

Documento de Sistematización

Prevención Venezuela: Juego didáctico adaptado al contexto Venezolano

Caritas Venezuela, Caritas Francia
Venezuela
2012

1. Introducción

En el marco del Séptimo Plan de Acción del Proyecto Nacional DIPECHO, ejecutado por Caritas Francia y Caritas de Venezuela denominado “Reforzando la Capacidad de Resiliencia frente a Eventos de Origen Natural, en Comunidades Vulnerables de los Estados Miranda y Distrito Capital, Venezuela” se formuló en el Resultado 2 “Aumento de la conciencia pública para adaptarse a los procesos causados por eventos de origen natural”, específicamente el indicador “Elaboración y distribución de juego didáctico de acuerdo a contexto venezolano”, con el fin de apropiar a las niñas, niños y adolescentes de los riesgos presentes en Venezuela con la técnica aprender jugando, tomando como base el Riesgolandia, experiencia realizada entre la Estrategia Internacional para la Reducción de Desastres, Naciones Unidas (UNISDR) y el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF).

Esta experiencia compila las lecciones aprendidas en el proceso de construcción del juego didáctico para Venezuela, cuya iniciativa se dio, a través del Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE), el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y Caritas de Venezuela, en el marco del proyecto Regional del DIPECHO VII.

El documento constituye una interpretación crítica que apunta a determinar las experiencias obtenidas durante el proceso de elaboración del juego didáctico, que pueda convertirse en una herramienta piloto, a ser replicada con otros socios DIPECHO o instituciones inherentes en el tema, cuyo propósito sea diseñar un juego didáctico, adaptado a características particulares de su país.

Se realiza como una forma de abstraer las lecciones aprendidas, reconocer procedimientos que puedan resultar infructuosos y poner en el escenario aquellas acciones exitosas a ser perfeccionadas en una potencial réplica. Para esta sistematización se consideró una población estudiantil de aproximadamente 3580 escolares, correspondientes a un contexto social y económico de alta vulnerabilidad, continuamente afectados, derivado de los recurrentes eventos de origen natural que acontecen en estas zonas de intervención del Proyecto Nacional DIPECHO VII.

Este trabajo se encuentra enmarcado dentro del área temática de “Preparación para Desastres del componente 3 “Educación, información y comunicación que se lleva a cabo bajo el Programa de Ayuda Humanitaria y Protección Civil de la Comisión Europea.

2. Concepción

El juego didáctico adaptado a las diferentes realidades geográficas, culturales sociales del país es una contribución a las metas propuestas por el Ministerio del Poder Popular para la Educación (MPPE). El nombre dado de la herramienta es **Prevención Venezuela** fue desarrollado durante la ejecución del proyecto DIPECHO VII en las parroquias Antimano y El Paraíso, Municipio Libertador del Distrito Capital y en la parroquia San Pedro en el Municipio Guaicaipuro del estado Miranda. Para ello, se tomó como pilotos las seis instituciones educativas ubicadas en las áreas de intervención del proyecto.

Desde el año 2010 el MPPE venía realizando un trabajo con las zonas educativas de cada estado en cuanto a la formulación de propuestas de juegos que reflejaran los riesgos presentes en los diferentes estados del territorio nacional. En mayo del año 2011, cuando se inició el proyecto Regional y Nacional del DIPECHO VII, Caritas de Venezuela en alianza con MPPE y UNICEF, acordaron compilar la información referente al lineamiento planteado de la elaboración de los juegos mencionados. El proceso de planificación contempló varias actividades para ser ejecutadas en un periodo de 18 meses.

Descripción de la herramienta:

Se consideraron dos tipos de presentaciones:

Un juego de mesa que se presentó en tamaño de ½ pliego con dimensiones de 44 x 66 cm en papel glasé encapsulado, con revestimiento UV, impreso a una sola cara en full color. Cuenta con seis fichas de juego para la misma cantidad de jugadores con dos tipos de tarjetas denominadas “sabías que...” y otras de preguntas, un dado para juego de mesa. Además incluye una hoja de instrucciones tamaño carta en papel bond full color y un empaque tipo sobre plástico resistente y transparente para guardar el juego.

La segunda presentación de este mismo juego corresponde a un tamaño gigante de dimensiones 6 x 4 metros en banner, impreso a una sola cara en full color, con un dado de 50 x 50 cm resistente con condición de rebote al caer

al piso y fichas para los jugadores con las mismas instrucciones del juego presentadas a modo de pendón y una caja o bolso resistente para guardarlo.

El tablero gigante permite que los niños y niñas puedan pararse y avanzar dependiendo de las preguntas y aseveraciones que les salga de las fichas. De esta forma los jugadores aprenden las acciones necesarias para disminuir la vulnerabilidad y riesgo y evitar la ocurrencia de emergencias o desastres.

Concepción de la herramienta

Este juego surge a partir de la experiencia promocionada con la novedosa herramienta realizada entre la Estrategia Internacional para la Reducción de Desastres, Naciones Unidas (UNISDR) y el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), desarrollada a finales de 2002, como es el “Riesgolandia, aprendamos jugando cómo prevenir desastres” del cual se hizo una divulgación y difusión en las seis instituciones educativas de ámbito de intervención del proyecto DIPECHO VII, teniendo una gran receptividad por parte de toda la comunidad educativa.

El juego didáctico adaptado al contexto venezolano denominado preliminarmente como Prevención Venezuela, nace de la necesidad de que las niñas, niños y adolescentes, se familiaricen con las amenazas, vulnerabilidades y riesgos que existen en Venezuela. Está relacionado con la promoción de la cultura y cambio de actitud frente a los eventos de origen natural o antrópicos, el cual debe estimularse desde muy temprano. Por lo tanto este juego es un recurso educativo lúdico para enseñar a las niñas niños, adolescentes y también adultos sobre la prevención y reducción de riesgos de desastres. Si bien, se tomó como base el Riesgolandia, es conveniente resaltar que el tablero fue diseñado con el propósito de que se reflejen los eventos que ocurren con mayor frecuencia en el país, resaltando los riesgos hidrometeorológicos que representan los de mayor ocurrencia. Contiene mensajes educativos asociados a medidas preventivas y correctivas que ayudan a comprender cuáles son las buenas prácticas que pueden disminuir el impacto de los desastres, y cuáles las malas prácticas que pueden aumentar la vulnerabilidad, además se incluyen mensajes relacionados con la protección ambiental, cambio climático, y aspectos históricos relacionados a la identidad sociocultural del país.

Es importante destacar las ventajas de realizar un juego didáctico, tomando en cuenta las vivencias propias de afectaciones derivadas de los recurrentes eventos de origen natural que acontecen en los diferentes estados, resaltando además, la identidad sociocultural del país. En tal sentido este juego intentar favorecer a :

Beneficiarios directos: que comprenden a niñas, niños y adolescentes a partir de siete hasta dieciocho años.

Beneficiarios indirectos: la comunidad educativa (personal docente, administrativo, estudiantes de otras edades y familias de la población estudiantil), además de la población del área de intervención y en general, se pretende que este juego alcance a todos los habitantes del territorio nacional para reducción del riesgo de desastre.



Técnicamente la herramienta fue diseñada para ser utilizada principalmente por niñas niños y adolescentes, sin embargo puede tener un mayor alcance a toda la población, ya que a través de una herramienta de fácil comprensión, se puede aprender sobre una cultura preventiva de gestión de riesgos.

3. Elaboración



El trabajo iniciado en mayo de 2011 se realizó en forma conjunta en el marco del proyecto regional del DIPECHO VII, ejecutado por UNICEF en coordinación con el MPPE, y el Proyecto Nacional DIPECHO VII, ejecutado por Caritas Francia y Caritas Venezuela, donde se hicieron varias reuniones de coordinación para definir la metodología de trabajo para desarrollar el juego didáctico con las características propias de Venezuela.

Paso 1. Recopilación de información y desarrollo de la herramienta

- Socialización de las experiencias validadas y puestas en práctica en América latina, como fue el caso del Riesgolandia y Chaco Rapere de Paraguay.
- Lineamiento del MPPE como ente rector en el área educativa a nivel nacional, el cual contempló la petición a las zonas educativas de cada estado en cuanto a la formulación de propuestas de juegos que reflejaran los riesgos presentes en cada uno de ellos.

- Procesamiento, análisis y selección en forma conjunta entre MPPE-Caritas de Venezuela – UNICEF, de las propuestas de juegos presentadas por las zonas educativas de los estados del país.



- Realización de mesas técnicas con todas las direcciones del MPPE, Caritas de Venezuela, Dirección Nacional de Protección Civil Nacional y Administración de Desastres, Bomberos del Distrito Capital, comunidades educativas de los centros educativos de intervención del proyecto DIPECHO VII, y demás instituciones cuyo ámbito de trabajo esta relacionado al tema de interés, con el fin de obtener insumos técnicos y pedagógicos que fortalecieran la herramienta a construir, el cual se recogió a través de un instrumento elaborado por el equipo técnico .
- Proceso de elaboración de los términos de referencia para la contratación del diseño y diagramación del juego didáctico, con los insumos recibidos de las mesas técnicas, además del procesamiento, análisis y selección realizado por el equipo de trabajo.
- Revisión por parte del equipo técnico de la propuesta preliminar presentada por el diseñador.
- Incorporación de las observaciones realizadas por el equipo técnico.
- Elaboración del instrumento para el concurso “Colocar un nombre al juego didáctico adaptado al contexto venezolano” con el fin de dejar abierta la posibilidad a los estudiantes y personal docente, de la construcción colectiva del nombre del juego, a fin de que se puedan sentir identificados con el mismo y se desarrolle el sentido de pertenencia.
- Elaboración del instrumento para la validación del juego didáctico en aspectos relativos a: Apariencia del juego, tomando en cuenta: imágenes, color y tamaño; contenido del juego, realizando preguntas referente a: ¿Se ilustran los riesgos presentes en Venezuela?, ¿Te gusta el lenguaje utilizado?, ¿Es divertida la dinámica del juego?. Asimismo, se validó sobre la adquisición de aprendizajes preguntado: ¿Con el juego se aprende a prevenir los riesgos que existen en el país?

Paso 2. Proceso de validación de la herramienta

- Validación del diseño preliminar de la herramienta en las instituciones educativas del ámbito de intervención del proyecto DIPECHO VII. Para ello, se llevó el juego a las instituciones educativas, para jugarlo con los estudiantes de diferentes grados y edades, con el propósito de validar a través del juego a través de los instrumentos diseñados para tal fin. Esta validación se realizó con personal del Ministerio del Poder Popular de Educación (MPPE), La Dirección Nacional de Protección Civil y Administración de Desastres, UNICEF y Caritas de Venezuela. La metodología utilizada fue la siguiente: el personal acompañaba a los niños, niñas y adolescentes (NNA), y docentes de aula durante el juego, luego, se procedió a realizar las preguntas del instrumento de validación y cada NNA, levantaba la mano, para dar su respuesta.



De igual forma se realizó para la propuesta del nombre del juego, donde se sugirió que el nombre debería ser corto, es decir, que sea una palabra o un par de palabras, fortalecer la identidad nacional y estar relacionado con el propósito del juego; educar sobre gestión integral de riesgos. De allí los NNA, aportaron algunos nombre entre los cuales se encuentran:

- Riesgos Venezuela,
- Veneriesgo,
- Aprendo y Juego con el Ambiente,
- Riesgos Nacionales,
- Prevención Venezuela,
- Fortaleciendo Venezuela,
- Aprendo con los Riesgos en Venezuela,
- Conociendo Venezuela,
- Mitigando en Venezuela, Conociendo Venezuela,
- Viendo Venezuela,
- Riesgos y Protección,
- Así nos Enseña Venezuela,
- Aprendiendo a ser Prevenidos, entre otros.

- Incorporación de las observaciones realizadas durante el proceso de validación, la cual estuvo sometida a la revisión y actualización de contenidos imágenes y formatos, respetando la identidad del juego y todos sus componentes.
- Realización de la segunda validación con los participantes de la mesa técnica anterior, y demás instituciones relacionadas con la gestión de riesgos para la validación de la herramienta, donde se incluyó el análisis de los aspectos de funcionalidad de la herramienta, pedagogía, dibujos, vocabulario, género, respeto a las minorías, inclusión, derechos de las personas con discapacidad y aspectos étnicos.

Paso 3. Disposición de los recursos para la fase de desarrollo e implementación

- Aporte financiero realizado en forma conjunta entre UNICEF y Caritas de Venezuela, donde se reservó una partida para la impresión de 500 ejemplares de mesa y 10 juegos de tamaño gigante que se entregaron a los 6 centros educativos del proyecto.
- Distribución gratuita del juego didáctico en sus dos versiones (juego de mesa y de piso) en las instituciones educativas de intervención del proyecto, además de entrega de 350 ejemplares Ministerio del Poder Popular para la Educación, con el fin de que pueda ser utilizado como parte del material pedagógico en las demás instituciones del proyecto.



4. Uso

Se realizará con el inicio de nuevo año escolar el cual. Se entregará en las instituciones educativas pilotos del proyecto, varios ejemplares, con el fin de que sea parte del material de trabajo del docente de aula para apoyar la educación en la gestión del riesgo.

Resultados Esperados

- Como herramienta didáctica, este juego tiene la finalidad de contribuir con la educación y la formación de todas las comunidades educativas del país, en la construcción de una cultura para la prevención y la gestión de riesgos de desastre, particularmente por eventos de origen hidrometeorológico, que un evento que genera graves consecuencias en los estados, afectando a las poblaciones más vulnerables, que se encuentran ubicadas en zonas de alto riesgo.
- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que puedan surgir ante la ocurrencia de un evento con efectos adversos.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de la gestión del riesgo, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.



Tablero preliminar del juego Venezolano



Antimano del Distrito Capital-Venezuela”

“...El juego es muy colorido, excelente aprendí sobre las vaguadas, sobre los riesgos en Venezuela y también sobre el semáforo que indican las luces verde, amarillo y rojo. También aprendí que me cuando ocurra un sismo debo colocarme las manos sobre la cabeza para protegerme....Jose González, estudiante de 6to grado Escuela Básica Miguel Otero Silva- Parroquia Antimano del Distrito Capital-Venezuela”



Dificultades y Aprendizajes

- El proceso administrativo de algunas de las instituciones involucradas retrasó en gran medida la contratación del diseñador, lo que dificultó llevar a cabo con puntualidad la planificación realizada al inicio de las actividades.
- El personal del Ministerio de Educación-UNICEF, contaba con agendas muy llenas y no fue fácil hacerlas coincidir para reuniones conjuntas, retrasando nuevamente la planificación, sin embargo las reuniones se hicieron con todos los actores.
- El presupuesto destinado por las instituciones resultó poco para la impresión y divulgación del juego didáctico.

Recursos Humanos

Las instituciones claves involucradas en el desarrollo e implementación de esta herramienta fueron, entre otras:

Instituciones	Principales Funciones
La Dirección General de Formación Docente del Ministerio para el Poder Popular de Educación	Encargada de la recopilación de la formulación de propuestas de juegos que reflejaran los riesgos presentes en cada estado
Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF).	Encargado de la contratación del diseñador para la realización del Juego didáctico
Caritas de Venezuela Diseñador	Encargada junto MPPE- UNICEF, del procesamiento, análisis y selección de las propuestas de juegos presentadas por las zonas educativas de los estados del país, además de impresión de ejemplares de mesa y gigante.
Centros Educativos pilotos	Asistencia de docentes en las mesas técnicas y acompañamiento en la validación del juego con sus estudiantes.

Recursos Financieros

Se invirtieron aproximadamente \$15.000 dólares para las actividades de socialización (mesas técnicas), diseño, validación e impresión de los juegos didácticos.

5. Replicabilidad y sostenibilidad



La Sistematización de esta herramienta no pretende dar por agotado el tema del juego didáctico, que aún requiere trabajo de prueba y validación. Sin embargo, partimos del hecho de que Venezuela no contaba con un juego didáctico donde se representara los riesgos presentes del país, que permitieran a las niñas, niños y adolescentes de adquirir conocimientos sencillos y de fácil comprensión sobre la temática de preparación para desastres en relación con las amenazas, vulnerabilidades y sus capacidades de preparación y resiliencia en los diferentes estados del país.

El material lúdico y pedagógico ha sido elaborado para apoyar la gestión de riesgo que vienen realizando el Ministerio de para el Poder Popular de Educación (MPPE) con los docentes y la comunidad educativa en general, considerando que este juego sirve para trabajar tanto en la escuela como en otros espacios donde participan.

Lecciones aprendidas

- El juego didáctico se debe desarrollar con el apoyo de todas las instituciones inherentes en la temática de gestión del riesgo de desastres, y los resultados serán efectivos, en tanto se logre desarrollar una buena comunicación y entendimiento con los entes del área de intervención.
- Todo material dirigido a la niñez tiene que ser validado por las instituciones u organizaciones que lo vayan a utilizar, con el fin de brindar la información más adecuada para el público de interés.
- Las personas que apliquen esta herramienta deben contar con un conocimiento mínimo de la gestión de riesgos, para poder resolver dudas o consultas de los niños, niñas y adolescentes en el momento del juego.



Aspectos de sostenibilidad de la herramienta

- El juego debe integrar los diferentes aspectos socioculturales de las diversas realidades de los estados y comunidades donde se deseen utilizar como recurso pedagógico.
- Se requieren fondos económicos para el diseño, publicación, impresión y promoción de este material lúdico y pedagógico.
- La implementación de la herramienta debe ser parte de la currícula educativa venezolana, con el fin de garantizar el seguimiento y la continuidad del tema por parte de los docentes en las instituciones educativas.
- La práctica del juego requiere la presencia de una persona adulta para dirigirlo, en especial, cuando hay niños, niñas y adolescentes que no saben leer.
- Este juego didáctico es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante la participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo sobre la prevención de desastres se transforma en una experiencia feliz.

