

Instructivo

Las 6 jugadas maestras de Pietra Terrosa para niños en caso de un sismo corresponden a seis recomendaciones puntuales para actuar antes, durante y después de un terremoto.

Esta cartilla contiene actividades prácticas relacionadas con cada una de las jugadas maestras como son: reconocimiento e identificación de puntos seguros y peligrosos, rutas de evacuación y puntos de encuentro; reconocimiento y elaboración de elementos para una adecuada identificación; identificación de comportamientos de autoprotección.

Las recomendaciones están dirigidas a los niños como un mecanismo para fomentar los comportamientos de autoprotección frente a las amenazas de origen natural de la ciudad y contribuir así a la seguridad de la población infantil en situaciones de emergencia. No obstante, las actividades propuestas en esta cartilla deben ser asumidas como complemento de las acciones emprendidas por los adultos como actores responsables de los niños en los contextos familiar y escolar.

Así, aunque las actividades son desarrolladas por los niños, se espera trascender en los contextos escolar, familiar y comunitario para fomentar la cultura de la prevención de riesgos y la respuesta a emergencias.

Fondo de Prevención y Atención de Emergencias - FOPAE
Guillermo Escobar Castro
Director General

Eugenia Arboleda.
Líder de Grupo Educación FOPAE
Luisa Fernanda Sánchez Urresty.
Desarrollo de contenidos.
Grupo de Educación FOPAE

Liliana Pedraza Sierra.
Diseño y Diagramación.
Grupo de Información Pública FOPAE
Paulo Santacruz Hernandez.
Ilustración.
Grupo de Información Pública FOPAE

Adaptación elaborada por:
Martha Stella Pabón. Fonoaudióloga.
Luisa Fernanda Parada Pabón. Estudiante sordo universitario
Bertha Esperanza Monroy M. Terapeuta ocupacional.

Bibliografía
www.catedu.es/asasaac/

Ejemplar de distribución gratuita

Las 6 Jugadas Maestras de Pietra Terrosa



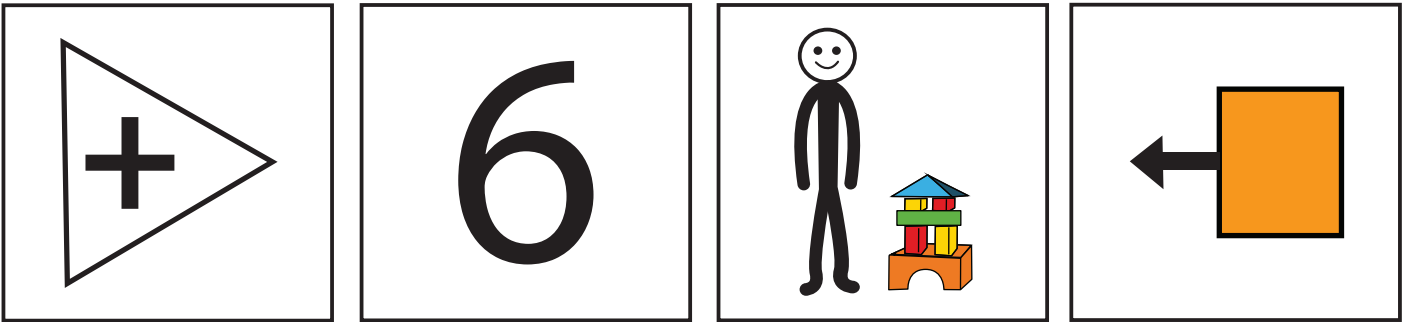
En un terremoto
se mueve tu casa
y se mueve
tu ciudad

Proteger tu vida
es una prioridad
con las seis jugadas
que te vamos
a enseñar



FOPAE
Fondo de Prevención
y Atención de Emergencias

Las 6 Jugadas Maestras de
Pietra Terrosa

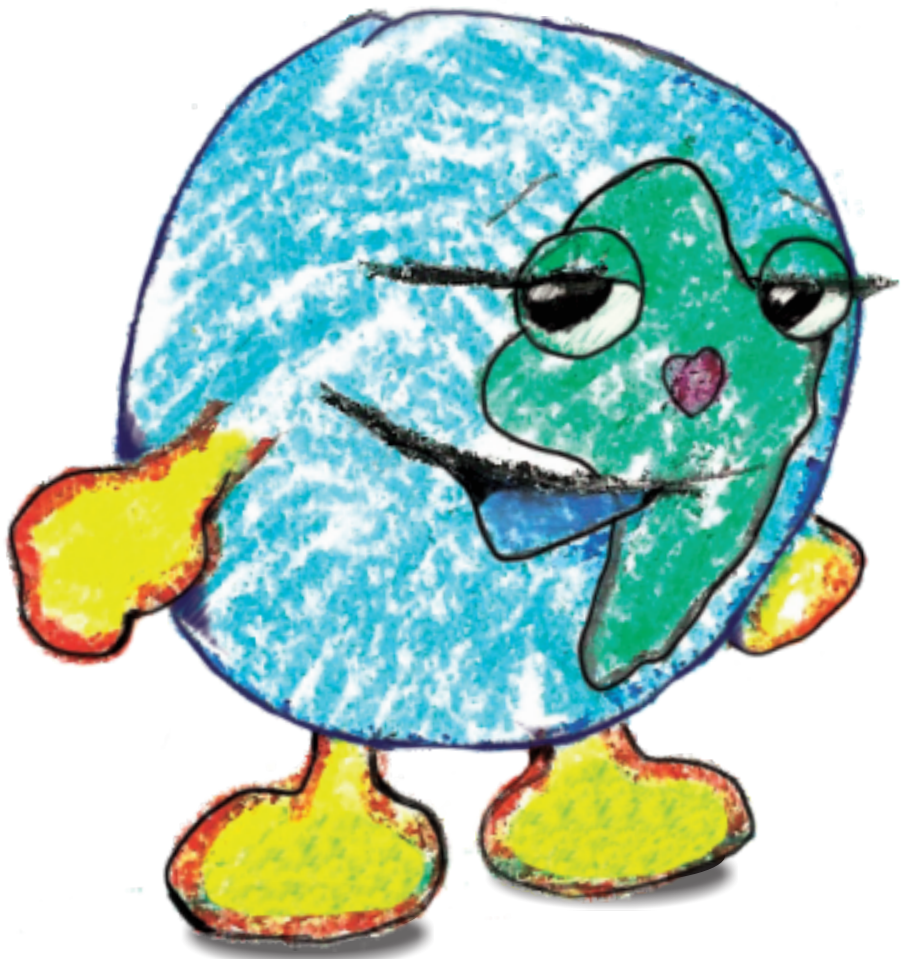


Las

seis

jugadas

de



Pietra Terrosa

Planos de evacuación de tu casa

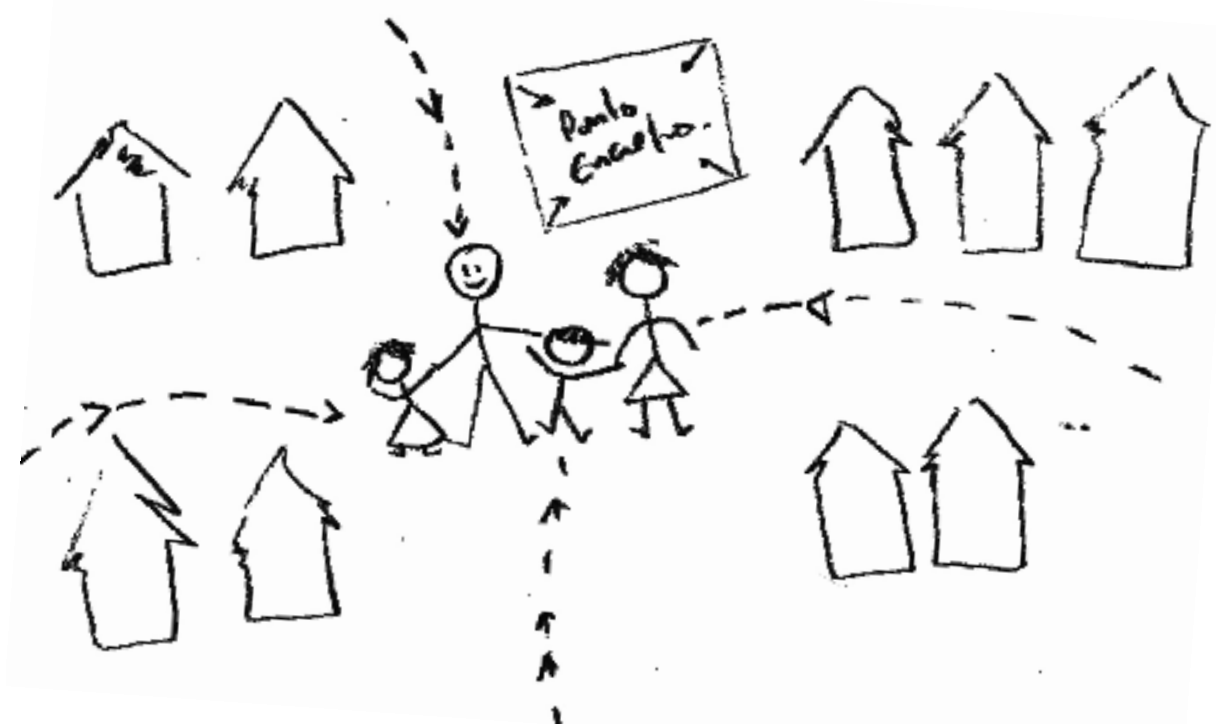
Planos de evacuación de tu colegio

Actividad 6.

Cuando pase el temblor inicia la evacuación

Con calma y sin correr toma las rutas de evacuación
que conociste con anticipación.

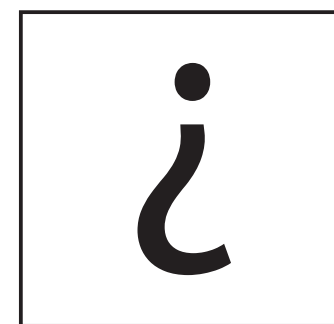
Dirígete al punto de encuentro y espera una orientación.
Maestros, familiares y organismos de atención
se encargarán de tu protección.



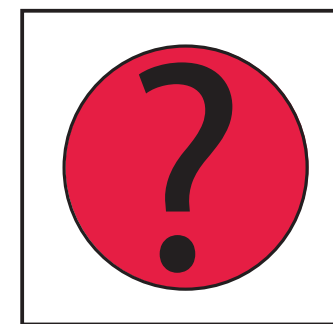
Actividad jugada maestra #6:

1. Imagina que pasó el temblor.
2. Recuerda la ruta de evacuación identificada previamente en tu casa y colegio.
3. Espera las instrucciones de familiares y maestros.
4. En compañía de tus familiares, maestros y compañeros, toma la ruta de evacuación y dirígete al punto de encuentro.
5. Dibuja en el siguiente espacio los planos de evacuación de tu casa y colegio.

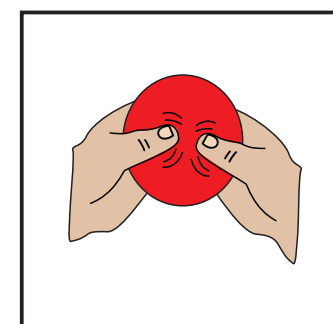
¿Qué hacer ANTES, DURANTE y DESPUÉS de un terremoto?



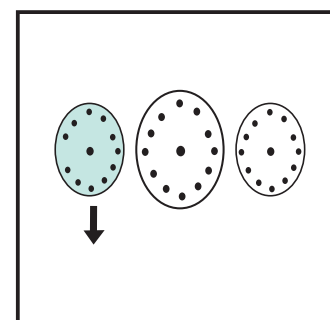
¿



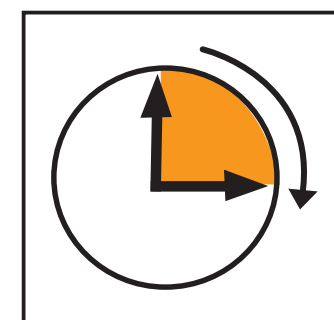
Qué



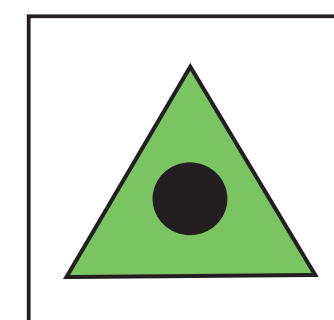
hacer



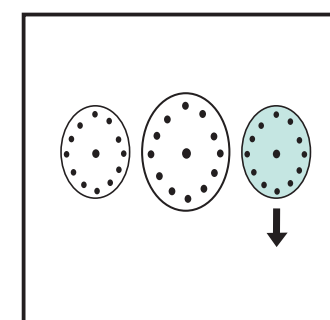
Antes



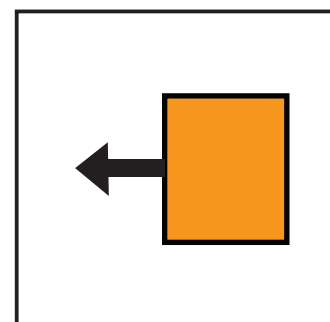
DURANTE



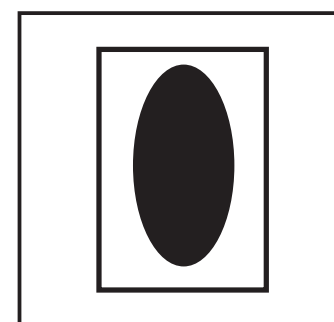
y



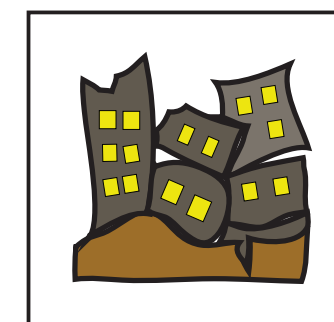
DESPUÉS



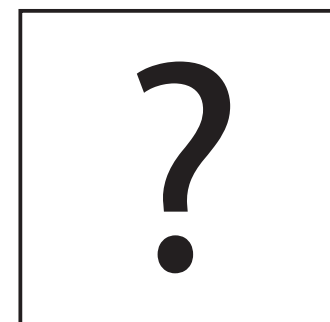
de



un



terremoto

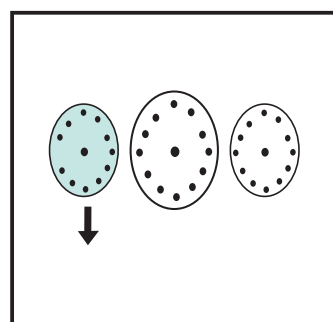


?

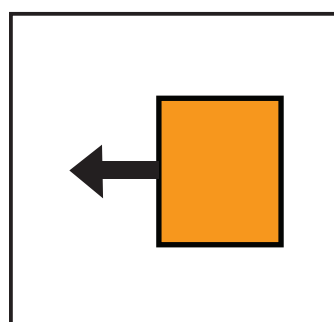


Jugada 1.

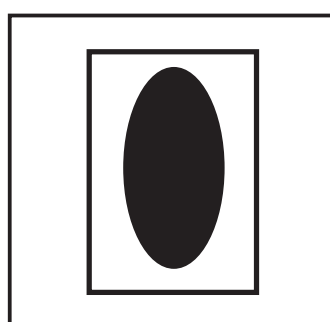
Antes de una emergencia
te debes preparar
y los lugares seguros identificar.



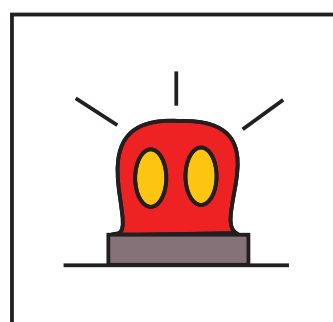
Antes



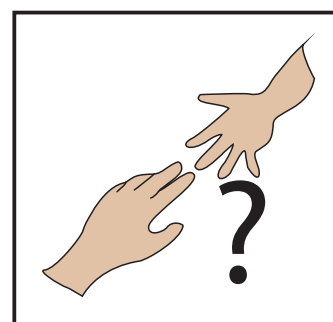
de



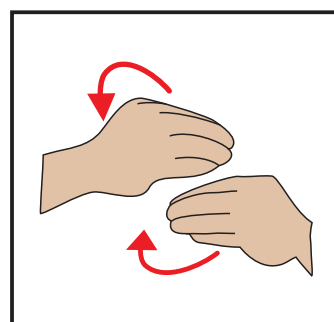
una



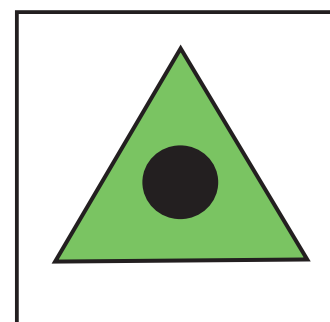
emergencia



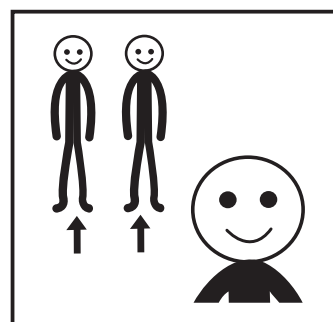
necesitas



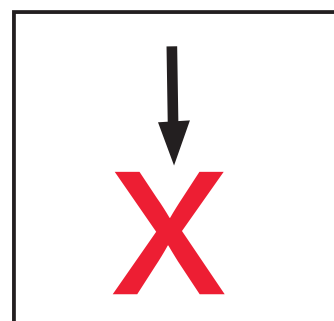
prepararte



y



los



lugares



seguros



identificar

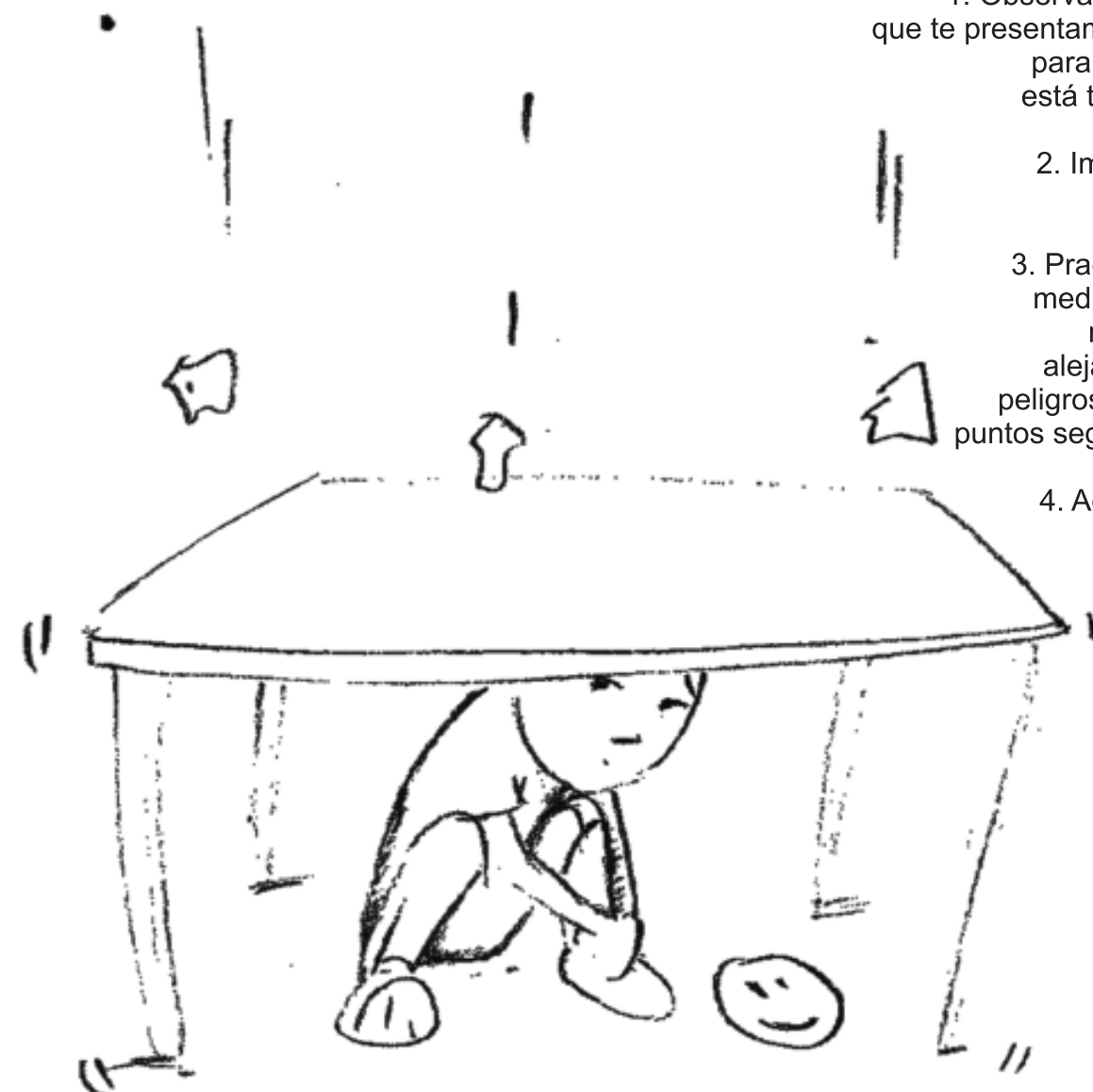
Actividad 5.

Cuando sientas un temblor,
lo primero es la protección.
Ante un movimiento brusco,
busca un lugar seguro.

Lejos de las ventanas sin bajar las escaleras,
agachado bajo la mesa protegerás cuerpo y cabeza.

Actividad jugada maestra # 5:

1. Observa la posición segura que te presentamos en esta página para protegerte cuando está temblando la tierra.
2. Imagina que la tierra está temblando.
3. Practica las siguientes medidas de protección: mantener la calma, alejarse de los lugares peligrosos y dirigirse a los puntos seguros identificados.
4. Adopta una posición segura en el punto seguro.



4.

Actividad jugada maestra # 4:

1. Plantea a tus familiares y maestros la posibilidad de adquirir un pito como instrumento para facilitar tu ubicación en caso de un terremoto.
2. Diligencia y recorta el carné de identificación que encuentras a continuación.
3. Lleva siempre contigo el pito y el carné de identificación. Recuerda que el pito es un instrumento para utilizar en caso de emergencia. Evita convertirlo en objeto de juego o diversión.



Punto de encuentro familiar:

Nombre: _____

Teléfono: _____

Acudiente: _____

En un terremoto se mueve tu casa y se mueve tu ciudad. Proteger tu vida es una prioridad con las seis jugadas que te vamos a enseñar:

1. Antes de una emergencia te debes preparar y los lugares seguros identificar.
2. Para garantizar tu protección los lugares peligrosos debes conocer con anticipación.
3. Para actuar con acierto en caso de un temblor, conoce los puntos de encuentro y las rutas de evacuación.
4. Un pito y el carné de identificación debes llevar contigo para facilitar tu ubicación.
5. Cuando sientas un temblor, lo primero es la protección. Ante un movimiento brusco, busca un lugar seguro.
6. Cuando pase el temblor inicia la evacuación.



FOPAE
Fondo de Prevención y Atención de Emergencias



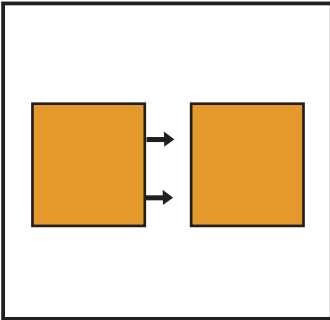
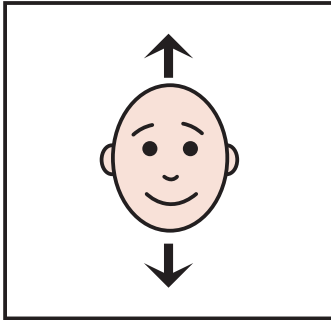
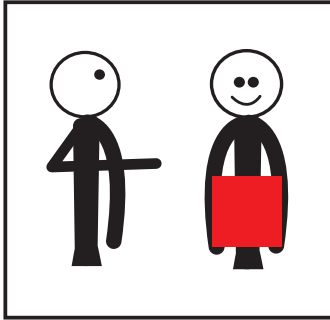
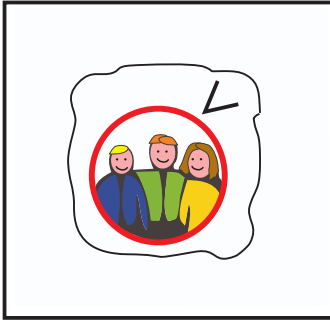
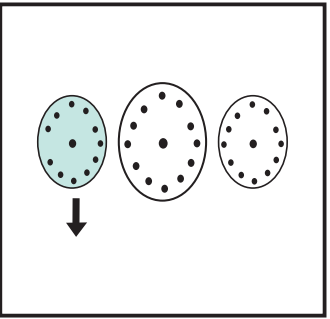
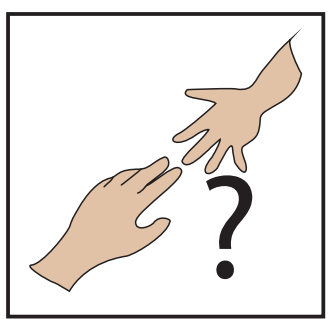
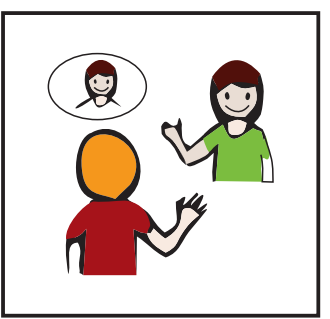
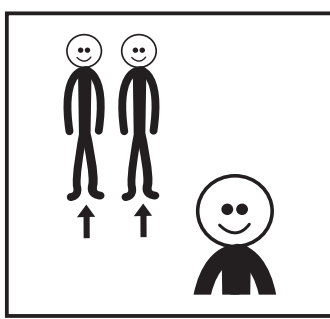
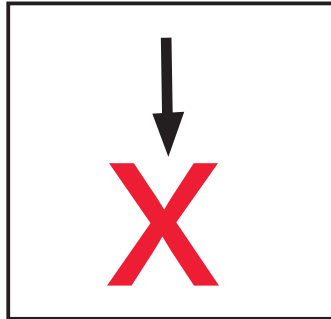
BOG
BOG
BOG

GOBIERNO, SEGURIDAD Y CONVIVENCIA - FOPAE

Pega tu foto aquí

Jugada 2.

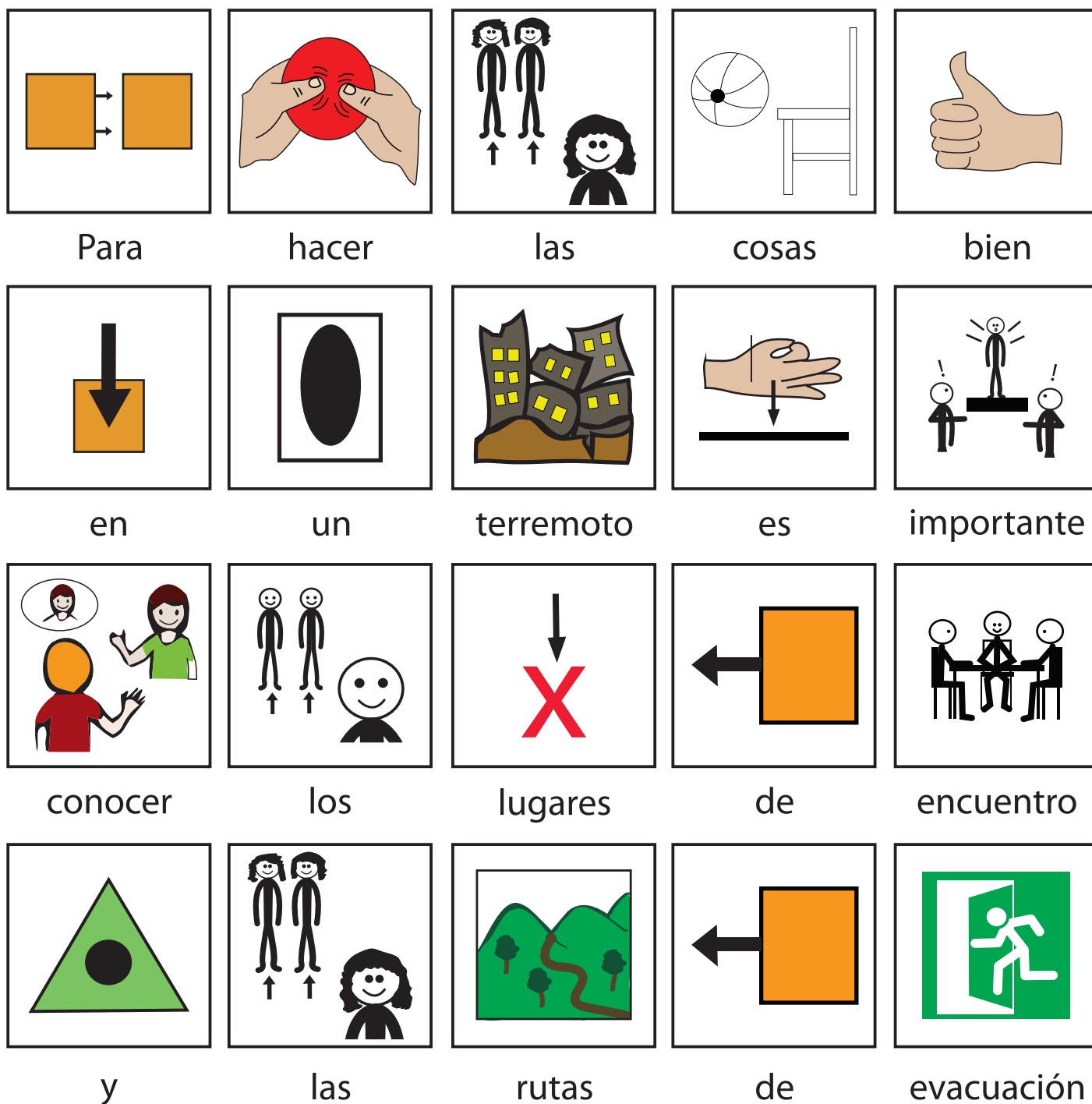
Para garantizar tu protección, los lugares peligrosos debes conocer con anticipación.

			
Para	garantizar	tu	protección
			
antes	necesitas	conocer	los
			
lugares	peligrosos		



Jugada 3.

Para actuar con acierto
en caso de un remesón,
conoce los puntos de encuentro
y las rutas de evacuación.



Actividad 4.

Un pito y el carné de identificación
debes llevar contigo
para facilitar tu ubicación.

En caso de emergencia usar el pito te puede salvar
y no jugar con él es tu responsabilidad.

Para complementar la información de tu carné de identificación,
una tarjeta de emergencias resulta una buena opción.

Nombre de un adulto responsable, teléfono, dirección
y punto de encuentro familiar,
son datos importantes para tu ubicación garantizar.



3.

PUNTO DE
ENCUENTRO

ruta de
evacuación

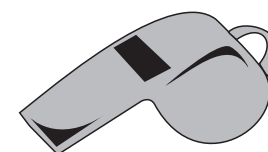
ruta de
evacuación

Jugada 4.

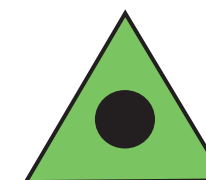
Un pito y el carné de
identificación debes
llevar contigo para facilitar
tu ubicación.



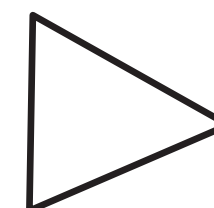
Un



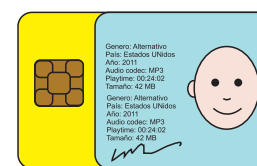
pito



y



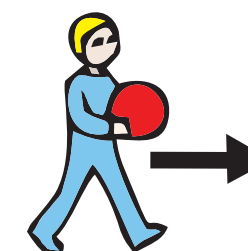
el



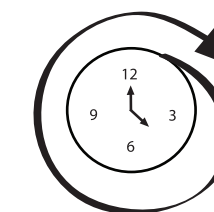
carnet de
identificación



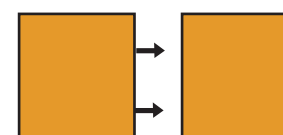
necesitas



llevar



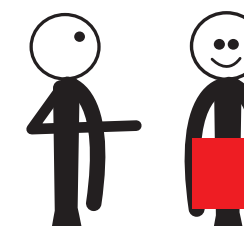
siempre



para



facilitar



tu

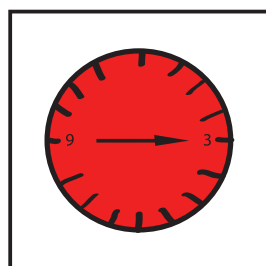


ubicación

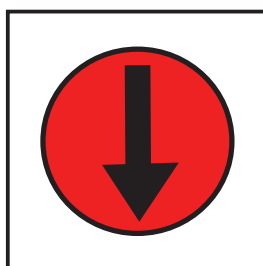


Jugada 5.

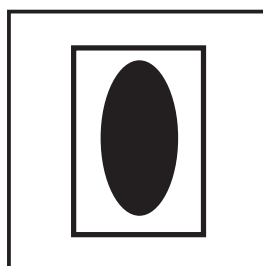
Cuando sientas un temblor,
lo primero es la protección.
Ante un movimiento brusco,
busca un lugar seguro.



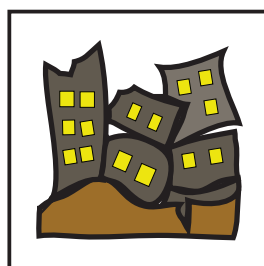
Cuando



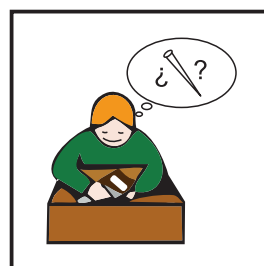
hay



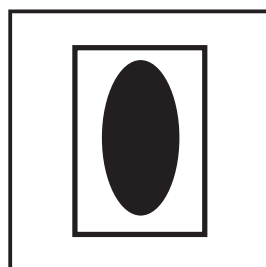
un



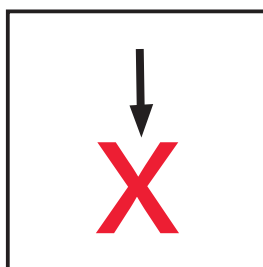
temblor



buscar



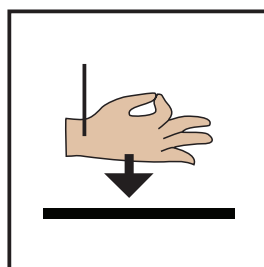
un



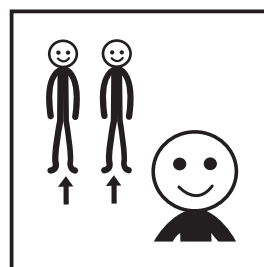
lugar



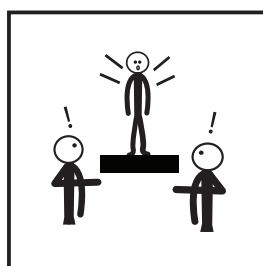
seguro



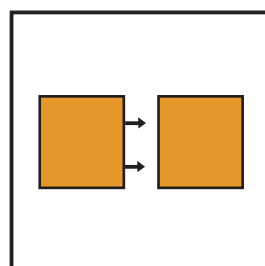
es



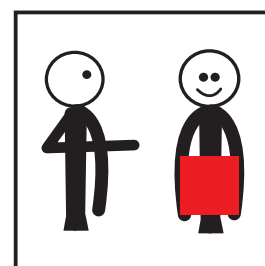
lo



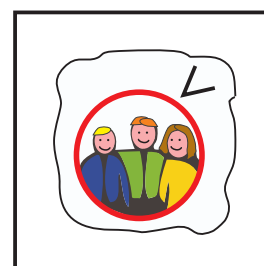
importante



para



tu



protección

Actividad 3.

Para actuar con acierto
en caso de un remesón,
conoce los puntos de encuentro
y las rutas de evacuación.

En la casa y en el colegio, a la familia y a los maestros,
pregunta por las medidas de prevención y participa en su implementación.

Actividad jugada maestra # 3:

1. Pregunta a tus familiares y maestros cuáles son las rutas de evacuación de tu casa y colegio.
2. Recorta la flecha que te sirve de modelo y elabora cuantas flechas sean necesarias para señalar la ruta de evacuación.
3. En compañía de familiares y maestros, recorre y señala la ruta de evacuación de tu casa y colegio.
4. Pregunta a tus maestros cuáles son los puntos de encuentro de tu colegio.
5. Recorta la imagen correspondiente al punto de encuentro.
6. En compañía de tus maestros dirígete al punto de encuentro y ubica la señal correspondiente.
7. Pregunta a tus familiares cuál es el punto de encuentro acordado para reunirte con ellos después de un terremoto. Esta información deberás registrarla en el carné de identificación.

Actividad 2.

Para garantizar tu protección,
los lugares peligrosos
debes conocer con anticipación.

Escaleras, ventanas, cocina, laboratorio, biblioteca y ascensor,
son lugares peligrosos en el momento de un temblor.

Si de los lugares peligrosos te quieres alejar,
con puntos rojos los podrás identificar.

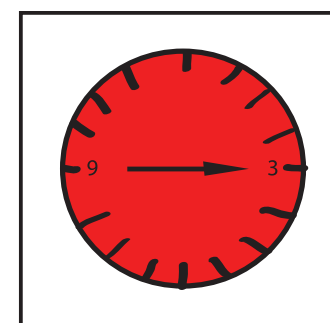


Actividad jugada maestra # 2:

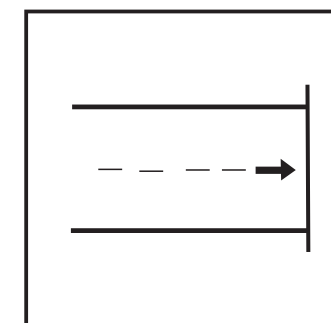
1. Con la ayuda de familiares y maestros identifica los puntos peligrosos de tu casa y colegio de los cuales debes alejarte en caso de un terremoto.
2. Recorta los puntos rojos y ubícalos en los lugares peligrosos que identificaste.

Jugada 6.

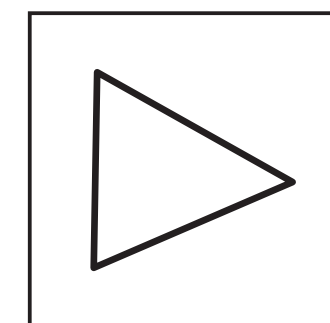
Cuando pase el temblor
inicia la evacuación.



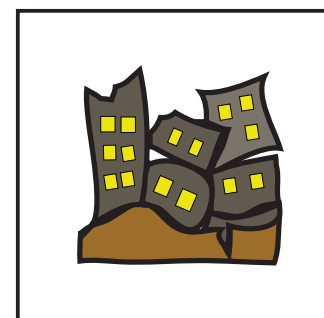
Cuando



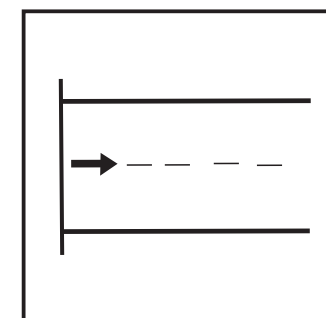
pase



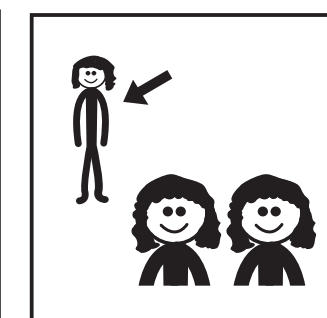
el



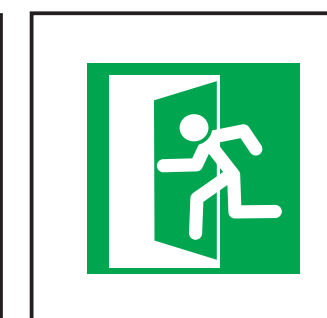
temblor



inicia



la



evacuación

Las 6 Jugadas Maestras de Pietra Terrosa

Pietra Terrosa
te invita a practicar,
las jugadas maestras
que acabamos de presentar

En tu casa y en tu colegio,
con tus padres y tus maestros,
sigue las instrucciones
con entusiasmo e ingenio,
para que en las emergencias,
los niños sean los primeros

Actividad 1.

Antes de una emergencia
te debes preparar
y los lugares seguros identificar.

En tu casa y tu colegio preguntará por los espacios
más seguros del lugar y si fácilmente los quieres recordar,
con puntos verdes los podrás identificar.

Un lugar seguro no debe tener objetos pesados
que puedan caer cuando la tierra se empieza a mover.

Si mantienes ordenados tu cuarto y tu salón,
en tu casa y tu colegio más segura será la evacuación.

En el lugar seguro es importante contar con un mueble resistente
bajo el cual te puedas resguardar.



Actividad jugada maestra # 1:

1. Con la ayuda de familiares y maestros identifica los puntos seguros para protegerte en tu casa y en tu colegio.
2. Recorta los puntos verdes y ubícalos en los lugares seguros que identificaste.