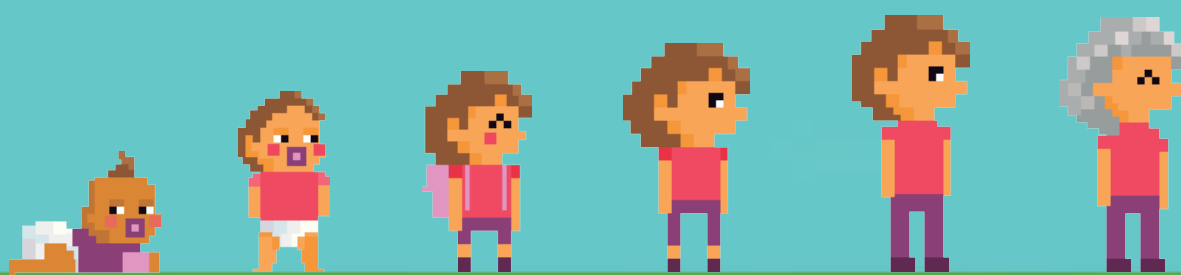


SUPERVAC

DE MESA

**JUEGOS PARA APRENDER
SOBRE VACUNAS**



APRENDER HACIENDO, APRENDER JUGANDO, APRENDER DESCUBRIENDO

El **juego nos permite** ponernos a salvo de la realidad para ensayar mil versiones de nosotros/as mismos/as. En el juego nada es definitivo ni duradero; cuando jugamos habitamos un lugar diferente, un tiempo distinto y con otras reglas que no son las del mundo ordinario ni tampoco tienen la gravedad de la vida cotidiana. Pero no por ello el juego es una actividad poco seria: quien juega se entrega a lo que el juego le propone con total compromiso, protagonista de la experiencia, se expresa con **autenticidad y espontaneidad**, se muestra tal cual es. Por eso, el terreno del juego es el mejor lugar donde desplegar plenamente el ser y ejercerlo en libertad.

Como una actividad de la que usualmente no se espera nada, propicia las condiciones para que todo suceda, para que todo sea posible. **Es, además, un escenario de aprendizaje y desarrollo:** genera interés y motivación, **divierte y promueve las capacidades individuales y sociales.** Jugando se aprende del mundo y se aprehende el mundo: se crean vínculos con otras personas y se comparte, pero también se compite, se pone a prueba, se ensaya, se descubre, se investiga y practica sin el riesgo y el costo que conlleva la vida real.

El juego no es terreno exclusivo de las infancias, sino que **es parte integral del desarrollo del ser humano.** Por eso también es importante en la vida adulta, aunque a veces los prejuicios dificulten o les impidan a las personas poder incorporarlo. Estar rodeados de niñas y niños puede ser una oportunidad para animarse a habitar el juego nuevamente y, **desde el rol adulto**, acompañar a las/los más chicos en este recorrido. Jugar con dedicación y compromiso es también una manera de **establecer y ensayar vínculos saludables y de respeto**, crecer juntos/as, descubrirse, permitirse la entrega verdadera que transforma a ambas partes en el intercambio.

Jugar es descubrir las bondades del lenguaje; inventar nuevas historias, asistir a la posibilidad humana de crear nuevos latidos, y eso es maravillosamente placentero. A través del juego, las personas aprendemos muchas cosas: la experiencia lúdica ayuda a mirar, a conocer y a conectar con el cuidado, al mismo tiempo que nos enseña a atravesar miedos, dudas y a reconocer lo que hace mal.

Pero, ¿por qué es importante hablar de vacunas en el juego?

Porque la vacunación es la actividad preventiva de mayor impacto sanitario. Junto con otras acciones, es la base para controlar las enfermedades transmisibles. Reduce drásticamente la morbilidad (cantidad de personas que enferman) y la mortalidad (cantidad de defunciones) de enfermedades infecciosas prevenibles por vacunas, beneficiando no solo a quienes se vacunan sino a toda la comunidad.

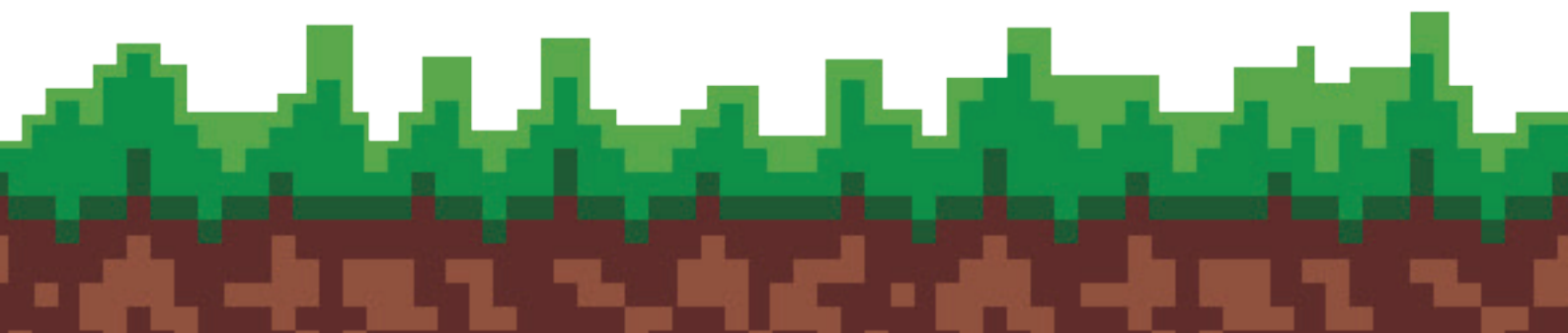
Si todas las personas estamos vacunadas, interrumpimos la circulación de determinados virus y bacterias y beneficiamos indirectamente a quienes no pueden vacunarse (bebés muy pequeños, personas embarazadas o con las defensas bajas, entre otros).

Por esta razón, **las vacunas no solo son un derecho, sino también una responsabilidad social**. Es nuestra responsabilidad y obligación aplicarnos (y aplicar a los niños y niñas a nuestro cargo) las vacunas que nos corresponden durante todas las etapas de la vida -no solo en la niñez y adolescencia, sino también en la adultez- para evitar enfermarnos y contagiar a otras personas.

En ese sentido, **es importante que reflexionemos sobre estos temas en las actividades que realicemos y que podamos ponerlos en juego con las comunidades con las que trabajamos**.

Desde Fundación Huésped pensamos y compartimos este **kit de juegos** como una herramienta para que todas las personas, niños/as y adultos/as, multipliquemos las posibilidades de conocimiento sobre las vacunas y el cuidado de nuestra salud.

¡A JUGAR!



REGLAMENTO DE JUEGOS

**Los tres primeros juegos se pueden jugar
con las mismas cartas.**

**Ante la posibilidad de imprimirlas, sugerimos
papel ilustración mate de 300 gramos.**

JUEGO 1

DIBUJA LO QUE VEO

JUEGO DE CARTAS PARA 2 A 8 PARTICIPANTES
EDAD SUGERIDA: A PARTIR DE LOS 5 AÑOS

ELEMENTOS

- 📄 30 cartas de imágenes
- 📄 1 una plantilla de soluciones
- 📄 papel y lápiz para cada participante
- 🕒 reloj/cronómetro

OBJETIVO

Sumar la mayor cantidad de puntos en cada ronda intentando ser la persona que mejor interprete y represente las narraciones.

PREPARACIÓN

Recortar y mezclar las cartas, luego colocarlas en una pila con el dibujo hacia abajo. Comprobar que cada participante cuente con papel y lápiz. Tener a mano un reloj o cronómetro para tomar el tiempo.

DESARROLLO

Se juegan tantas rondas como se indica en el recuadro según la cantidad de participantes:

NÚMERO DE PARTICIPANTES	CANTIDAD DE RONDAS
2	4
3	6
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8

Comienza la persona que se haya vacunado más recientemente, quien se convertirá por esta ronda en **“el/la narrador/a”**. El resto de quienes participen serán **“dibujantes”**. Luego los roles irán cambiando en cada ronda siguiendo la dirección de las agujas del reloj.

Cada ronda se divide en dos fases:

Fase 1: relato /dibujo

La persona que narra tomará la primera carta de la pila de manera que sólo pueda verla ella. Luego deberá describir con la mayor precisión posible lo que ve en la tarjeta, para lo cual contará con un minuto de tiempo reloj. Por ejemplo: *“hay un niño con remera rayada que está en una plaza donde hay un tobogán con una niña en la escalera. El niño tiene pelo enrulado, pantalón largo y zapatillas”*.

Mientras van escuchando, quienes dibujen, tienen que representar lo que la persona que narra va diciendo de la manera más completa posible. No importa la calidad del dibujo pero sí que sea lo más fiel posible al relato.

Fase 2: control/puntuación

Una vez completada la fase de narración y dibujo, cada dibujante pasará su dibujo hacia la derecha y la persona que narró buscará su tarjeta en la plantilla de soluciones. Allí estarán señalados con un punto negro los 7 objetos que, si están dibujados, darán puntos. Quien haya narrado los irá nombrando y cada dibujante deberá fijarse si están representados en su dibujo. Se anotará en cada dibujo 1 punto por cada objeto representado que figure en la plantilla de soluciones. Por su parte, quien haya narrado sumará 1 punto por cada objeto si fue dibujado por al menos uno de los/as dibujantes. Para cualquiera de los 2 roles, el máximo puntaje posible es de 7.

FINAL DE LA PARTIDA

La dinámica se repite en cada ronda cambiando el narrador/a según el sentido de las agujas del reloj. Una vez que se hayan cumplido todas las rondas indicadas según la cantidad de participantes, gana la persona que más puntos tenga.

SIGUIENTE JUEGO ➡➡➡

JUEGO 2

ARMANDO HISTORIAS

JUEGO DE CARTAS COOPERATIVO DE 2 A 6 PARTICIPANTES
EDAD SUGERIDA: DESDE LOS 5 AÑOS

ELEMENTOS

 30 cartas de imágenes

OBJETIVO

Armar entre todas las personas que participen un relato colectivo y descartar las cartas que tienen en su mano.

PREPARACIÓN

Recortar y mezclar las cartas. Luego, repartir 5 a cada participante, que deberá mantenerlas ocultas de las demás personas.

DESARROLLO

Se pueden formar equipos o que jueguen todas las personas que participan. Cualquier participante puede empezar. La idea es que elija una de las cartas que tiene en su mano y, a partir de ella, narre el principio de una historia.

Una vez comience, colocará la tarjeta que haya elegido a la vista de las demás personas en la zona de juego. La idea es que la tarjeta funcione a modo ilustrativo del relato pero que este no sea solo una descripción de la tarjeta.

Luego, otra persona del mismo equipo puede continuar el relato, ilustrando con alguna de sus cartas por dónde sigue la historia. La única regla es que no vale que un mismo participante descarte dos cartas seguidas, y que el relato tiene que tener una continuidad lógica.

Al finalizar cada relato, según las cartas que hayan utilizado y si cumplieron con la consigna que tiene cada una, obtendrán algún logro:

CARTAS UTILIZADAS	LOGROS
1 a 4	Se les da bien contar chistes
5 a 10	Podrían escribir crónicas en un periódico
11 a 15	Cuentan buenas narraciones orales con lujo de detalles
más de 15	Alcanzan reconocimiento por su prosa escribiendo cuentos cortos
¡TODAS!	Grandes Novelistas best sellers



FINAL DE LA PARTIDA

Cuando todos los jugadores/as se hayan descartado de su última carta, el juego concluye. Gana el equipo que más logros haya obtenido.

En caso de no saber cómo continuar una historia, o si la historia llegó a su fin y todavía quedan cartas en mano de algún participante, se puede iniciar un nuevo relato, pero cuanto más larga sea la historia (cuantas más cartas en juego en un mismo relato) más puntos sumará el equipo.

SIGUIENTE JUEGO ➡➡➡

JUEGO 3

ILUSTRANDO EMOCIONES

JUEGO DE CARTAS PARA 4 A 6 PARTICIPANTES
EDAD SUGERIDA: A PARTIR DE LOS 5 AÑOS

ELEMENTOS

 30 cartas de imágenes

OBJETIVO

Sumar la mayor cantidad de puntos, relacionando la tarjeta que mejor se aproxime a la emoción narrada en cada ronda.

PREPARACIÓN

Recortar y mezclar las cartas. Luego, repartir 5 a cada participante, que deberá mantenerlas ocultas de las demás personas.

DESARROLLO

La persona que haya visitado a un médico más recientemente será quien inicie. Deberá nombrar una emoción que quiera ilustrar. Puede ser lo que quiera, pero siempre en una sola palabra.

Una vez que esta palabra está dicha en voz alta, los demás participantes elegirán una de las cartas de su mano que a su criterio ilustre mejor la palabra sugerida y la colocarán en el centro de la mesa, boca abajo.

Una vez que todos los participantes hayan puesto su carta, se mezclarán todas y se pondrán boca arriba en la mesa a la vista, y se pasará a la fase de votación.

A la cuenta de tres todos señalarán la tarjeta que crean que mejor ilustre a la palabra sugerida. La única excepción es que no vale votar la carta propia. Cada participante obtendrá tantos puntos como votos haya obtenido.

En cada ronda se mezclan todas las cartas y vuelven a repartir. Durante una partida no se puede repetir la palabra sugerida.

Luego, se seguirá el sentido de las agujas del reloj para que en cada ronda un participante distinto inicie el juego. Se jugarán tantas rondas como participantes hayan (de manera que todos los participantes sean cuentacuentos una vez).

FINAL DE LA PARTIDA

Gana quien más puntos haya obtenido en total.

SIGUIENTE JUEGO ➡ ➡ ➡

JUEGO 4

TIEMPO DE VACUNAS

JUEGO COOPERATIVO PARA 3 A 6 PARTICIPANTES
EDAD SUGERIDA: A PARTIR DE LOS 8 AÑOS

ELEMENTOS

-  mazo de 37 cartas de vacunas
-  10 cartas de libreta incompleta
-  tabla de puntuación

OBJETIVO

El objetivo del juego es que entre todos los participantes logren armar el calendario de vacunación ordenado en un sentido cronológico de aplicación.

PREPARACIÓN

Imprimir y recortar las cartas. Barajarlas y repartir 1 carta a cada participante, quien deberá sostenerla en sus manos manteniéndola oculta del resto de los participantes. Dejar a un costado el resto del mazo.

DESARROLLO

Todos los participantes forman un solo equipo. En la primera ronda cada uno recibe una carta. En la segunda, cada participante recibe dos cartas, y así sucesivamente.

En cada ronda, quienes participen deberán ir tirando las cartas que tienen en el centro de la mesa, formando una línea en orden ascendente. En primer lugar debe colocarse la carta más baja disponible; después la segunda carta más baja, y así sucesivamente. Las cartas siempre se colocan de a una por vez y boca arriba.

Por ejemplo, si un jugador tiene la 36 y la 37 en la mano, deberá colocarlas inmediatamente por orden, pero ¡una a la vez! No existe un orden de juego ni hay turnos: quien crea tener la carta disponible más baja, la juega en el lugar de la línea que crea que va, pero siempre deberá ser al momento de ser jugada la más baja disponible en esa ronda.

Muy importante: no se permite que quienes participen revelen o muestren sus números. ¡Tampoco se permite acordar, consultar ni hacer señas!

En la primera ronda las cartas solo pueden ponerse del lado derecho de la que ya esté bajada. Con el paso de las rondas, las cartas tendrán más opciones de acomodarse, pero siempre tiene que respetar que al momento de ser jugada, no haya una carta menor en la mano de las demás personas.

Si alguna de las cartas bajadas no es la menor disponible:

- ♦ se toma una carta de libreta incompleta
- ♦ todas las cartas jugadas en esa ronda vuelven al mazo, se mezclan y se reparten tantas cartas hagan falta a quienes jueguen para completar la mano de la ronda que se está jugando.

La ronda es superada si todas las personas ponen sus cartas en el orden que corresponda. Si ese es el caso, las cartas ya jugadas en la ronda se acomodan en la misma línea que el resto y se pasa a la siguiente ronda.

Ejemplo rondas tres jugadores:

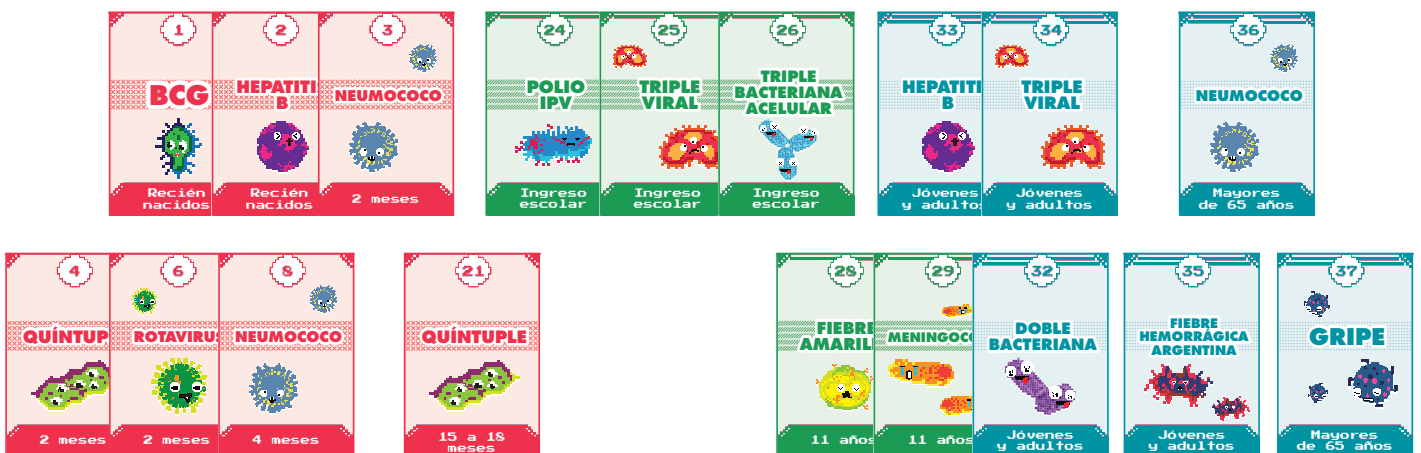
Ronda 1



Ronda 2



Ronda 3



FINAL DE LA PARTIDA

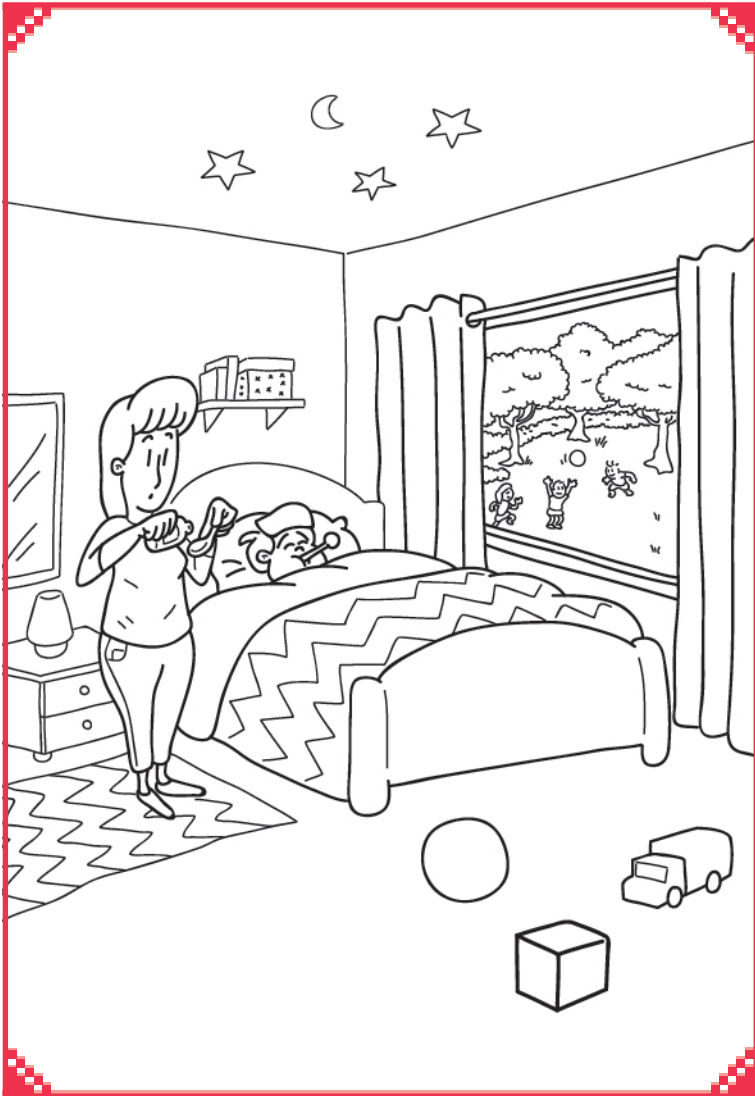
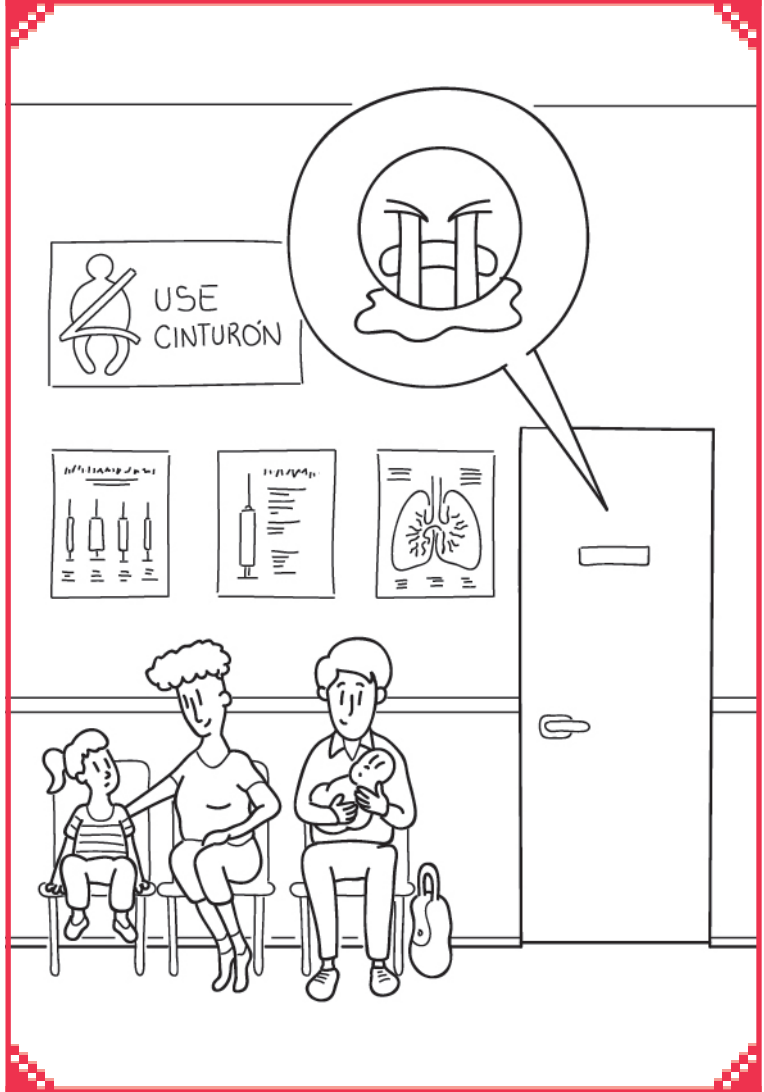
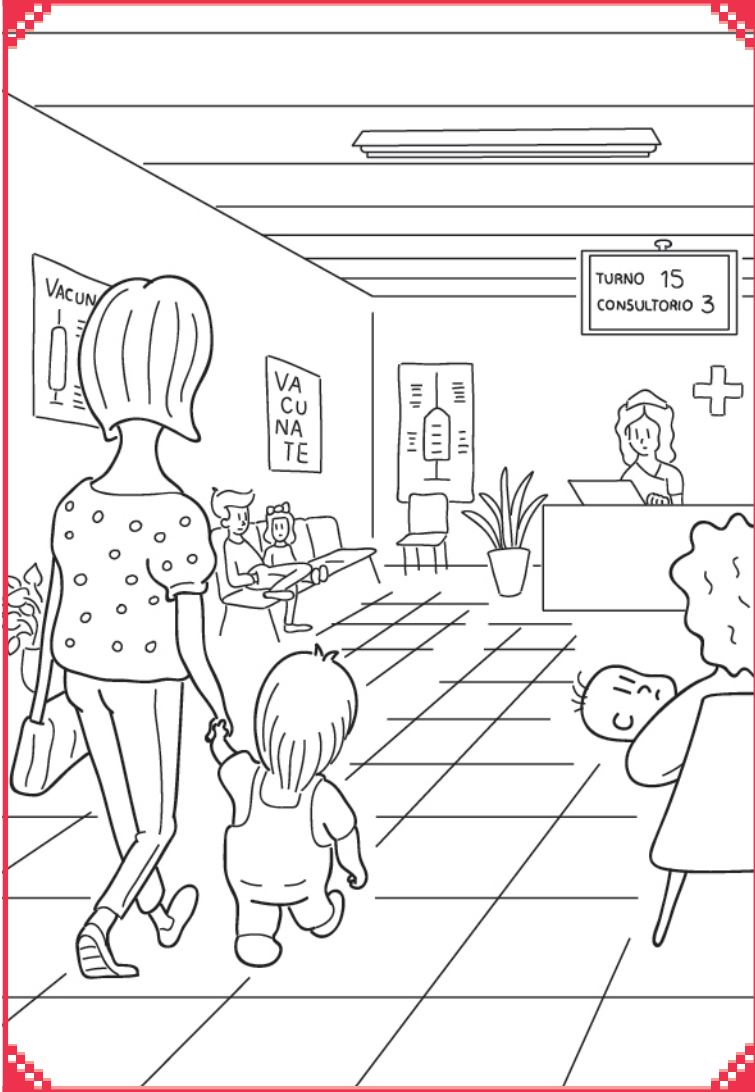
El equipo superará el juego cuando complete la línea de vacunación sin acabar las cartas de libreta incompleta. Su desempeño será mejor cuantos menos de éstas cartas reciba. Los puntos son la manera de saber que mejoras como grupo en el desempeño del juego, la idea es que logres completar el calendario sin levantar cartas.

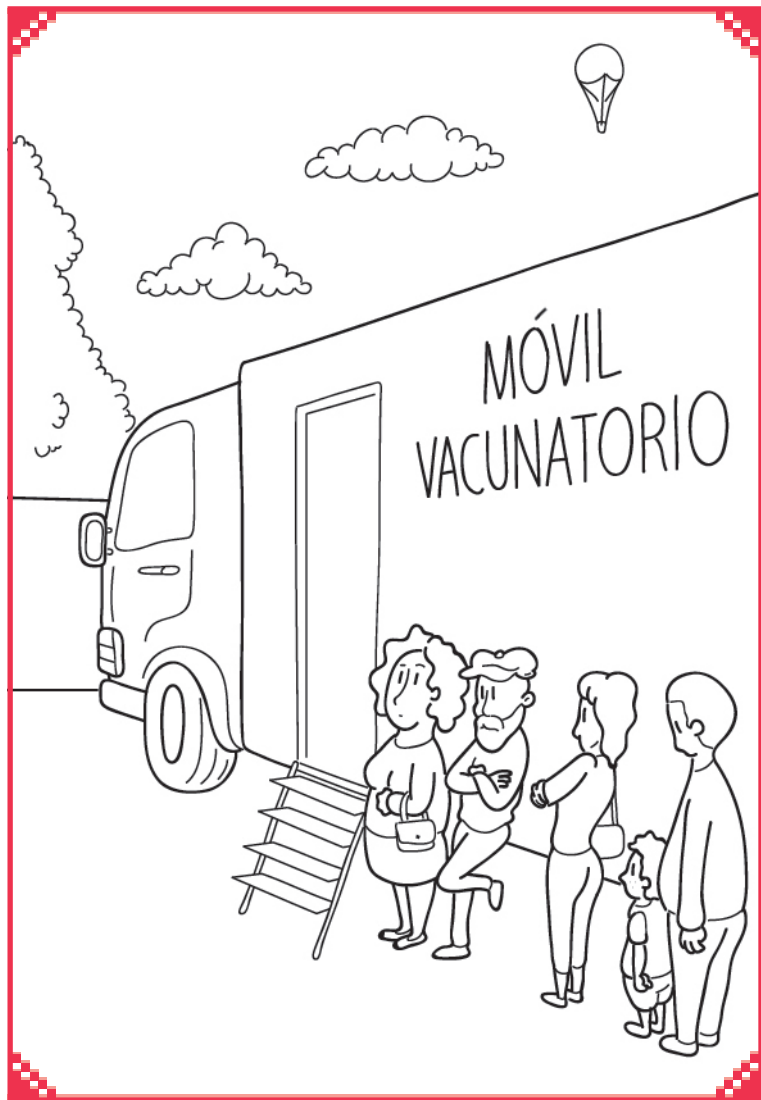
Si se acaban las cartas de libreta incompleta antes de completar la línea, el equipo no superó el juego.

Tabla puntuación:

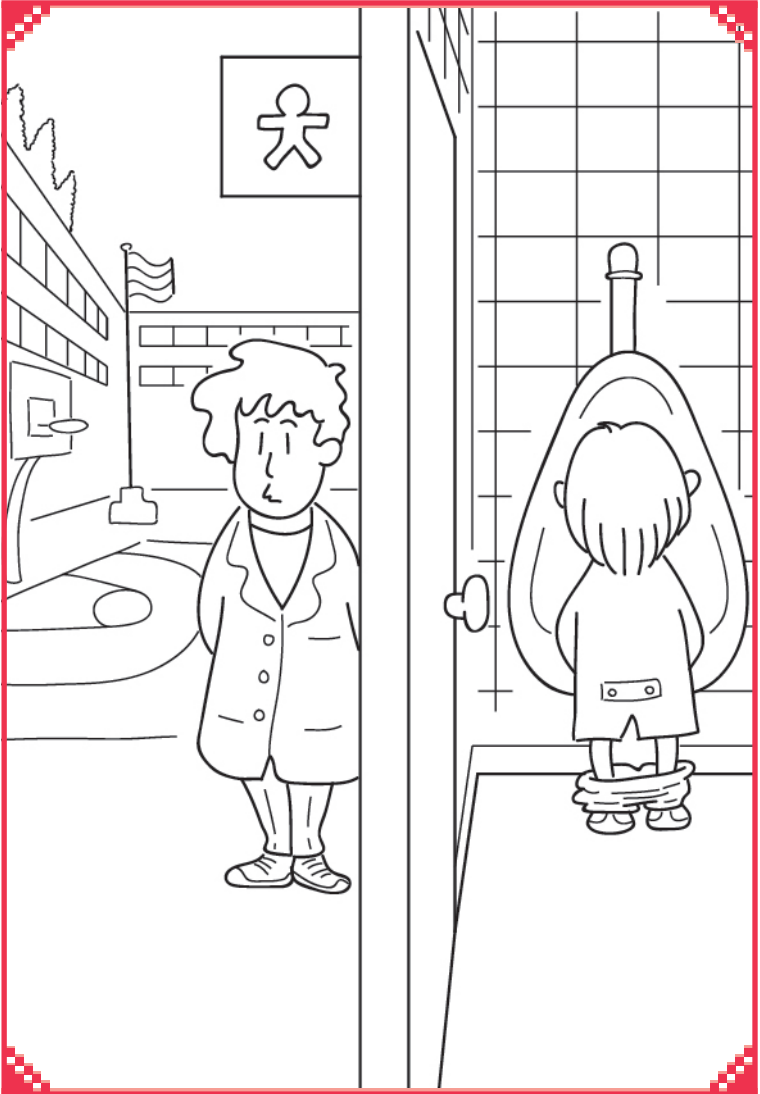
CARTAS DE VACUNACIÓN INCOMPLETA	PUNTOS
0	100
1	85
2 - 3	70
4 - 5	55
6 - 7	40
8 - 9	30
10	10

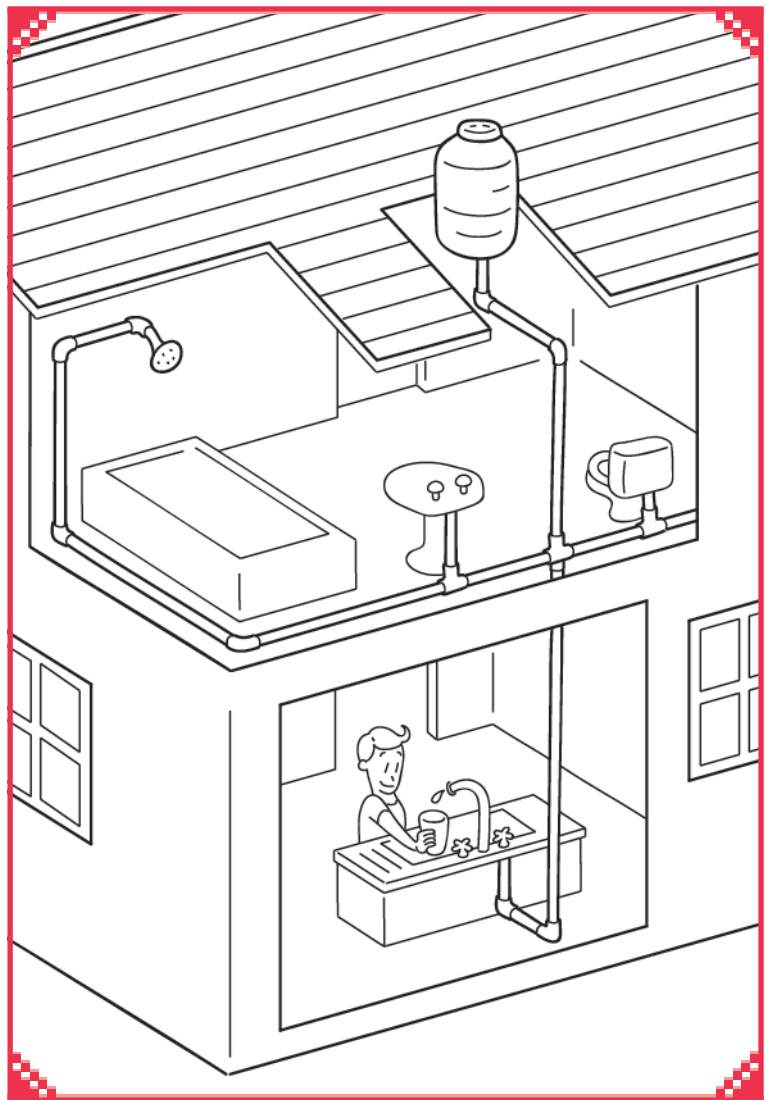
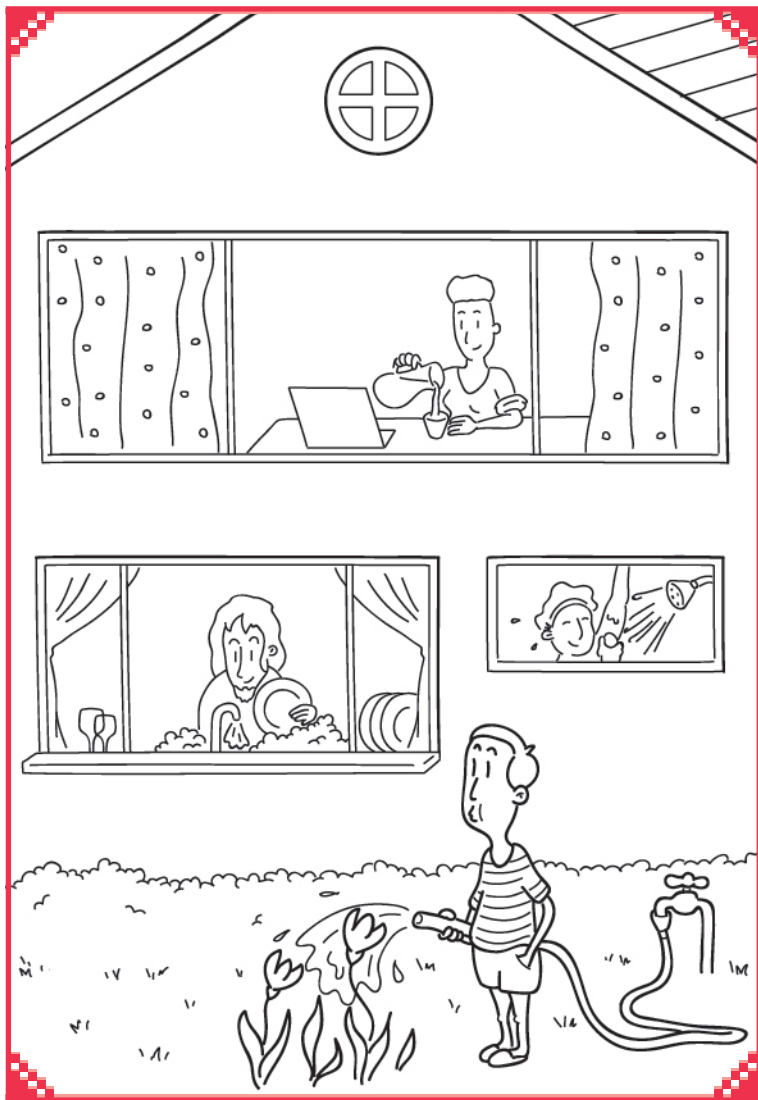
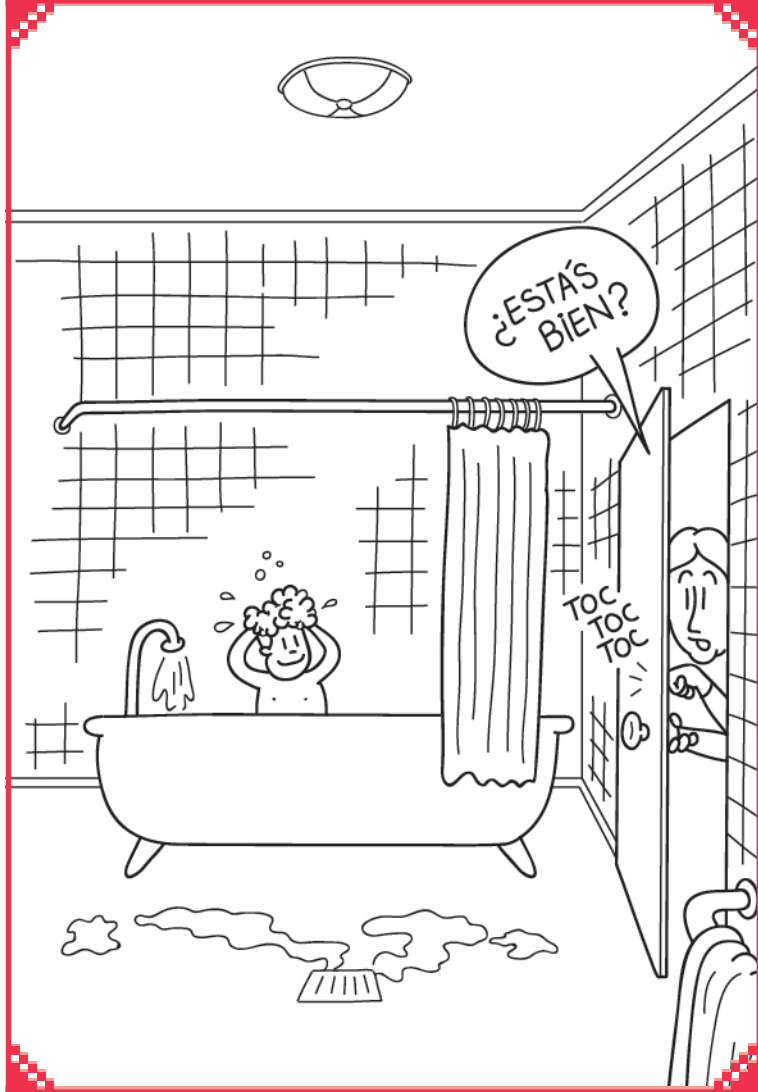
¡A JUGAR!

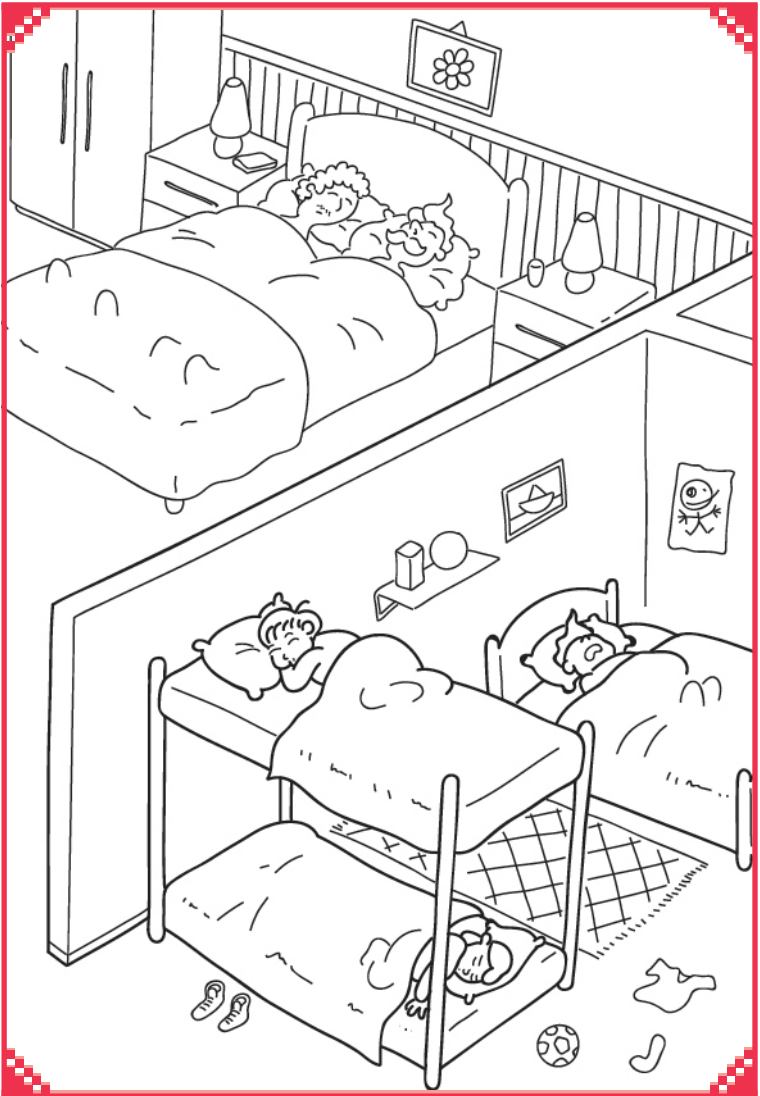




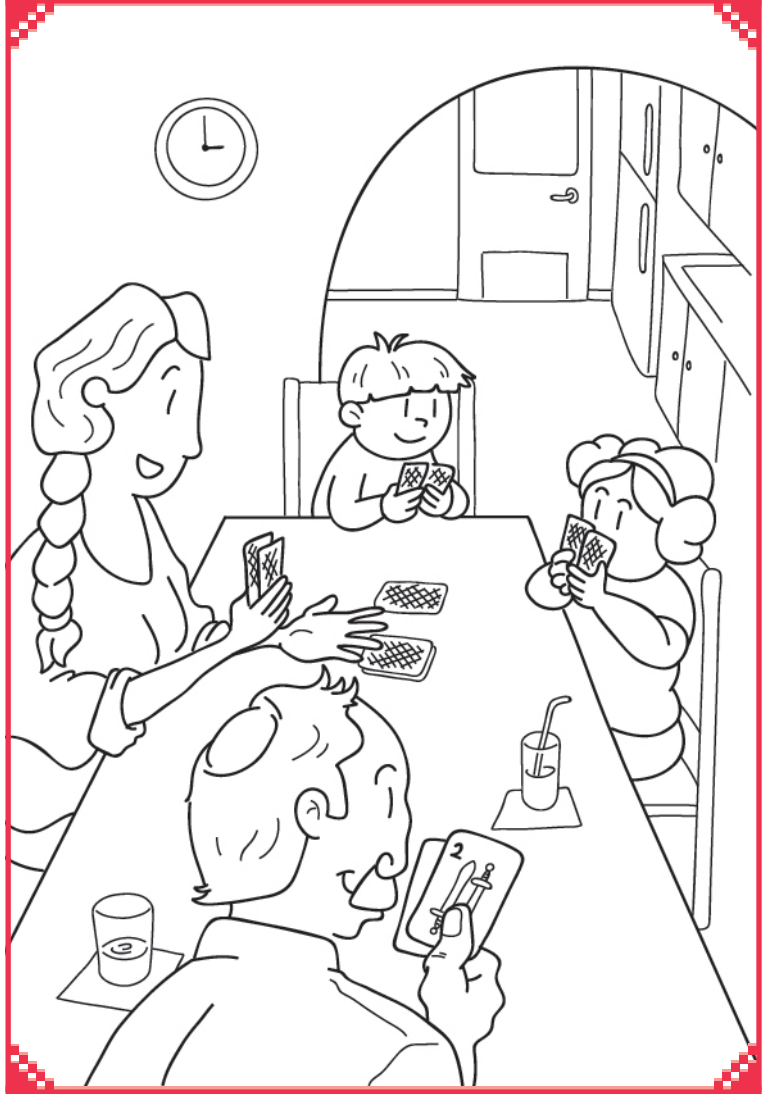
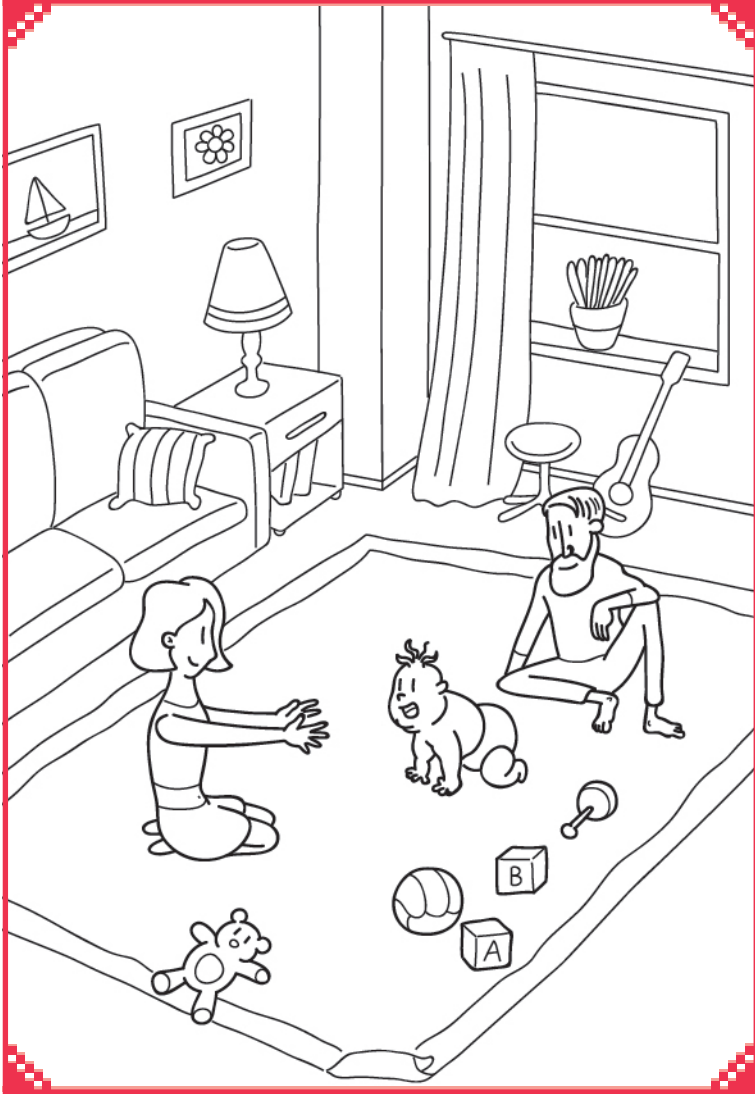












1

BCG



Recién
nacidos

2

**HEPATITIS
B**



Recién
nacidos

3



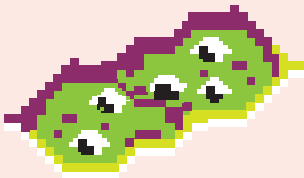
NEUMOCOCO



2 meses

4

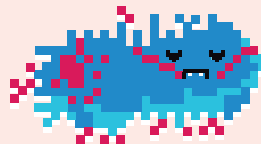
QUÍNTUPLE



2 meses

5

**POLIO
IPV**

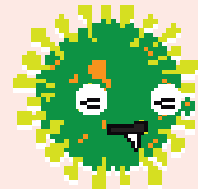


2 meses

6



ROTAVIRUS



2 meses

7



MENINGOCOCO



3 meses

8



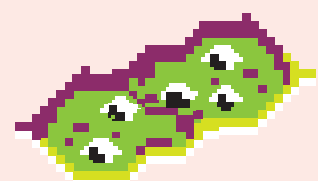
NEUMOCOCO



4 meses

9

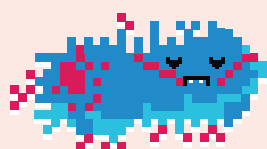
QUÍNTUPLE



4 meses

10

**POLIO
IPV**

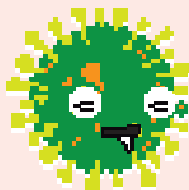


4 meses

11



ROTAVIRUS



4 meses

12



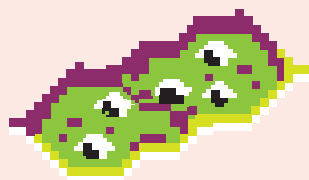
MENINGOCOCO



5 meses

13

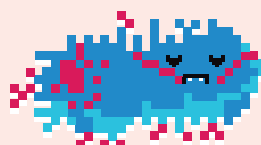
QUÍNTUPLE



6 meses

14

**POLIO
IPV**



6 meses

15



GRIPE



6 a 12
meses

16



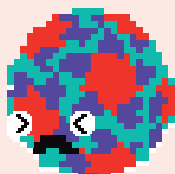
NEUMOCOCO



12 meses

17

**HEPATITIS
A**

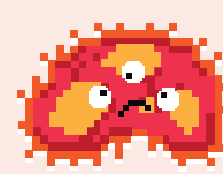


12 meses

18



**TRIPLE
VIRAL**



12 meses

19



MENINGOCOCO



15 meses

20

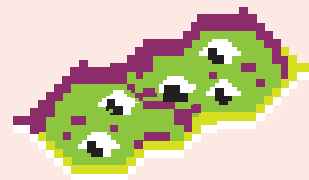
VARICELA



15 meses

21

QUÍNTUPLE



15 a 18
meses

22

**FIEBRE
AMARILLA**



18 meses

23

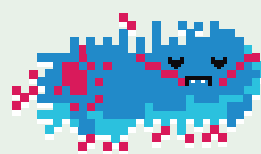
VARICELA



5 años

24

**POLIO
IPV**



Ingreso
escolar

25

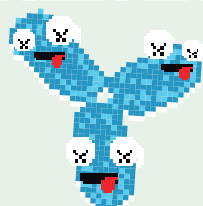
**TRIPLE
VIRAL**



Ingreso
escolar

26

**TRIPLE
BACTERIANA
ACELULAR**



Ingreso
escolar

27

**HEPATITIS
B**



11 años

28

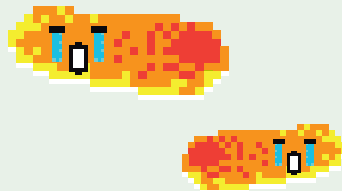
FIEBRE AMARILLA



11 años

29

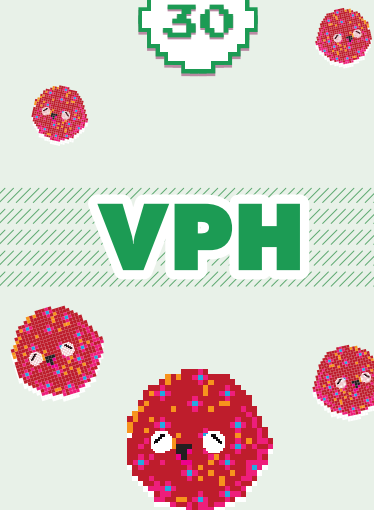
MENINGOCOCO



11 años

30

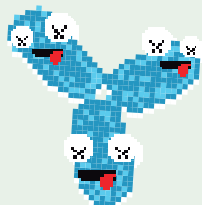
VPH



11 años

31

TRIPLE BACTERIANA ACELULAR



11 años

32

DOBLE BACTERIANA



Jóvenes
y adultos

33

HEPATITIS B



Jóvenes
y adultos

34

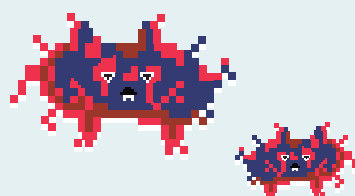
TRIPLE VIRAL



Jóvenes
y adultos

35

FIEBRE HEMORRÁGICA ARGENTINA



Jóvenes
y adultos

36

NEUMOCOCO



Mayores
de 65 años



