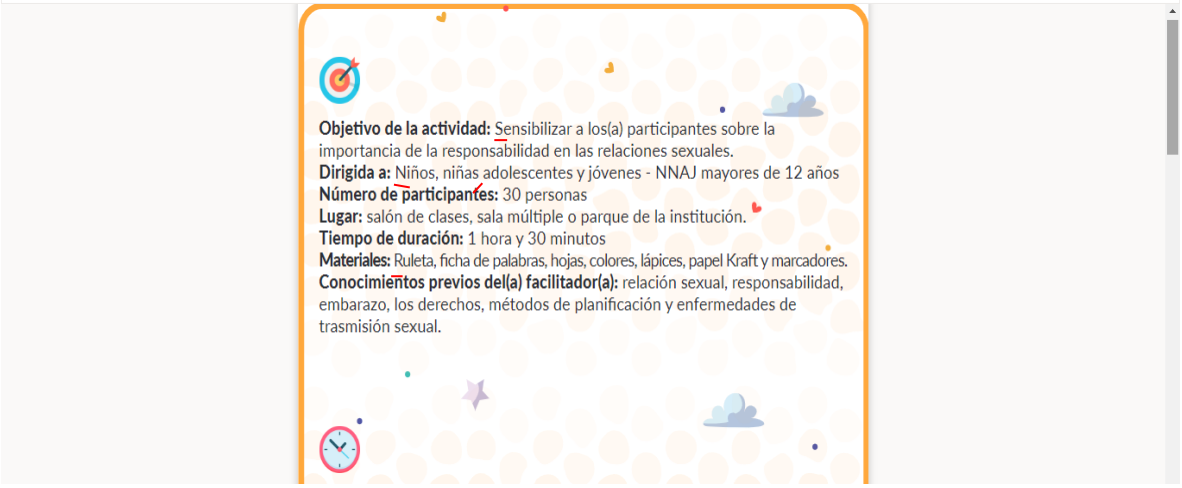
Observaciones/ sugerencias

Manuales

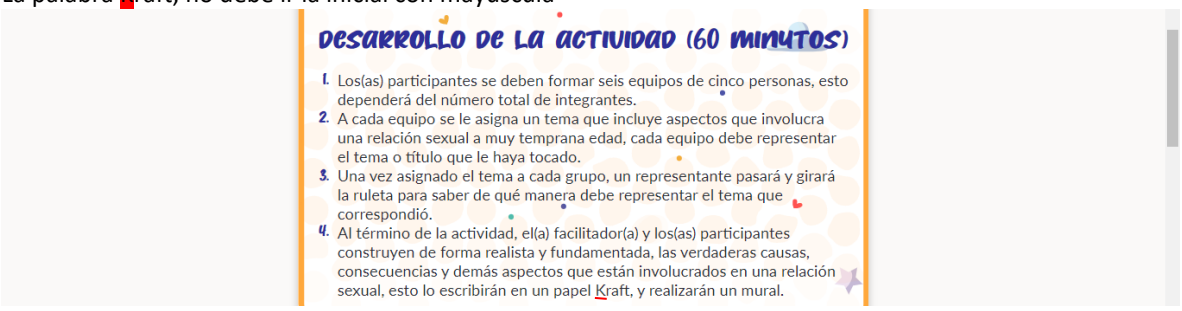
Generalidades en todos los manuales

1. En el apartado de descripción, el siguiente párrafo inicia con
   Introducción a la Actividad- la letra A, debe ir en minúscula
2. Las palabras después de los dos puntos: van en minúscula, tal cual el ejemplo de abajo *
   Manual juego 7 asumiendo mis decisiones:

Las palabras después de los dos puntos deben ir en minúsculo ejemplo:
* Objetivo de la actividad: sensibilizar a los(a)…
..Dirigida a: niños, niñas, adolescentes y jóvenes…. (APLICA PARA TODOS LOS MANUALES)

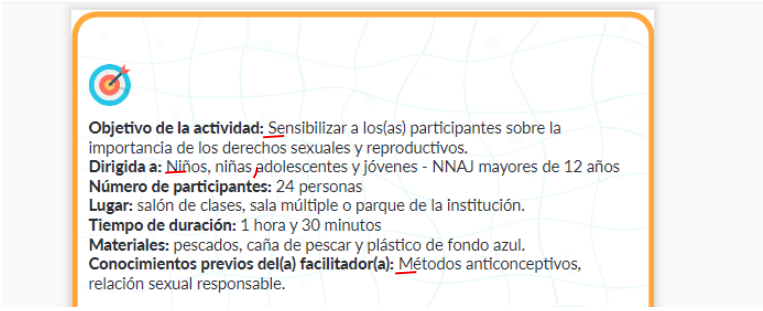


La palabra Kraft, no debe ir la inicial con mayuscula



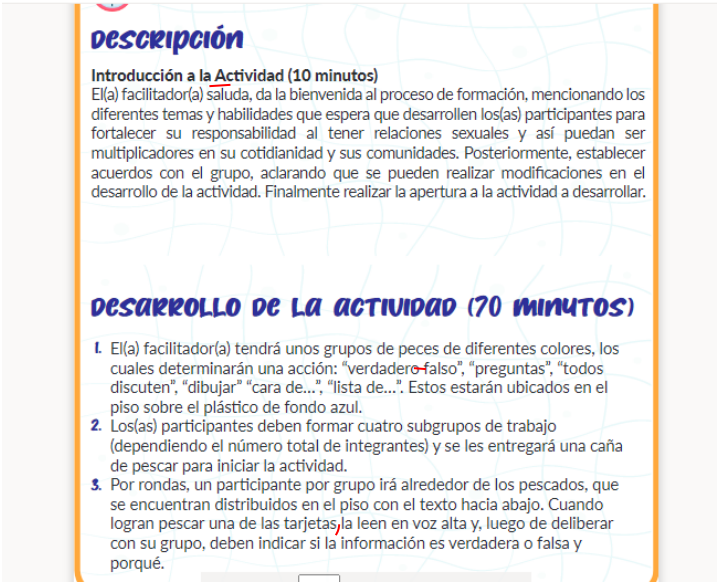
Manual juego 3 pescando ideas

Letras después de los dos puntos, en minúscula, coma después de la palabra niñas



Objetivo de la actividad: Sensibilizar a los(as) participantes sobre la importancia de los derechos sexuales y reproductivos.
Dirigida a: Niños, niñas adolescentes y jóvenes - NNAJ mayores de 12 años
Número de participantes: 24 personas
Lugar: salón de clases, sala múltiple o parque de la institución.
Tiempo de duración: 1 hora y 30 minutos
Materiales: pescados, caña de pescar y plástico de fondo azul.
Conocimientos previos del(a) facilitador(a): Métodos anticonceptivos, relación sexual responsable.

La letra A debe ir en minuscula.
Debe ir un guion o una coma en “verdadero falso”
La oma en la frase: … pescar una de las tarjetas la leen en voz alta…



DESCRIPCIÓN

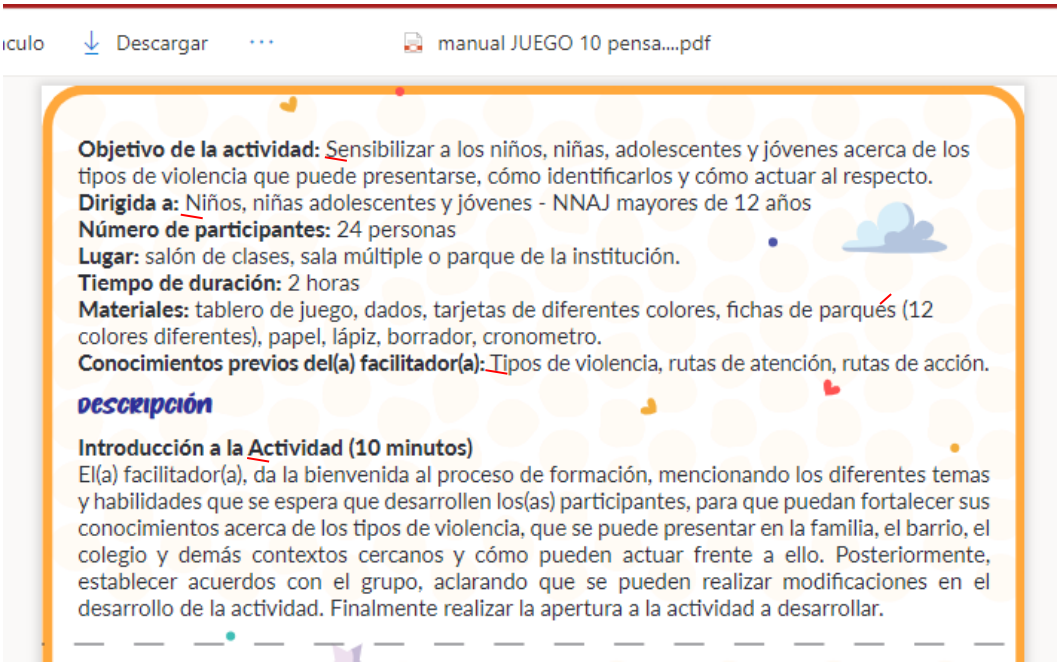
Introducción a la Actividad (10 minutos)
El(a) facilitador(a) saluda, da la bienvenida al proceso de formación, mencionando los diferentes temas y habilidades que espera que desarrollen los(as) participantes para fortalecer su responsabilidad al tener relaciones sexuales y así puedan ser multiplicadores en su cotidianidad y sus comunidades. Posteriormente, establecer acuerdos con el grupo, aclarando que se pueden realizar modificaciones en el desarrollo de la actividad. Finalmente realizar la apertura a la actividad a desarrollar.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (70 MINUTOS)

1. El(a) facilitador(a) tendrá unos grupos de peces de diferentes colores, los cuales determinarán una acción: “verdadero falso”, “preguntas”, “todos discuten”, “dibujar” “cara de…”, “lista de…”. Estos estarán ubicados en el piso sobre el plástico de fondo azul.
2. Los(as) participantes deben formar cuatro subgrupos de trabajo (dependiendo el número total de integrantes) y se les entregará una caña de pescar para iniciar la actividad.
3. Por rondas, un participante por grupo irá alrededor de los pescados, que se encuentran distribuidos en el piso con el texto hacia abajo. Cuando logran pescar una de las tarjetas la leen en voz alta y, luego de deliberar con su grupo, deben indicar si la información es verdadera o falsa y porqué.

Manual de juego 10 pensando, aprendiendo y previniendo

Las letras después de los dos puntos, van en minuscula.
La frase “Introducción a la Actividad”- a va en minusucla
La palabra parques, lleva tilde en la e : parqués



Sugerencia de redacción con correcciones de tildes

4. Si el equipo no logra completar el desafío, se queda en la casilla y le otorga el turno al equipo que quedó de segundo lugar. Si logran completar el desafío de la tarjeta, continuarán lanzando de nuevo el dado y prosiguiendo con el juego, así sucesivamente. Si en alguna de las pruebas no logran el resultado esperado, pasarán el turno al siguiente equipo, quienes continuarán avanzando sólo si logran completar el reto.

