del cuerpo, además de gorra y guantes.

III. JUGANDO RECORDAMOS, NOS SENSIBILIZAMOS Y MEMORIZAMOS LAS MEDIDAS DE PREVENCIÓN.

Funciones de un facilitador/a:

Motivar: Estimular a los/as asistentes a una participación activa, fomentando el dialogo, las preguntas, escuchando con atención, compartiendo y socializando los resultados.

Animar: Es importante que el facilitador inspire espíritu positivo, aliento vitalidad, entusiasmo y confianza. Debe tener un buen sentido del humor, sonreír para que la facilitación de las actividades sea alegre y amena. Es importante que module la voz para llamar la atención realizando giros en el tono, variaciones de volumen y cambios pequeños de atmósfera.

Informar: Es importante dar la información precisa, concreta y de manera oportuna cuando la atención de los participantes este sobre él.

El silencio también es una herramienta adecuada cuando se utiliza en el momento adecuado, para que los participantes se calmen, analicen, observen y escuchen las dinámicas y reglas de los juegos.

ORIENTACIONES PARA EL FACILITADOR

- El facilitador, líder o vocero de la feria informativa deberá tener en cuenta haberse empoderado de la información referente que va manejar en el marco de cada evento, en otras palabras, deberá estar bien preparado para llegar con información clara a su comunidad.
- Por otro lado, en el manejo de las actividades deberá mostrarse muy activo y entusiasta a fin de atraer la atención del público transeunte o presente en la feria.
- Será necesario reiterar a la población constantemente que las actividades planteadas en la feria tienen como principal objetivo, sensibilizar, informar y sobre todo reforzar la información que ya tienen los habitantes de las zonas más cercanas a las faldas del Volcán Cotopaxi, haciendo énfasis en los ejes de prevención de riesgos, autocuidado y trabajo familiar y comunitario frente a la amenaza de erupción latente.
- Será importante que los facilitadores tomen nota de la puntuación de los grupos o familias participantes con la idea de entregar de premio ya sean dulces, suvenires o cartillas informativas a los ganadores de la maratón de juegos.

III. ACTIVIDADES LÚDICAS E INFORMATIVAS- DESCRIPCIÓN DE LA MARATHON DE JUEGOS

1. Nombre del Juego: **"LA COSECHA DE LA PREVENCIÓN"**

Participantes: Dependiendo del número de asistentes a la carpa. Al menos tres grupos de 3 a 5 personas- asegurándose que todos participen y en lo posible sean familiares.

Materiales: Banderines con dibujos pintados enterrados en masetas, tarros o vasos con tierra. (en las imágenes de los banderines estarán impresas imágenes tales como: tapabocas, aguas, enlatados, sogas, linternas, radios, etc).

Descripción del juego: Esta actividad plantea que en el menor tiempo todos los participantes de cada grupo salgan del punto A y lleguen uno a uno al jardín de la

prevención (punto B) amarrados sus brazos; una vez allí deberán tomar los banderines con su boca y llevarlos al punto A. Gana el mayor puntaje el grupo que haya completado todos los banderines con las imágenes de los objetos más indispensables que deberían ir en la mochila de emergencia. Cada jugador va y vuelve de tal manera que participen todos los/as integrantes de cada grupo.



2. Nombre del Juego: "SITIO SEGUROS Y LA LAVA ARDIENTE"

Este es un juego de distención que puede hacerse incluso al principio o en los intermedios, busca que los participantes identifiquen, memoricen los lugares seguros en su comunidad y corran al sitio seguro en el marco de la actividad.

Participantes: Dependiendo del número de asistentes a la carpa. Al menos tres grupos de 3 a 5 personas asegurándose que todos participen

Materiales: Ninguno

Descripción del juego: Se designan en el espacio de 2 a 4 puntos seguros con sus respectivos nombres reales dependiendo de la comunidad a donde se lo realice. En caso de emergencia estos puntos serán seguros y la lava no los puede atrapar.

Del número de personas que hayan, se escogen unas 3 o 4 para que representen la "lava ardiente" (éstos deberán atrapar a la gente mientras corren fuera de los sitios seguros, así una vez atrapados éstos se convierten en lava ardiente y deben consecutivamente atrapar a más pobladores).

La gente debe correr de punto a punto cuando suene la alarma o pito y este espacio será aprovechado por la Lava Ardiente para ir atrapando a los mismos, como regla general se pide a los/as participantes escuchar las alarmas o pitos que designaran si están o no en peligro, si no están en peligro podrán caminar tranquilos, si están en peligro la "lava ardiente puede atraparlos y éstos deberán correr a los sitios seguros".

3. Nombre del Juego: "AMENAZAS "

Participantes: Dependiendo del número de asistentes a la carpa. Al menos tres grupos de 3 a 5 personas asegurándose que todos participen cada grupo tendrá tres o cuatro oportunidades de lanzar los dardos.

Materiales: Lona con imágenes de sitio inseguros impresas, cartel Corcho, globos pequeños de carnaval y dardos hechos con papel de revista, cinta y alfileres.

Descripción del juego: En un muro se despliegan imágenes de lugares inseguros (un poste con cableado eléctrico, un río, cilindros de gas ect, lugares y sitios de la casa y la comunidad etc) y pequeños globos insertos señalándoles. Cada grupo podrá elegir a uno o dos representantes para poder lanzar los dardos y desaparecer la mayor cantidad de riesgos del cartel.



4. Nombre del Juego: "LOOK SEGURO"

Participantes: Dependiendo del número de asistentes a la carpa. Al menos tres grupos de 3 a 5 personas asegurándose que todos participen

Materiales: 3 kits de : Globos, tapabocas, guantes, bufandas, gorras, buso, gorras.

Descripción del juego: Cada grupo debe escoger la persona a las que se le pondrán los objetos. una vez escogida se les indica que ésta persona deberá mantener un globo en el aire mientras otras dos le visten con los objetos a tomar en cuenta para el autocuidado en caso de erupción volcánica hay presión de tiempo para que las familias puedan actuar con emergencia.

5. Nombre del Juego: "MAPA DE RIESGOS EN LA COMUNIDAD".

Participantes: Al menos dos Grupos (dependiendo del número de asistentes a la carpa. Al menos dos grupos 3 a 5 personas todos los/as participantes del grupo

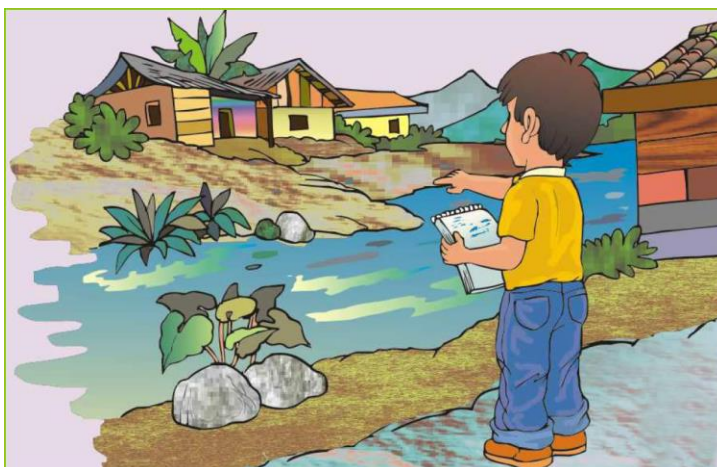
deben participar.

Materiales: 3 kit's de Marcadores de al menos 5 colores diferentes por grupo y hojas.

Descripción del juego: Se pide a los grupos ordenarse en filas, desde el punto A, a cada participante de grupo se le entrega un color diferente. cuando el facilitador da la orden de salida, cada participante de grupo debera correr al punto B y alli empezar a dibujar una parte del mapa de riesgos, se les indicara que los colores de marcador son diferentes y gana el grupo que logre hacer el mapa con la participación de todos al final el grupo habrá construido el mapa con todos los colores designados identificando todos los riesgos que hay en la comunidad.

ORIENTACIÓN DE LA REFLEXIÓN

Los mapas de riesgos te ayudan a entender las amenazas y peligros en tu comunidad y así motivar a todos en la comunidad a tomar acciones para prevenir o reducir los efectos de un posible evento. Por ejemplo, te sirven para identificar las escuelas u otros edificios importantes que están en lugar de mayor riesgo ante un deslizamiento. También te ayuda a prepararte mejor en caso de emergencia; por ejemplo, te dicen dónde están los edificios más seguros o por cuáles vías debes ir si ordenan evacuar la zona. De este modo, tú y tu comunidad sabrán qué hacer.



6. Nombre del Juego: "¿QUIEN PROTEGE A QUIEN?"

Participantes: Parejas que representan a cada grupo.

Materiales: Vendas, objetos, conos, cintas o tizas para demarcar un camino designando lugares peligrosos con cintas o marcaciones espaciales (lago con cocodrilos, cueva, montañas)

Descripción del juego: (Por parejas) Una de las parejas deberá vendarse los ojos y cargar a la otra para transportarle desde el punto A al punto B (en este caso el punto seguro) la persona que ira cargada ayudará a guiar a ésta a fin de que llegue segura y cumpliendo las consignas o dificultades que pueda encontrar en el camino.

- 1- Riesgo: Tendrás que dar la vuelta completa al cono porque hay lava ardiente,
- 2. Riesgo: Deberas dar pasos largos porque hay lodo y arenas movedizas.
- 3. Deberás agacharte para evitar puente caído.
- 4. Tendrás que caminar de derecha a la izquierda para evitar escombros.



ORIENTACIÓN DE LA REFLEXIÓN

En caso de riesgo es importante que en el plan de emergencia familiar tenga claro de quien es responsable, dando prioridad a los niños/as, personas mayores y con discapacidad.

7. Nombre del Juego: "LOS COLORES DE ALERTA"

Participantes: Parejas o personas que representan a cada grupo.

Materiales: 3 grupos de pelotas de tres colores diferentes, tres canastas con los colores de las alertas más importantes (amarillo, naranja y rojo), una cartulina o cartelera demarcando algunas situaciones de alerta

Descripción del juego: Por parejas o de manera individual los participantes deberán encestar los colores correctos para las determinadas alertas, dichas pelotas de colores deberán ser lanzadas del punto A al Punto B (donde se encontrarán las canastas con los colores relacionadas a todas las alarmas) - el grupo que más colores correctos logre encestar se lleva la mayor puntuación.

En una cartelera se encontrarán enumerados y designados los colores de alertas y a su vez en las pelotas estarán escritos los número de 1 a 4. La persona toma una pelota según el número que ésta tenga procedera a lanzar en su canasta correcta.

CONTENIDO DE LA CARTELERA

1	Verde: Estado de reposo del volcán, puede presentar actividad sísmica pero no representa peligro para la población.
2	Color amarillo: este color indica que existe un peligro o amenaza en un lugar concreto.
3	Color naranja: tiene lugar muy pocas veces durante el año y avisa de importantes daños que puedan afectar a un grupo de la población.
4	Color rojo: indica que existe un peligro catastrófico que afectará a gran parte de la población y traerá consecuencias importantes sobre la vida y la infraestructura de la misma. Tiene lugar una vez cada muchos años y es importante estar sumamente atentos para prevenir sus consecuencias.

ORIENTACIÓN DE LA REFLEXIÓN

Es importante que la comunidad no se relaje y este atenta a los llamados de alerta, a las campañas de prevención y las notificaciones de las autoridades encargadas a fin de estar preparadas e informadas.

Elaborada por:

Corporación Humor y Vida

Dejando Huellas de Alegría.

