

**Nombre de la Técnica:** Elaboración juguete

**Objetivo:** Fomentar la utilización positiva del tiempo positivo y los vínculos familiares como factores de protección frente al riesgo de consumo de sustancias psicoactivas

**Descripción:**

se les explica a los participantes el propósito de la actividad y se hace reencuadre sobre la importancia del uso positivo del tiempo disponible, así como los aspectos positivos del juego.

### **1. Elaboración del tablero:**

Posterior a esto se les indica que se empezará elaborando el tablero del juego:

- se les entrega a cada participante un cuadro de cartulina de 52 x 52 cm y 4 cuadros de cartón industrial de 25 x 25 cm
- con un pincel se aplica colbón sobre la cartulina y se procede a pegar el cartón industrial sobre está dejando un centímetro (1cm) de distancia del borde de la cartulina y medio centímetro (0.5cm) entre cuadro y cuadro.
- Cuando está seco se le doblan los restantes de los bordes hacia adentro para darle una mejor terminación.
- Cuando los bordes estén totalmente adheridos y secos se procede a pegar la cartulina de colores, la cual marcará la estructura del tablero, se le entrega a cada participante cuatro cuadrados de cartulina (rojo, azul, amarillo y verde) de 25x25 cms;
- se aplica colbón con un pincel sobre el tablero por la cara del cartón industrial que se pegó previamente, se procede a pegar cada cuadrado de cartulina verificando que queden bien pegadas las esquinas y los bordes estos marcarán las divisiones del tablero
- después que se ha secado, la docente realizará con un bisturí un corte a uno de los espacios que queda entre los cuadros para poderlo doblar (en la mitad del tablero desde el centro hacia la derecha).
- El coordinador verifica que los tableros estén bien pegados y secos para proceder a entregarles a los participantes los 36 stickers que servirán como casillas para el tablero, a cada participante se les entregan 9 stickers de cada color (azul, amarillo, rojo y fucsia)
- los participantes deberán pegar los stickers alrededor del tablero dejando 5 cms aproximadamente del borde y entre cada uno, siguiendo la secuencia, amarillo, rojo, azul, fucsia.

### **2. Elaboración de la caja:**

- Se entrega a cada participante el cartón industrial previamente cortado, 1 cuadro de 30x30cm para la base y 4 rectángulos de 10x30cm para los laterales de la caja
- se les indica a los participantes que los laterales se pegaran a la base de la siguiente manera:
- Se aplica al lateral (rectángulo de 10x30 cms) colbón con un pincel sobre 3 de los bordes (inferior, derecho e izquierdo) se deja secar un poco y se coloca sobre el borde de la base sujetándolo hasta que el pegante seque completamente, se realiza este procedimiento para los 3 lados restantes de la caja
- cuando esté completamente secas todas las partes se asegura con cinta de enmascarar en los bordes para darle firmeza.
- Cuando la base de la caja está totalmente terminada se procede a elaborar la tapa, se le entrega a cada participante un cuadro de 30.5 x 30.5 cms que será la base de la tapa y 4 rectángulos de 4x 30,5 cms que serán los laterales de la tapa, se realiza el mismo procedimiento de pegado que con la caja.
- Cuando la base y la tapa estén listas se procede a darle el acabado final pegando cartulina

plana sobre esta.

- Se le entrega a cada participante 1 cuadrado de cartulina plana de 30x30 cms el cual se pegara a la parte externa de la base, y 4 rectángulos de 10x30 cms que se pegaran en la parte externa de los laterales de la base de la caja, se realiza el mismo procedimiento con la tapa, una cartulina de 30.5x30.5 cms para la base de la caja y 4 rectángulos de 4x 30.5 cms para los laterales de la tapa.

### 3. Cajas para tarjetas y tarjetas:

- Se le entregan a cada participantes 4 cajas tipo cerilla previamente troqueladas
- Se les indica que deben doblar y pegar por donde lo indica la caja
- Se les entregan 120 tarjetas distribuidas en 4 categorías cada participante deberá guardar las tarjetas dentro de las caja según su categoría (cada categoría en una caja)

Categorías: 1: palabreando

2: dibujando

3: moldeando

4: adivinando

### 4. Elaboración del reloj de arena:

- Cada participante debe retirarles las etiquetas a las botellas y asegurarse que estén limpias y secas
- Se les pide a los niños que quiten las tapas, y se peguen juntas se aplica un anillo de pegamento alrededor de la parte superior de una de las tapas y se pega la otra por la parte superior dejando que el pegante se seque y se aseguran con la cinta mackguiver
- Cuando esté completamente seco el coordinador perfora las tapas con un cautín haciendo un pequeño agujero en el centro de las tapas
- En una de las botellas seca y limpia se hecha la arena de color
- Se le coloca las tapas previamente pegadas y perforadas
- Y por último se pone la otra botella

#### Normas:

Escucha activa

Acatamiento de normas e instrucciones

Cuidado del material

Respeto por el trabajo propio y de los demás

Respeto por el otro y sus opiniones

#### COMPETENCIAS CIUDADANAS Y HABILIDADES PARA LA VIDA

(marca con una X la competencia y las habilidades a fortalecer con la técnica central)

Cognitivas	Manejo de las Emociones	Sociales o interpersonales
Conocimiento de sí mismo	Manejo Emociones y sentimientos	Comunicación efectiva
Toma de decisiones		Relaciones interpersonales
Solución de conflictos		
Pensamiento creativo X	Manejo de tensiones y estrés X	Empatía
Pensamiento crítico X		

**Preguntas Reflexivas:**

Que es el juego

Porque es importante el juego para las personas

Que es utilizar positivamente el tiempo libre

Porque utilizar positivamente el tiempo libre puede ayudarnos a prevenir riesgos

Que riesgos nos puede ayudar a prevenir

**Recurso Físico:**

cerrado

No. de participantes: 50 participantes

**Materiales:**

Por niño

1Carton industrial de 2 mm de ancho 25 x 25 cm (por niño)

1cartulina de 52 x 52 cm (por niño)

1Pincel (por niño)

4 cuadrados de cartulina de 220 gr (1rojo,1 azul, 1 amarillo y 1 verde) de 25x25 cms (por niño)

Stikers de cuatro colores diferentes (36 por niño)

1 cuadro de 30x30cm de cartón industrial (por niño)

4 rectángulos de 10x30cm (por niño)

1cuadro de cartón industrial de 30.5 x 30.5 cms (por niño)

4 rectángulos de 4x 30,.5 cms (por niño)

1 cuadrado de cartulina plana de 30x30 cms (por niño)

4 rectángulos de cartulina plana de 10x30 (por niño)

1 cartulina plana de 30.5x30.5 cms

4 rectángulos de cartulina plana de 4x 30.5 cms (por niño)

4 cajas tipo cerilla previamente troqueladas

30 cartulinas planas de 7x5 cm verdes

30 cartulinas planas de 7x5 cm rojas

30 cartulinas planas de 7x5 cm amarillas

30 cartulinas planas de 7x5 cm azules

1 paquete de fichas para parques (4 fichas y 1 dado)

2 botellas pet mini de coca cola

**Materiales generales**

2 kilos de Pegante

Vasos desechables

Bisturí

8 rollos de cintas de enmascarar gruesa

Arena para pecera de colores

2 cautin

1 rollo de cinta mackguiver

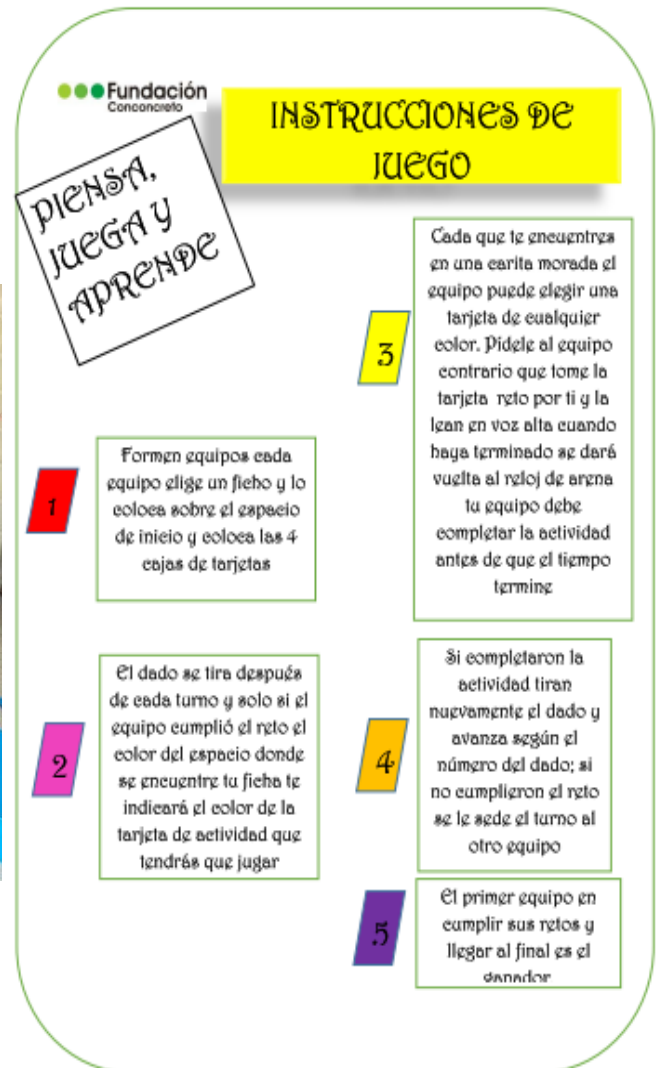
Variable: Son otras formas de aplicación de la técnica

**OBSERVACIÓN**

Hace referencia al nivel de participación del coordinador en el desarrollo, seguimiento y evaluación de la técnica.

Nivel 1: ____ Es la participación directa y continua del coordinador en la técnica.	Nivel 2: ____ Es la participación indirecta pero permanente del coordinador en la técnica le permite observar la dinámica de los participantes.	Nivel 3: ____ Es la participación externa del coordinador, donde solo se observa el desarrollo de la técnica, permitiéndole esto analizar la dinámica grupal
--	--	---

## FIGURA O GRÁFICO



Bibliografía – Autor – Anexos: El juego está basado en el juego Cranium de Hasbro

### Fichas del juego

#### Categoría 1: palabreando:

Las vocales han desaparecido, si colocas cada una en su lugar podrás leer una frase.

Las líneas rojas significa que hay dos vocales seguidas.

1	P _ R _ T _ S _ G _ R _ D _ D _ V _ T A _ L _ G _ R _ S P _ L _ G R _ S _ S P _ R _ T _	Por tu seguridad evita lugares peligrosos para ti
---	--	---

2	P_R M_Y L_R G_Q _ _ S _ _ L _ T_R M_N T _ _ L _ S _ L _ S _ _ M_P R _ V _ _ L_V _ _ B_R _ L_L _ R	Por muy larga que sea la tormenta, el sol siempre vuelve a brillar
3	Y _ M _ C _ _ D _ , M _ D _ V _ _ R_T _ S _ N _ M _ N_T _	Yo me cuido, me divierto sanamente
4	L _ F _ M _ L _ _ _ S _ L _ G_R _ N_T _ S _ R _ D _ L _ S _ H _ M_B R _ S	La familia es el gran tesoro de los hombres
5	L _ S _ _ C_C _ _ N _ E_S V _ L _ N _ M _ S _ Q _ _ L _ S _ P _ L _ B_R _ S	Las acciones valen más que las palabras
6	_ S_F _ _ R_Z _ T _ P _ R _ _ L_C _ N_Z _ R _ T _ S S _ _ Ñ _ S	Esfuézate por alcanzar tus sueños
7	_ L _ Q _ _ _ B _ _ N _ R_B _ L _ S _ _ R_R _ M _ A _ B _ _ N _ _ S _ M_B R _ A _ L _ C _ B _ J _ A	Al que a buen árbol se arrima buena sombra lo cobija
8	L _ _ N _ C _ _ D _ F _ R _ N_C _ _ _ N_T_R _ _ N _ B _ _ N _ D _ _ Y _ N _ M _ L _ D _ _ _ S T _ _ C_T _ T _ D	-La única diferencia entre un buen día y un mal día es tu actitud
9	_ P_R _ N_D _ R _ _ S _ _ N _ R _ G _ L _	Aprender es un regalo
10	L _ _ _ T _ _ M _ G _ N _ F _ _ R_T _ Y P _ S _ T _ V _ _ S _ L _ M _ J _ R P_R _ P _ R _ C _ _ N _ P _ R _ _ L _ X _ T _	La autoimagen fuerte y positiva es la mejor preparación para el éxito

### *Ordena las palabras para descubrir la frase*

1	La adelante esencia de la es ir hacia vida	La esencia de la vida es ir hacia adelante
2	No felicidad acción si n	No hay felicidad sin acción
3	Pidas a lo que no nunca otro tu dar puedes	Nunca pidas a otro lo que tú no puedes dar
4	amigos dar Los buenos saben buenos consejos	Los buenos amigos saben dar buenos consejos
5	diferencia no rendirse La entre ganar y perder es	La diferencia entre ganar y perder es no rendirse
6	Para algo que tener éxito, necesitas algo a lo que aferrarte, te motive, algo que te inspire encontrar	Para tener éxito, necesitas encontrar algo a lo que aferrarte, algo que te motive, algo que te inspire.
7	saben Sigue el camino tus sueños ellos	Sigue tus sueños ellos saben el camino

### *Las letras han cambiado de lugar, si las ubicas correctamente una palabra de protección encontraras*

1	etroped	Deporte
2	ercernaic	Recreación
3	afimail	Familia
4	caedunocio	Educación
5	meipto erbil	Tiempo libre
6	rate	Arte

7	Ateuostiam	autoestima
8	logodia	Dialogo
9	glasre	Reglas
10	tasme	Metas
11	lortnocotua	autocontrol
12	tonoaumia	Autonomía
13	dadilibasnopser	responsabilidad

### **CATEGORIA 2: DIBUJANDO**

1. Familia	11. sonreír	21. Proteger
2. Escucha	12. bailar	22. Amor
3. Juego	13. cantar	23. Arte
4. Sueños	14. profesor	24. Seguridad
5. Estudiar	15. comer	25. Amigos
6. Metas	16. bañarse	26. Deporte
7. Decir no	17. papá	27. Música
8. Hablar	18. mamá	28. niña
9. jugar	19. decisión	29. niño
10. pensar	20. libro	30. verduras

### **CATEGORIA 3: Moldeando**

1.casa	lápiz
2. colegio	caracol
3. parque	gusano
4. frutas	flor
5.balon de futbol	arcoíris
6. guitarra	árbol
7. juguete	dado
8.flor	paleta
9. cama	luna
10. vaso con agua	sol
11. comunicación	estrella
12. trabajar	araña
13. televisión	colombina



14 señal de peligro

pez

#### Categoría 4: Adivinando, Resuelve el acertijo si deseas ganar

	Acertijo	Respuesta
1	¿Cuál es el día más largó de la semana?	Miércoles
2	¿Cuál es el número que al revés vale menos?	9
3	¿Cuál es el océano más tranquilo?	El pacífico
4	¿Que está siempre en mar?	La letra a
5	¿Cuál es el nombre de hombre que tiene las 5 vocales?	Aurelio
6	¿De qué color son las mangas del chaleco verde de don José?	De ningún color los chalecos no tienen mangas
7	¿Qué es para comer y no se come?	La cuchara
8	¿Cuál es mitad de uno?	La letra n
9	¿Cuántos 9 hay del 1 al 100?	Hay 19
10	¿Qué no tiene pies y puede caminar?	El reloj
11	¿Qué pesa más un kilo de plomo o un kilo de algodón?	Pesa lo mismo un kilo
12	¿Qué es lo que no ha sido y será, pero cuando lo sea ya no lo será?	El día de mañana
13	¿Cuál es el número que su valor es igual al número de sus letras?	El cinco
14	¿En una cafetería hay cuatro medios panes y dos panes y medio? ¿Cuántos medios panes hay?	Hay nueve medios panes
15	¿Cuántos puntos tiene un dado?	42
16	¿Cuál es la única estrella que no brilla?	La estrella de mar
17	¿De tus tíos es su hermana, de tus abuelos su hija y a ti es a quien más ama?	mamá
18	Se trata de un caso extraño, siendo siempre el mismo número valgo mucho o no valgo nada, según el sitio en que vaya.	el cero
19	¿Tengo forma de patito arqueado y redondito, quién soy?	el número 2
20	De día abiertos de noche cerrados	los ojos
21	¿Se dice una vez en un minuto y dos veces en un momento, que letra soy?	La letra O
22	¿Quién pensaréis que soy yo que mientras más lavo y lavo más sucia estoy?	el agua
23	Con sólo tres colores ordeno a cada uno sí todos me respetan no habrá accidente alguno.	el semáforo
24	Corta y no es cuchillo, afila y no es afilador, el presta sus servicios para que escribas mejor.	sacapuntas
25	¿Hago paredes, pongo cimientos y a los andamios subo	el albañil

5	contento, quién soy	
2 6	¿Sobre una piel bien tensa dos bailarines saltan, que instrumento soy	el tambor
2 7	¿Voy rodeando tu cintura en más de una ocasión y si no es por mi ayuda de te cae el pantalón? ¿Quién soy?	La correa
2 8	Sí eres inteligente lo podrás adivinar van puestas en la nariz y sirven para mirar.	Las gafas
2 9	Aunque tengo dos piernas no puedo caminar, pero siempre voy a donde me quieras llevar	Los pantalones
3 0	Como culebra soy larga, muy larga en tu cuello me enrosco y vueltas doy, sí no me adivinas frío tendrás que soportar.	La bufanda