



MÓDULO CREARTE

Descripción del módulo

Edades

8 a 12 años

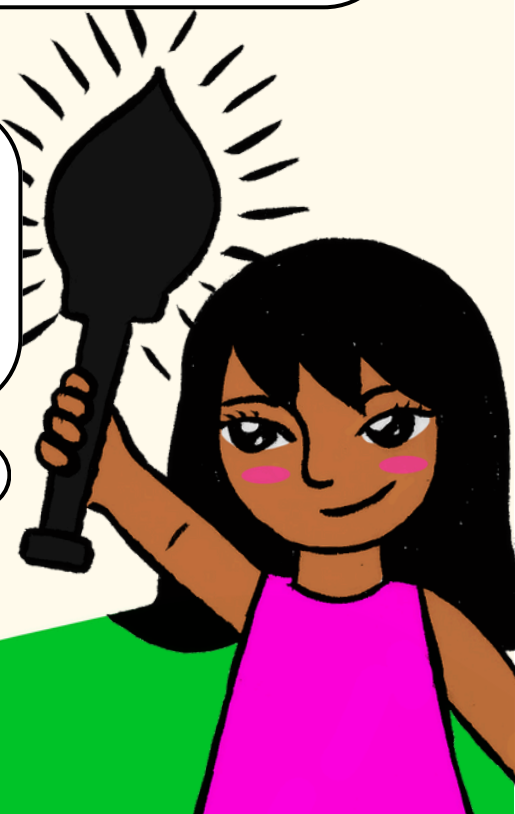
Este módulo se enfoca en la prevención y manejo de los riesgos al cual se enfrentan niños y niñas en su barrio. Es un módulo que se adapta al territorio y a las problemáticas de cada barrio, donde los niños y las niñas van a mapear su barrio para identificar juntxs los principales riesgos y donde se presentan. De ahí crearán los personajes de “lxs súper villanxs” y lxs antagonistas con sus armas y superpoderes para hacerles frente. El módulo cuenta con unas 9 sesiones sobre los riesgos y unas 4 sesiones mínimo para la creación de la muestra de teatro que pondrá en acción a lxs personajes creados.

Objetivo del módulo

- Identificar las situaciones de riesgo a las que están más expuestos lxs niñxs en su barrio
- Fortalecer la autoestima, el autocuidado y el desarrollo de habilidades sociales para tomar decisiones adecuadas en niñxs de 8 a 12 años, promoviendo el respeto, la solidaridad y el trabajo en equipo

Palabras claves

Riesgos, género, autocuidado, creatividad, teatro



JAKON NETE

Sesión 1: Presentación del módulo

Tiempo	Objetivos	Procedimientos	Materiales /Responsables
10	Presentar el módulo y lxs facilitadores.	Facilitadores reciben a lxs niñxs y cuentan que se empezará un nuevo módulo. Se da la bienvenida al grupo y se les indica que empezaremos un módulo para que identifiquemos los peligros que nos rodean y aprendamos como protegernos y evitarlos, pero antes jugaremos para empezar con buen ánimo y energía.	
10	Promover vínculos, contacto, formar equipo.	Ayepu: Se pone a las personas en una ronda y se dan las siguientes indicaciones: Cuando decimos AYEPU, damos dos golpes con ambas palmas sobre ambas rodillas, lo que simboliza las piernas, nuestra capacidad de movernos. Luego decimos ITAITA y damos dos golpes sobre el pecho con los brazos cruzados lo que simboliza el corazón, el amor, nuestros sentimientos, nuestras emociones, nuestra capacidad de querer. Seguidamente decimos IE, Con los dos brazos estirados frente a nosotros, representan las manos, nuestra capacidad de construir hacer chasqueamos los dedos Y mientras decimos TUQUITUQUI damos dos golpecitos en la cabeza que simbolizan los sueños. La capacidad de pensar, imaginar, mis ideas. Primero se realiza la secuencia cantada trabajando con el propio cuerpo individualmente se hacen varias pasadas hasta que todxs hayan dominado más o menos el canto y las acciones, antes de pasar a la siguiente se les explica que esta parte del juego significa que con mi capacidad de moverme, con mis sentimientos y emociones, con mi capacidad de construir y crear y con mis ideas y sueños yo puedo estar bien. y luego de que esto se hace el ayepu en las rodillas del compañero de la derecha y el tuqui-tuqui en la cabeza del compañero de la izquierda. Lo demás se mantiene sobre el propio cuerpo.	

		Cuando se haya dominado esta forma del juego y antes de terminar se les pregunta que significaba la primera parte del juego y luego se les explica la siguiente parte, Con tu capacidad de movimiento, con mis sentimientos, emociones y mi capacidad de querer y con tu capacidad de crear y construir somos aún mejores. Se refuerza la idea de la complementariedad y la importancia de lo que cada uno trae al grupo.	
20	Regular la energía	Yan Kem Po con aros. Se arman dos circuitos con los aros, se divide al grupo en dos y cada grupo en mitades, cada grupo se coloca en el extremo de uno de los circuitos. En cada circuito un equipo compite con el otro, se da el inicio y los primeros de cada equipo corren por el circuito hasta encontrarse, cuando se encuentran hacen Yan Ken Po y quien pierde regresa al final de su fila, su compañero que sigue corre hacia el competidor que también ha avanzado tratando de llegar al final del circuito, cuando se encuentra proceden de la misma manera saliendo del circuito el que pierde y avanzando el que gana. El juego acaba cuando uno de los miembros de un equipo ha logrado cruzar al otro lado. Culminada la primera etapa, los equipos ganadores se enfrentan y los perdedores también.	aros
20	Evaluar los conocimientos previos	Se recomienda que lxs participantes hagan una evaluación escrita breve que permita identificar sus conocimientos previos sobre la temática, en este caso los riesgos de su barrio. Al finalizar el módulo es importante que vuelvan a hacer la misma evaluación para medir cuanto se ha aprendido.	
30	Identificar las señales de alerta que nos dan los sentidos	Escuchando a mis sentidos: Se divide en 4 grupos a lxs presentes y se les entrega un paquete de 4 láminas a cada uno, se les pide que observen cada imagen y que conversen sobre lo que sienten al verla, luego eligen a quien o quienes muestren las imágenes que trabajaron y expliquen lo que les provocó al verlas. Se pregunta a lxs demás participantes si les provoca lo mismo o es otra sensación la que les provocó. Luego que todos los grupos han presentado sus laminas, lxs facilitadorxs motivan el análisis de esas situaciones, orientándolo hacia la prevención de	Laminas

		situaciones peligrosas, como los estímulos en este caso visuales nos anticipan algo y debemos estar atentos a ellos antes de actuar de una u otra forma.	
10	Cerrar la sesión de manera tranquila y reflexiva	El espiral Lxs participantes se colocan en circulo y quien facilita canta la siguiente canción: <i>En espiral hacia el centro al centro del corazón (2 veces)</i> <i>Yo soy el hilo, yo soy el tejedor, soy el sueño y el soñador.</i> Mientras canta <i>en espiral hacia el centro</i>, mueve la mano derecha extendida sobre el pecho haciendo un círculo, cuando dice <i>corazón</i> con la mano izquierda empuja la derecha hacia el centro del pecho. Cuando dice <i>yo soy el hilo</i>, mueve de manera ondulante el brazo derecho de manera horizontal hacia la izquierda y cuando dice <i>yo soy el tejedor</i> hace el mismo movimiento pero con el brazo izquierdo hacia la derecha. Cuando dice <i>soy el sueño levanta los brazos abiertos hacia arriba y cuando dice yo soy el tejedor</i> dobla ambos brazos y toca su cabeza. Luego se repite la canción con los movimientos hasta que se familiaricen.	

Sesión 2 Mapeando riesgos I

Tiempo	Objetivos	Procedimientos	Materiales /Responsables
10	Regular le energía	Juego: Maloka, Curaca, Ventarrón Se necesita que el grupo se forme en grupos de 3, deberá quedar alguien sin grupo, se indica que dos de lxs integrantes se pondrán frente a frente y levantan los brazos y se tomaran de las manos formando un “techo”. Y el tercer integrante se coloca en el centro. Lxs dos primerxs participantes han formado una maloca y el/la tercerx es curaca. Se aprovecha para explicar que es una maloca y que es curaca. Luego se indica que la persona que no tiene grupo podrá decir Maloca o curaca, cuando diga maloca, las malocas sin soltarse las manos iràn en busca de un curaca, y si dice Curaca son los curacas quienes irán en busca de una nueva maloca, el participante sin grupo procurará encontrar un espacio y dejar a otrx participante sin grupo. Una vez que se haya jugado un rato y todxs se hayan familiarizado con el juego, el miembro del equipo encargado agrega una nueva consigna, el compañero sin grupo podrá ahora decir también Ventarrón, cuando eso ocurra los grupos se desarman y se forman nuevas malocas con nuevxs curacas y se juega un tiempo más utilizando las 3 consignas.	
10	Fortalecer lo aprendido en la sesión anterior	Recuento de la sesión anterior: Lxs facilitadores preguntan a lxs participantes sobre lo trabajado en la sesión anterior. Preguntan sobre ¿cuáles son los sentidos?, ¿para qué sirven? ¿Como nos ayudan a prevenir un riesgo?	
10	Identificar los objetivos de la salida. Fijar normas para el recorrido que se hará	Con lxs niñxs sentados en circulo se explica que se dividirán en 2 grupos y cada grupo en sentido inverso hará un recorrido por el barrio fijándose bien en las cosas importantes para que al volver puedan individualmente hacer un mapa. Será importante que se fijen si hay algunas zonas que podrían ser peligrosas. Se indicará que antes de hacer el recorrido todxs deben tener en cuenta algunas indicaciones y normas que nos permitirán hacer el recorrido seguro. Nadie deberá adelantarse ni alejarse del/a responsable del grupo.	

		Todos seguirán las instrucciones que se den y en caso que el/la responsable considere que hay una zona que no ofrece la seguridad para el grupo, obviarán el recorrido por ella.	
30	Recorrer el barrio	Se recorre el barrio según los criterios y la ruta establecida en la actividad anterior	
30	Identificar los lugares de riesgo y lugares seguros en el barrio.	Dibujando mi barrio y sus peligros Una vez acabado el recorrido se solicita al grupo que individualmente dibujen un plano de su barrio, (tendrán 15 minutos para esto y una vez que lo hayan hecho identifiquen las zonas de riesgo y las marquen de un color, tendrán 10 minutos más para esto. Luego cada uno hará una lista de los riesgos y peligros identificados en el barrio. Indicar que no olviden poner su nombre a sus dibujos y escritos que debemos conservarlo por que más adelante trabajaremos con esos insumos.	Cartulinas A4 Papel Bond Marcadores (¿crayolas?) Colores Tiras de papel con los nombres de lugares importantes dentro barrio para que lxs niñxs con dificultades para leer y escribir, lo cojan y lo coloquen en su dibujo
20	Identificar las diferentes vulnerabilidades entre niños y niñas	Diferenciando el peligro según género. En ese momento se pregunta, ¿quiénes están más expuestxs a peligros en el barrio?, ¿los niños o las niñas? ¿Por qué? ¿A que peligros se enfrentan las niñas y a cuáles los niños? Es importante promover la reflexión y participación de todxs sobre estos temas, procurar caso y ejemplos puestos por lxs niñxs para analizar esta situación. y se anotan las reflexiones en una pizarra o papelote que no se deberá borrar por que servirá de insumo de la siguiente sesión.	Papelotes marcadores

Sesión 3 super villanxs: Mapeando riesgos II (en la Hoyada)

Hora	Objetivos	Procedimientos	Materiales /Responsables
20	Empezar la sesión con ánimo y energía	Minué (rayuela africana) La rayuela africana requiere principalmente de una superficie plana en donde se colocan aros o se dibuja o pinta una cuadrícula de cuatro por cuatro. Cada uno de estos espacios (cuadros o aros) debe tener una medida de aprox. 40 centímetros cuadrados. Una vez creada la cuadrícula, cada participante debe pararse en el punto de partida de dicha figura. Posteriormente, debe saltar hacia adelante pisando con los dos primeros espacios procurando no pisar las líneas de estos, luego se desplaza saltando lateralmente hasta terminar la primera fila, luego salta a la fila superior y procede de igual manera hacia el otro lado y continúa hasta acabar el recorrido momento en el que el siguiente participante inicia el recorrido, esto solo hasta que hayan pasado todos por el circuito. Luego se repite con la siguiente variante; el jugador hace la misma acción hasta acabar la primera fila luego regresa saltando de la misma manera hasta los casilleros de inicio desde donde saltaran a la siguiente fila, esta vez seguido por el/la siguiente jugador/a que seguirá de manera coordinada sus movimientos, cuando ambos haya hecho el recorrido de regreso se sumara otro participante y así sucesivamente hasta que todos hayan pasado.	Aros de plástico
40	Contar con un mapa de riesgos y lugares seguros por cada grupo.	Un mapa por grupo I Según la cantidad de niños se dividen en grupos, no debería haber más de 5 niños. Se indica que cada grupo dibujara un mapa de su barrio consensuado en el que se incluyan los aportes de cada integrante, para ello cada uno tiene su propio mapa del barrio lo que ayudará a tener un mapa completo. Una vez que cada grupo tenga su mapa. Se hace un alto	Mapas individuales hechos por los participantes. Papelotes. Plumones Crayones gruesos

10	Regular la energía	Pasa Energía (ver sesión 1) A veces los juegos no se logran hacer a la primera, entonces es importante volver a repetirlos a lo largo del módulo hasta que se logren para no generar frustración																																													
20	Unir en una lista por grupo los riesgos identificados por sus integrantes.	Unificando riesgos. Se les recuerda a lxs participantes que ya habíamos explorado en los riesgos, pero queremos que cada grupo lo converse y haga la lista de los peligros que ellos han identificado en el barrio. Piense si afecta más a hombres o mujeres o ambos de igual manera y llene la matriz que se les entregará	<table> <tr> <th colspan="4">Grupo:</th></tr> <tr> <th>Riesgo</th><th>Todos</th><th>Niños</th><th>Niñas</th></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	Grupo:				Riesgo	Todos	Niños	Niñas																																				
Grupo:																																															
Riesgo	Todos	Niños	Niñas																																												
20	Representar los riesgos en cada mapa	Un mapa por grupo II Con la matriz completada, se indica a los grupos que identifiquen en el mapa las zonas de riesgo y peligro y pinten de color A las zonas que son peligrosas para todxs, de color B las que son peligrosas solo para niñas y con color C las que son peligrosas solo para niños. Si hubiera zonas que son peligrosas para todxs pero más peligrosa para un género podría combinarse los colores si ese detalle es importante. Finalmente, se les pide que identifique las zonas que consideren seguras. Y las colorean del color D. Se pegan los tres mapas y las listas unificadas y se invita al grupo a observar el trabajo de sus compañeros.	Juego de 4 colores distintos de resaltadores por grupo																																												
10	Terminar la sesión con buena energía.	Michi/3 en raya Se arman 2 tableros de 3 en raya con 9 aros cada uno, se arman 4 equipos y 2 se enfrentan en cada tablero. Cada equipo recibe 5 pañuelos, cada equipo de diferente color y luego de definir quien empieza en cada tablero, se van intercalando los miembros de ambos equipos colocando un pañuelo en los aros vacíos, quien logra colocar 3 pañuelos en línea, sea esta horizontal, vertical o diagonal. El equipo que gane 3 juegos es el ganador y se enfrentará al otro ganador y de igual manera lo harán los perdedores.	Aros 4 juegos de 5 pañuelos de colores distintos.																																												

Sesión 4 super villanxs: Biografía de villanx I

15	Energizar al grupo al mismo tiempo que preparar su atención para el trabajo	Otorongo, Mitayero Retrocarga. Se explica primero que en la Amazonia y en toda América el felino más grande es el otorongo, que si bien a veces se le llama tigre, no es un tigre sino un jaguar que es otra de las maneras de llamarlo. Se pregunta quien sabe que es un mitayero, si alguien lo explica quien facilita complementa la explicación, en caso que nadie lo sepa, se explica que el mitayero es el cazador, el que provee el mitayo que es como en la Amazonia se llama al producto de la caza. Se procede igual con la palabra retrocarga, si nadie explica se les indica que es la manera como en la Amazonia peruana se llama a la escopeta de cartuchos, y que se llama así por que se carga por detrás. Luego se separa al grupo en dos y se paran en filas frente a frente dejando unos dos metros de distancia. Se explica que en este juego hay 3 personajes, mitayero que se representa parado con las dos manos a la cintura mirando desafiante, otorongo que se representa colocando la pierna izquierda hacia adelante y levantando ambos brazos como garras mientras ruge; y la retrocarga que se representará con el brazo izquierdo extendido con la mano como pistola y el brazo derecho doblado sobre el pecho como apretando un gatillo y haciendo el sonido de un balazo. Se les explica después que el hombre domina la retrocarga, el otorongo domina al mitayero y la retrocarga domina al otorongo. Los grupos deberán escoger uno de los personajes para enfrentar al equipo contrario. A la indicación de quien facilita los equipos que se encontrarán de espaldas entre si se voltearán, darán un paso al frente y tomaran la posición del personaje que decidieron ganando el equipo que tenga el personaje dominante, gana el equipo que haya conseguido ganar 4 juegos seguidos o 7 intercalados.	
30	Identificar otras situaciones de riesgo a la que están expuestxs.	Indagando sobre otros riesgos. El facilitador indica que hay una serie de situaciones que ponen en riesgo a niños y niñas, pero es importante que sepamos identificarlos para poder combatirlos. Se pide a todxs formar los mismos grupos que la sesión anterior para analizar unas situaciones que se les va a entregar.	SITUACIONES a. Alguien desconocido se me acerca o me persigue por la calle. b. Es muy tarde y se fue la luz, el camino para llegar a mi casa esta oscuro.

		Lista de situaciones – Pueden incluir otras situaciones que consideres cercanas a la realidad de los niños, niñas o adolescentes Se entrega a cada grupo dos de las situaciones y se les pide que las analicen y piensen a que peligros se estarían exponiendo y cual podría ser la mejor manera de evitar o disminuir el peligro. El grupo también mencionará si el peligro aumenta dependiendo que sea hombre o mujer, escriben sus conclusiones y luego cada grupo las comparte.	c. Cruzo nadando el río solo, con mis amigos/as sin la presencia de los adultos. d. Encuentro un artefacto extraño en el campo y lo manipulo porque quiero saber que es. e. Jugamos a las carreras en la pista. f. voy a vender churros de casa en casa y un señor me dice que me va a comprar todos mis churros pero me pide que pase que quiere hacerme unas fotos.
40	Priorizar los riesgos que más lxs afectan en el barrio	Priorizando los riesgos. Se solicita a que un/a representante de cada grupo comparta la lista de riesgos identificados la sesión anterior, y se apuntan unificando una lista a partir de los aportes de todos grupos. Luego en plenaria se pide hablar sobre los riesgos mencionados, como afectan a lxs niñxs y a la población en general. Luego según el número de grupos que se haya trabajado se decide el número de riesgos que se prioriza; si fueran 3 grupos se pide que cada participante vote por los 3 riesgos/peligros que más afectan a niños y niñas. El/la facilitador/a registra en la lista de riesgos los votos que se van emitiendo, luego se selecciona los 3 que obtuvieron más votos y se analiza si son realmente los que más afectan a lxs niñxs del barrio, una vez definidos los 3 riesgos, se define que riesgo/peligro trabajará cada grupo.	Lista de riesgos identificados por cada grupo, la sesión anterior. Marcadores de pizarra
10	Repasar la sesión	Hacemos un repaso de lo que fue la sesión, recordamos lo trabajado.	
10	Cerrar sesión	Pasa energía (ver sesión 1)	

Sesión 5 super villanxs: Biografía de villanx I, unificando historias

15	Regular la energía	Las llaves del/a abuelo/a Un/a voluntarix se coloca frente a la pared dando la espalda al resto del grupo que se encuentra en el extremo opuesto, quien facilita coloca un manojo de llaves detrás de la persona e indica que es el/la abuelx que se ha quedado en casa cuidándolos, pero se está durmiendo y ellos deberán robarle las llaves sin que se dé cuenta para poder salir a jugar a la calle. Así que deberán acercarse sin que el/la abuelx se de cuenta. Si estx voltea le pedirá a lxs que haya visto en movimiento que regresen al lugar de origen, y vuelve a voltearse, esto se repite hasta que unx de los nietxs coge la llave. En ese momento se cambia de voluntarix y se repite el juego un par de veces más y luego se dificulta un poco más las cosas, se les pide que quien coja las llaves no sea descubierto por la abuela (tendrá dos oportunidades para decir quien las tiene) porque si ella lo descubre automáticamente deberán devolver la llave.	Manejo de llaves
35	Visualizar los riesgos a los que están expuestos e identificar las maneras de contrarrestarlos o combatirlos.	Transformando riesgos en personajes, el ensayo. Se explica a lxs participantes que cada unx según el grupo al que pertenezcan tendrán que convertir las situaciones de riesgo identificadas en un personaje, deberán imaginar como sería si fuera un ser, una criatura. Pero antes trabajaremos algunos ejemplos para que sepan que es lo que van a tener que hacer. El equipo pone como ejemplo la alegría y empieza a hacer una serie de preguntas y va recogiendo las respuestas en un papelote en el que están escritas las preguntas. Una vez hecho esto se le entrega a cada grupo una tarjeta con uno de la siguiente emoción/situación (Envidia, amor) y se les pide que respondan esas preguntas y agreguen al menos 5 preguntas más cada grupo. Comparten su trabajo y luego se les indica que harán el mismo ejercicio con el riesgo que les tocó.	
10	Regular la energía	Juego del gato y el ratón en círculo	

40	Personificar los riesgos	Transformando riesgos en personajes, como serán nuestros monstruos. Se pide a los participantes reunirse en los grupos formados en la sesión anterior, se les recuerda cual es el riesgo que trabajaran como grupo y se les entrega una hoja con las preguntas trabajadas la sesión anterior más las preguntas seleccionadas de las propuestas por los grupos en el último ejercicio de la sesión pasada. y se les pide que individualmente respondan el formato. Culminado el trabajo se pide que cada grupo lea las respuestas.	Formato con preguntas Preguntas: ¿Si la (el riesgo escogido) fuera una persona como seria? ¿Cómo caminaría? ¿Cómo hablaría? ¿Cómo trata a las personas? ¿Cómo duerme? ¿Es masculino, femenina o no tiene género? ¿Qué le gusta comer? ¿Qué es lo que más le gusta hacer? ¿Qué música es la que el gusta más? ¿Es de algún color en especial? ¿Qué tipo de ropa usa?
10	Cerrar sesión	Las llaves de la abuela Se retoma el juego desde la segunda modalidad y cuando se logre hacerlo de esa manera se puede aumentar la dificultad del juego. Se indica que para dar por ganado el juego, lxs nietxs deberán pasar la llave por 3 manos distintas sin que los descubran, cuando la llave llegue a la tercera mano habrán ganado recién.	Manojo de llaves

Sesión 6 Super villanos: Biografía de villanx II, unificando historias

Hora	Objetivos	Procedimientos	Materiales /Responsables
20	Explorar nuevas formas de representar las ideas	Dibujando emociones, riesgos y peligros. Se pide un/a voluntarix del grupo al que se le entrega una tarjeta con un riesgo o peligro, este deberá dibujar una imagen que represente el riesgo y el grupo deberá adivinar, se repetirá la acción hasta que hayan pasado al menos 6 niñxs	Tarjetas con riesgos Marcadores de pizarra Pizarra
60	Personificar los riesgos	Describiendo a los villanos, descripciones finales Luego el equipo retoma el ejemplo de la alegría trabajado en la sesión anterior. Va a convertir las respuestas del formato en un texto descriptivo de las características del villano señalando con un color distinto en que parte del texto se incluye cada una de las respuestas. Se pega el papelote con el ejemplo desarrollado para que lo usen como referencia. Ahora se les pide que leyendo las respuestas del formato desarrollado en la sesión anterior, redacten un texto descriptivo de su villano. El equipo deberá acompañar el proceso de cerca y garantizar que todos los participantes entiendan el propósito del ejercicio y participen con aportes.	Formatos respondidos en la sesión anterior. Un Formato en blanco por grupo Papelote con la descripción de la alegría
40	Dibujar una imagen personal del super villano (riesgo convertido en personaje)	Mi versión del villano: A partir de la descripción colectiva del villano que hizo cada grupo, se les solicita a cada integrante de grupo que haga el dibujo del personaje, como se imagina que luce físicamente a partir de las características, tanto personales, psicológicas o físicas que incluyeron en su descripción. Poner énfasis que es un ejercicio personal que luego se utilizará para la construcción colectiva de su super villanx.	Papel Bond A4, Lápices colores
10	Cerrar sesión	Juego mitayero retrocarga yanapuma (ver sesión 4)	

Sesión 7 Super villanos: Como lucen los villanos II, definiendo el aspecto de los monstruos.

15	Regular la energía	Ritmo de futbol Se divide al grupo en dos equipos, y se les ubica lo mas distantes posible. Quien dirige la actividad les enseña el ritmo que deberán seguir, que es el mismo que acompaña las barras de la selección peruana; X-X / XXX / XXXX / XX <i>Posiciones:</i> 1 / 2 / 3 / 4 dos palmadas con un breve intervalo, seguido de tres palmadas sin pausa mas 4 palmadas sin pausa mas dos palmadas sin pausa y así continuar. Una vez que todos saben el ritmo se pide a uno d ellos grupos que inicie las palmas y no pare, cuando haya repetido tres veces la secuencia, el facilitador señala el inicio del segundo grupo cuando el ritmo del primero se encuentre en la posición 2. Cuando ambos grupos se encuentren haciendo su propio ritmo se pide que los grupos se desarmen y que empiecen sin dejar de palmear el ritmo a caminar por todo el espacio y luego que lo hayan hecho un momento el facilitador indica que todos deben volver a su grupo y a su ubicación original sin detener su ritmo, se analiza si pudieron mantenerlo y se intenta un par de veces más. Si lo logran se divide al grupo en dos, se les sitúa separados y se da el inicio al grupo 1, cuando hayan pasado 3 veces y se encuentren en la posición 2 se da partida al grupo 2, luego cuando el primer grupo este en la posición 3 se da inicio al grupo 3 y cuando el grupo 1 esté en la posición 4 empezara el grupo 4 y se continua como en el ejercicio anterior. Al finalizar se conversa sobre cómo se han sentido cuales fueron las dificultades y las cosas sencillas del ejercicio, se analiza cuáles son las condiciones que se deben cumplir para que se pueda acabar el ejercicio con éxito y extrapolamos	
----	--------------------	---	--

		el ejercicio a situaciones cotidianas para que valoren la importancia de la concentración cuando realizamos una tarea.	
25	Seleccionar los elementos y características de su supervillano	Unificando a los villanos/ el boceto , cada grupo revisa los dibujos individuales del súper villanx y escoge por consenso o votación en caso no se consiga consenso, las formas, tamaño, colores, detalles y características que tendrá su personaje cuidando que se recoja elementos de cada una de las propuestas, los miembros de cada grupo irán haciendo un boceto del villano.	
55	Dibujar los villanos	Retrato de villano: Cada grupo tiene unos 45 minutos para hacer la versión en limpio de sus super villanxs.	Bocetos y escritos de los grupos.
55	Escoger los materiales (en paralelo a la actividad anterior)	Identificando materiales: se escoge un par de integrantes por grupo y en paralelo al trabajo de su grupo, se les solicita que basándose en la descripción de su super villanx, escojan el material adecuado para la caracterización, elaboración de vestuarios y herramientas de acuerdo al retrato que sus compañerxs están elaborado, así mismo deberán elaborar una lista de necesidades para iniciar el trabajo de construcción.	Ropa, trapos, cartulinas, material reciclado, etc
10	Cerrar sesión	El gato y el ratón, todos excepto unx de lxs participantes se paran en circulo, quien permanece sentado es el gato y caminara alrededor del círculo, cuando lo decida tocara la cabeza de unx de lxs compañeros y corre dándole la vuelta al círculo , quien fue tocado se convierte en ratón y deberá correr en el sentido contrario al del gato mientras procurando llegar a su sitio nuevamente si el gato llega primero el ratón se convierte en gato y el juego continua, si el ratón llega primero el gato continua en su rol.	

Sesión 8 super villanxs: Villanxs Fashion I, fabricando vestuario y elementos

Hora	Objetivos	Procedimientos	Materiales /Responsables
15	Regular la energía	Curaca Maloca Ventarrón (ver sesión 2)	
10-15	Fortalecer lo aprendido	Hacer un repaso de lo que se ha venido haciendo en el módulo y lo que se ha aprendido	
50	Elaborar vestuario, elementos y accesorios de los super villanos.	Villanos Fashion I. Con el material seleccionado los grupos van elaborando piezas del vestuario, y armando una primera maqueta del personaje.	Ropa, trapos, tijeras, hilo, cartulinas, agujas, etc
40	Identificar las maneras más adecuadas y eficientes de enfrentar y contrarrestar los riesgos a los que están expuestos	Combatiendo a los villanxs. Los grupos, se encargan de pensar en los puntos débiles de los villanos, la manera de contrarrestarlos, de combatirlos; y luego fabricar armas y herramientas que permitan enfrentarlos con éxito. Para ello pensaran en los materiales que necesitan y elaboran una lista.	

Sesión 9 super villanxs: Villanxs Fashion II, fabricando vestuario y elementos

Hora	Objetivos	Procedimientos	Materiales /Responsables
10	Empezar la sesión con energía.	Cifras y operaciones. Arman 2 equipos y se entrega a cada equipo 2 juegos de papeles bond con números del (0 al 9). El facilitador dirá un número de 3 cifras el equipo que arme el número primero ganará. Luego que todos hayan pasado se ensaya dar operaciones de suma y resta y que los equipos encuentren la solución y armen el resultado.	4 juegos de números del 0 al 9, 2 para cada equipo
60	Elaborar vestuario, y accesorios de los super villanos.	Villanos Fashion II. Con el material seleccionado los grupos van armando el vestuario y los accesorios para la caracterización de los personajes que han creado.	Ropa, trapos, tijeras, hilo, cartulinas, agujas, etc
40	Identificar las maneras más adecuadas de enfrentar y contrarrestar los riesgos a los que están expuestos.	Construyendo superhéroes. En grupo, lxs participantes con ayuda de lxs facilitadorxs, pensarán en quienes se enfrentarán a lxs super villanxs. A partir de las debilidades identificadas en lxs villanxs, se pensará en los superpoderes para combatirlos y a partir de allí definir a los personajes que los poseerán y su aspecto.	Ropa, trapos, material reciclado
10	Terminar la sesión con entusiasmo	Los Robots descontrolados - El educador pedirá 2 voluntarios (científicos) y les solicitará retirarse de la sala momentáneamente. - El educador formará 4 grupos de niñxs y cada grupo decidirán en que parte de su cuerpo será su botón para desactivarse cuando el científico lo descubra. - Antes de empezar el juego cada grupo dirá donde tiene su botón, pero teniendo en caso que el científico no escuche y/o vea a los grupos - Cuando empiece la música todos comienzan a caminar en forma de robots, los robots están descontrolados y los científicos entraran a la sala para desactivar a los robots, tendrán que buscar los botones y cuando lo encuentre, el robot se quedara inmóvil El científico tiene que desactivar a todos los robots antes que finalice la música. Si hay tiempo se puede repetir cambiando los científicos y los lugares donde los grupos tiene su botón de encendido.	Canción we are de robots Kraftwek https://www.youtube.com/watch?v=D_8Pma1vHmw

Sesión 10 Super villanxs: Introducción al juego teatral

Hora	Objetivos	Procedimientos	Materiales /Responsables
20		Presentación del/ Profesor/a de teatro y de la experiencia teatral que tendrán. A partir de esta sesión se pretende crear colectivamente una representación que ponga en acción lxs super villanxs y los héroes que los combaten.	
100		Introducción al teatro: ejercicios teatrales Antes de crear la representación es importante que pasen por diversos ejercicios teatrales que les permita conectar y soltar el cuerpo, modular su voz y jugar.	Se intercalan juegos teatrales con juegos de otro tipo a fin de mantener el entusiasmo y el interés

Sesión 11 Super villanxs: Villanxs en juego, ejercicios teatrales sobre villanos.

Hora	Objetivos	Procedimientos	Materiales /Responsables
40		Juegos Teatrales	
80		Super villanxs en acción: Juegos teatrales sobre lxs super villanxs	

Sesión 12 super villanxs: combatiendo al mal, ejercicios teatrales sobre sobre super poderes

Hora	Objetivos	Procedimientos	Materiales /Responsables
20		Juegos teatrales	
90		Dando vida a los héroes: ejercicios teatrales sobre los superhéroes.	

Sesión 13 super villanos: Ensayos teatrales I

Hora	Objetivos	Procedimientos	Materiales /Responsables
60		Ensayos teatrales	
60		Muestra de maquetas de vestuarios Elaboración de lista de requerimientos. Toma de medidas	

Sesión 14 super villanos: Ensayos teatrales II

Hora	Objetivos	Procedimientos	Materiales /Responsables
60		Ensayos teatrales	
60		Elaboración de elementos y accesorios	

Sesión 15 super villanos: Ensayos teatrales III

Hora	Objetivos	Procedimientos	Materiales /Responsables
60		Ensayo Teatral	
60		Elaboración de elementos y accesorios	

Sesión 16 super villanos: Ensayos teatrales IV			
Hora	Objetivos	Procedimientos	Materiales /Responsables
40		Ensayo Teatral	
80		Prueba de vestuario y accesorios	

Sesión 17 super villanos: Ensayo General			
Hora	Objetivos	Procedimientos	Materiales /Responsables
120		Ensayo General con vestuario y elementos	