PRODECO

COOPI
COOPERAZIONE INTERNAZIONALE

Financiado por la Unión Europea

COMPENDIO

RECURSOS LUDICO PEDAGÓGICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LA MEDICINA TRADICIONAL Y SALUD INTERCULTURAL



QULLASUYU

RECURSOS LÚDICO PEDAGÓGICOS PARA LA ENSEÑANZA DE LA MEDICINA TRADICIONAL Y SALUD INTERCULTURAL

"Pujkllarispa Astawan yachakunchik"

Financiado por
la Unión Europea

La publicación se ha elaborado con el apoyo financiero de Unión Europea.
Su contenido es responsabilidad exclusiva del
"Proyecto QULLASUYU"
y no necesariamente refleja los puntos de vista de la Unión Europea.

En el marco del proyecto QULLASUYU:
"Ejercicio del derecho a la salud intercultural de pueblos indígenas en Bolivia"

Ejecutado por

PRODECO
el desarrollo desde las bases

COOPI
COOPERAZIONE INTERNAZIONALE

Proyecto QULLASUYU

Ing. Yery Gallardo C.
DIRECTOR GENERAL PRODECO

Luisa Salamanca
REFERENTE PROGRAMÁTICO COOPI

Lic. Jose Miguel Quiroga G.
COORDINADOR TÉCNICO PROYECTO QULLASUYU

Sistematización y armado de contenido por:

Lic. Julia Huaylla Serrudo
CONSULTORA EN PEDAGOGÍA PROYECTO QULLASUYU

CENAQ

Se agradece el apoyo del Consejo Educativo de la Nación Quechua (CENAQ), que acompañaron el proceso de selección de los Recursos Lúdico Pedagógicos, en los diferentes municipios,
en la dirección de su presidente:

Sr. René Alvarez Sandoval
PRESIDENTE CENAQ

CONTENIDO

1. PRESENTACIÓN 5

2. DEPARTAMENTO DE CHUQUISACA

2.1. MUNICIPIO YOTALA

2.1.1. "La Serpiente Preguntona" 8
2.1.2. "Pescando Salud" 11
2.1.3. "La Rayuela Saludable" 13
2.1.4. "El Sapito Medicinal" 15
2.1.5. "El Palitroque Del Saber" 17
2.1.6. "Memo – Plan – Me" 20
2.1.7. "Jugando con el Ludo Medicinal" 22
2.1.8. "Crucigrama del Médico Tradicional" 24

2.2. MUNICIPIO TARABUCO

2.2.1. "Bingo de las Plantas Medicinales" 27
2.2.2. "Dominó de las Plantas Medicinales" 30
2.2.3. "Janpiriwan Pujllaspa" 32
2.2.4. "Sembramos Conocimientos con las Plantas Medicinales" 34
2.2.5. "La Pesca de la Esperanza" 36
2.2.6. "El Dado Pregunton" 39
2.2.7. "La Rayuela Natural" 41
2.2.8. "Encuentra los Pares" 43

2.3. MUNICIPIO MOJOCOYA

2.3.1. "Juego del Saber de las Plantas Medicinales" 48
2.3.2. "Las Cartas Mágicas" 50
2.3.3. "El Tren del Saber" 52
2.3.4. "Bingo de las Plantas Medicinales" 54
2.3.5. "Lotería de la Medicina Tradicional" 57

3. DEPARTAMENTO DE POTOSÍ

3.1. MUNICIPIO DE RAVELO

3.1.1. "Domi Manzanilla" 60
3.1.2. "La Casa del Naturista" 64
3.1.3. "La Magia de la Producción de Textos" 67

3.1.4. “Los Amigos de Maroco” 69
3.1.5. “Jugando con el Gurusl” 71

3.2. MUNICIPIO DE OCURÍ

3.2.1. “Descubriendo el Mensaje” 74
3.2.2. “Ch´Ijita” 78
3.2.3. “Dardos de las Plantas Medicinales” 80
3.2.4. “Jampi Wasi” 82
3.2.5. “Tornado de Plantas Medicinales” 84
3.2.6. “El Gusano que Cura Todo” 86

3.3. MUNICIPIO DE TINGUIPAYA

3.3.1. “Carrera de Curanderos” 89
3.3.2. “El Cuadrado Magico” 91
3.3.3. “La Estrella Mágica” 94
3.3.4. “Gira y Descubre” 96
3.3.5. “La Rayuela del Conocimiento” 98
3.3.6. “Llega a la Choza del Naturista” 100
3.3.7. “Saltos en el Ludo Preguntón” 102
3.3.8. “El Uno Medicinal” 104
3.3.9. “Laberinto de las Plantas Medicinales” 106
3.3.10. “Solitario de la Medicina Tradicional” 109

1. PRESENTACIÓN

La ONG PRODECO (Proyecto de Desarrollo Comunitario), en asocio con la Fundación COOPI (Cooperazione Internazionale), vienen ejecutando el Proyecto "Qullasuyu: Ejercicio del derecho a la salud intercultural de pueblos indígenas en Bolivia.", en el marco de la ley 459 y la política nacional de atención en salud SAFCI – Salud Familiar Comunitaria Intercultural) en 10 municipios de Chuquisaca y 10 municipios de Potosí.

Entre sus líneas de acción, el proyecto plantea y viene trabajando, en la incorporación de contenidos de medicina tradicional y salud intercultural en la currícula escolar del nivel primario, en el marco de la ley de Educación N° 070 "Avelino Siñani y Elizardo Pérez", que define a la Educación Primaria Comunitaria Vocacional, como formación básica intracultural, intercultural y plurilingüe.

En función a lo anterior, el proyecto QULLASUYU en alianza con el Concejo Educativo de la Nación Quechua (CENAQ) y la entusiasta y activa participación de autoridades educativas, maestros y maestras del nivel primario, han logrado incidir en los instrumentos de planificación (PSP - Proyecto Socio Comunitario Productivo y Planes de Clase) de la gestión escolar de 2023 y 2024, en 6 municipios, con el objetivo de que aproximadamente 2.893 estudiantes accedan a contenidos y experiencias educativas significativas respecto la medicina tradicional como medio de vigorización de la cultura quechua. Se debe resaltar también que en el proceso las y los médicos/as tradicionales de las comunidades en los diferentes municipios, participaron de manera protagónica, en sesiones educativas teórico prácticas, para transmitir sus conocimientos a las y los estudiantes, realzando los saberes adquiridos por los y las niñas.

La presente publicación es producto del proceso anterior y del **1er. Concurso de elaboración de recursos lúdico pedagógicos para la enseñanza de la medicina tradicional y salud intercultural denominado "Pukllarispa astawan yachakunchik"**, lanzado por el proyecto Qullasuyu, en coordinación con el CENAQ, con el objetivo de promover el uso de estrategias lúdicas pedagógicas para la enseñanza de temáticas vinculadas a la medicina tradicional y salud intercultural, articuladas a los planes de clase del nivel de educación primaria, que favorezcan la vigorización cultural de los niños y niñas de las unidades educativas focalizadas.

Los recursos lúdico pedagógicos elaborados por los y las maestras, sistematizados en la presente publicación, enfatizan la enseñanza de temas y contenidos, vinculados al:

- Uso y revalorización de plantas medicinales.
- Saberes y conocimientos de la medicina tradicional de las comunidades.
- Saberes y conocimientos de los prestadores de medicina tradicional.
- Elaboración de medicamentos naturales en base a plantas medicinales.
- Rituales de sanación empleados por la medicina tradicional.
- Ley 459, ley de medicina tradicional ancestral boliviana.

En el mencionado concurso, participaron 200 maestros y se elaboraron 170 Recursos lúdicos pedagógicos, de los cuales se seleccionaron los más representativos de cada municipio para su integración en el presente documento. El desarrollo y uso de recursos educativos didácticos, coadyuvó al proceso de enseñanza y aprendizaje, tanto de docentes como de estudiantes, al constituirse en una experiencia novedosa y desafiante para la construcción de conocimientos nuevos a partir de la investigación de los saberes ancestrales de los médicos y médicas tradicionales de las comunidades en los municipios de Yotala, Tarabuco y Mojocoya del Departamento de Chuquisaca y Ravelo, Ocuri y Tinguipaya del Departamento de Potosí.

La presente publicación constituye para PRODECO y la Fundación COOPI un valioso aporte al ejercicio del derecho a una educación intracultural e intercultural de niñas, niños y adolescentes quechuas en Chuquisaca y Potosí, una contribución a la revalorización de los saberes y prácticas ancestrales de salud en el contexto escolar, así como, a la promoción y su permanencia a través del tiempo, vigorizando la identidad cultural de la nación Quechua de nuestro País, articulado al quehacer educativo.

Sucre, julio del 2024.

Ing. Yery Alfredo Gallardo Claure.
DIRECTOR GENERAL PRODECO

Luisa Salamanca
REFERENTE PROGRAMATICO COOPI

Departamento de CHUQUISACA



Municipio Yotala

2.1.1 “LA SERPIENTE PREGUNTONA”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Yotala
Unidad Educativa	Cabezas
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	4to., 5to. y 6to.
Nombre del/a Maestro/a	Beatriz Zárate Zárate

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Contribuir en el aprendizaje de plantas medicinales de los estudiantes, mediante la implementación del tablero “Tapukuq Katari - la serpiente preguntona”, entreteniendo y reforzando lo aprendido, para que compartan y le den uso en situaciones cotidianas.

Este juego de mesa tapukuq Katari o la serpiente preguntona es uno de los juegos favoritos del aula y ha sido disfrutado, donde retroalimentamos los contenidos avanzados de plantas medicinales y sirve para pasar tiempo entre compañeros, amigos y familiares. Es fácil de aprender , jugar y al mismo tiempo es emocionante y desafiante.

2. **Materiales utilizados**

- Cartón prensado tamaño 120cm x 80cm.
- Hojas de colores.
- Hojas impresas de números en idiomas quechua e inglés.
- Impresiones con imágenes de plantas medicinales y preguntas.
- Marcadores, pegamento, tijeras, cinta de embalaje.
- Dados.

3. **Organización del aula**

La organización del espacio en el aula, los estudiantes se acomodan uniendo varias mesas y alrededor acomodan las sillas o también acomodan el tablero en el suelo y alrededor se sientan los jugadores, en parejas o grupos de tres o cuatro jugadores que fomenten la interacción social entre compañeros.

4. Procedimiento de aplicación

El juego consta de un tablero que tiene 50 casillas numeradas del 1 al 50 con números en idiomas quechua e inglés, donde cada casilla tiene variedad de preguntas que responder, cada jugador comienza lanzando el dado y el que saca el número mayor será quien podrá ingresar a la casilla 1 y tirar un dado para avanzar por el tablero. Comienzan a jugar con una ficha cada jugador y se turnan para lanzar un dado que les indicará la cantidad de casillas que deben avanzar. Las fichas se mueven según la numeración del tablero, mencionando cada pregunta de cada casilla en sentido ascendente, si un jugador cae en una casilla donde comienza una serpiente avanza por ella hasta la casilla donde finaliza su cola. Pero tenga cuidado con algunas casillas que son traicioneras que te harán retroceder y las serpientes bebes te ayudaran a avanzar hacia adelante, si caes en una casilla específica de retroceder se tiene que cumplir.

LAS REGLAS DEL JUEGO

En el tablero se juega con dos o más jugadores. Cada jugador elige una ficha y la coloca en la casilla de inicio del tablero.
El jugador que saca el mayor número o saca 6 en el dado comienza a jugar en la casilla 1 luego lanza el dado.

El jugador mueve su ficha el número de casillas indicado por el dado. Si la ficha del jugador cae en una casilla con una serpiente, el jugador sube por la serpiente hasta la casilla superior. Si sacas el número 6 en el dado, tendrás otra oportunidad de lanzar el dado. Si la ficha del jugador cae en una casilla que lo lleva más allá de la casilla final, el jugador debe retroceder el número de casillas adicionales.

El juego continúa hasta que un jugador llega a la casilla final y gana el juego. Si la ficha del jugador cae en la casilla final exacta, es el ganador.

5. Recomendaciones

Se recomienda adecuar en quechua, ingles o a cualquier materia o área de conocimiento, para cualquier grado, porque despierta el interés, la capacidad de respuesta y fomentan el trabajo en equipo.

Este juego estimula la creatividad, la atención, la memoria visual y enseñan idiomas. Si están buscando un juego divertido y emocionante para jugar entre compañeros, amigos y familiares, no dudes en jugar "La serpiente preguntona".

6. Fotografías del recurso lúdico pedagógico







2.1.2. “PESCANDO SALUD”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Yotala
Unidad Educativa	Víctor Sandy
Área	Ciencias Naturales- Lenguaje
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	6to.
Nombre del/a Maestro/a	Sandra Durán Harratia

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Desarrollar la capacidad de la agilidad mental y retención de conocimientos del tema que se trabaja para mejorar y reforzar su aprendizaje

2. **Materiales utilizados**

Para la elaboración de este juego lúdico se necesita una caja de cartón de zapatos u otro, hojas bon, hojas de colores, cartulina, cinta de embalaje, 2 cañas de pescar del material de su preferencia, dos imanes, clips y dos canastillas

3. **Organización del aula**

Para el desarrollo de este juego se debe formar dos equipos entre los estudiantes para una competencia donde gana el equipo que más peces pesco, el centro del aula debe estar libre para colocar la pecera en un lado y las canastillas sobre dos sillas.

4. **Procedimiento de aplicación**

- Para iniciar el juego organizaremos el grupo en dos equipos.
- Una vez conformado los dos equipos se coloca la pecera a una cierta distancia al centro del aula y al otro lado las canastillas sobre dos sillas separadas
- El juego inicia a una sola voz de mando y con marcador de tiempo cronometrado y con un participante por equipo.
- Ambos participantes salen corriendo a pescar y retorna el que responda dicha actividad hasta la canastilla y depositando el pescado, luego pasa la caña de pescar al siguiente niño y así sucesivamente de modo que todos participen.
- El equipo que haya pescado más peces y respondido correctamente las actividades presentadas será el equipo ganador.

5. **Recomendaciones**

Este juego puede ser adaptado para diferentes áreas y edades dependiendo del grado y los temas que se trabaje en esta.

6. **Fotografías del Recurso lúdico pedagógico**





2.1.3. “LA RAYUELA SALUDABLE”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Yotala
Unidad Educativa	Cabezas
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	Inicial y Primero
Nombre del/a Maestro/a	Lidia Beatriz Seña Rocha

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Fortalecer y desarrollar el contenido de las plantas medicinales de su contexto, recolectando, reconociendo sus utilidades y beneficios a través del juego didáctico pedagógico, para valorar la importancia de la medicina natural y tradicional como también la utilidad de las mismas.

2. **Materiales utilizados**

- Botellas desechables
- Goma eva
- Silicona liquida
- Hojas de colores
- Marcadores
- Palitos de helado
- Cartón
- Tijeras



3. **Organización del aula**

Los estudiantes trabajan de manera coordinada y solidaria entre pares, ubican los materiales del aula en forma de U, tanto las mesas como las sillas, pero para un mejor desarrollo del juego lo realizamos en el patio del colegio, ya que se necesita amplio espacio para el juego y participación de los estudiantes.

4. **Procedimiento de aplicación**

- El juego lúdico es de conocimiento de los estudiantes ya que “la rayuela saludable” fue adaptada para el fortalecimiento respecto a las plantas medicinales.

- Primero organizamos a los estudiantes en grupos de 4 y se da a conocer las reglas del juego.
- El juego inicia con un estudiante, el cual tira el dado y si sale 1 o 6 empieza y va respondiendo los retos en cada pisada que hace. En caso de que no pudiera responder deja una prenda a un encargado y pierde su turno. El siguiente estudiante realiza el mismo procedimiento para iniciar el juego nuevamente.
- Una vez concluido con el juego de todos los estudiantes, se realizan castigos o penitencias realizando un círculo, una vez que lo ejecutan se devuelve la prenda.
- Así van ejecutando el juego lúdico pedagógico "La rayuela saludable" los diferentes grupos.

5. Recomendaciones

También se recomienda a los estudiantes no ayudar a sus compañeros en cuanto a los retos, se pide también que permanezcan en silencio para escuchar las respuestas de sus compañeros. Ser pacientes y respetuosos. Cuidar los materiales del juego.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico





2.1.4. “EL SAPITO MEDICINAL”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Yotala
Distrito Educativo	Yotala
Unidad Educativa	Salancachi
Área	Rural
Nivel	Primario Comunitaria Vocacional
Grado	1ro. a 6to.
Nombre del/a Maestro/a	Karina Oporto Valdez

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Fortalecer el conocimiento sobre el uso y beneficios de las plantas medicinales que proporcionan nuestra comunidad, valorando la riqueza de la madre tierra mediante el uso del material didáctico que permite el análisis, investigación, experimentación y producción de textos orales y escritos para evitar enfermedades para vivir bien.

2. **Materiales utilizados**

- Cartón
- Scoch
- Computadora
- Impresora
- Plastoformo
- Impresiones
- Monedas
- Pelota
- Stilette
- Tijera
- Pegamento
- Regla.



3. **Organización del aula**

Salimos todos los estudiantes al patio de nuestra unidad educativa, formamos grupos de seis a siete estudiante, estos deben identificar algunas consignas con un dado que permite elegir monedas de acuerdo a la respuesta, mientras más monedas identifiquen

tendrán mayor oportunidad de insertar a la cajita del sapito, que cada orificio presenta un determinado puntaje, mientras más inserta el grupo va acumulando su puntaje y ser los ganadores.

4. **Procedimiento de aplicación**

El procedimiento del juego es el siguiente:

- Se presenta el juego dando las instrucciones de la misma.
- Se forma grupos de cuatro a cinco personas.
- Cada grupo tira el dado y lee las instrucciones de las consignas
- Estas están relacionadas a los tipos de plantas medicinales de su entorno que tengan un beneficio común, deberán escoger y lanzar a los orificios del sapito medicinal.
- Mientras más aciertan más puntaje tienen.
- Cada orificio del sapito tiene un puntaje en números cardinales.
- Se practica varias asignaturas que se podría adaptar.
- En esta práctica desarrollamos la producción de textos, las operaciones básicas de la aritmética y así se adapta

5. **Recomendaciones**

Esta herramienta de trabajo permite respetar en los y las estudiantes el deseo de aprender y de adquirir conocimientos mediante una dinámica.

6. **Fotografías del Recurso lúdico pedagógico**



2.1.5. “EL PALITROQUE DEL SABER”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Yotala
Unidad Educativa	Victor Sandy
Área	Ciencias Naturales y otras
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	1ro. a 6to.
Nombre del/a Maestro/a	María Luz Seña Rocha

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Valorar la aplicación del juego del palitroque para el conocimiento de las bondades y beneficios que nos brindan las plantas medicinales del contexto cultural de los niños y niñas, mediante preguntas, estudio e investigación de estas plantas, con el fin de que los estudiantes se apropien de los conocimientos generados.

2. **Materiales utilizados**

- Botellas de plástico reciclado
- Arena fina
- Pintura
- Marcadores
- Goma eva
- Plastoformo
- Pegamento
- Hojas bond de color computadora



3. **Organización del aula**

Nos organizamos en el curso, colocando las mesas, sillas y a los estudiantes en forma de media luna de tal manera que proporcione una buena observación y atención a las explicaciones de los procedimientos realizadas por la maestra previa ejecución del juego, activa participación de estudiantes y corrección entre todos sobre las respuestas de las preguntas, manejo con cuidado del recurso pedagógico.

4. **Procedimiento de aplicación**

Primer paso: Se coloca doce botellas, llamadas palitroques que tienen forma de semáforos con números del uno al doce en el piso en media luna a una distancia de veinte cinco cm uno del otro y a dos metros del estudiante.

Luego colocamos el afiche a la vista de los niños el cual tiene los mismos números de los palitroques, dibujo, nombre y preguntas sobre las plantas medicinales.

Segundo paso: La maestra explica las instrucciones del juego a realizar paso a paso.

Tercer paso: Participan tres niños y tres niñas, en cada ronda de participación.

Cuarto paso: Comienza el primer niño a lanzar la pelota hecha con material reciclado, calculando para que haga caer el palitroque en forma de semáforo y con un número.

Quinto paso: Una vez hecho caer el palitroque, el niño levanta y observa el número que tiene la botella y busca en el afiche el mismo número.

Sexto paso: El niño lee el nombre de la planta medicinal y después lee la pregunta que tiene, debiendo responder en voz alta.

Séptimo paso: El estudiante que responde bien gana una estrella y si no responde bien, pierde su turno y comienza el grupo siguiente de niñas y niños, realizando el mismo paso del juego.

Octavo paso.- El grupo ganador es el que consigue más estrellas.

Ejemplo de preguntas que contiene el juego:

- ¿Qué plantas medicinales conoces, que crecen por tu casa?
- ¿Para qué sirven las plantas medicinales?
- ¿Qué plantas se utilizan para la elaboración de pomadas?
- ¿Cómo se deben secar las plantas medicinales?
- ¿Cuando tienes tos, ¿Qué plantas medicinales pueden ayudarte a sanar?
- Cuando te duele tu estómago, ¿Qué mate natural tomarías?
- Nombra 3 beneficios de la sábila
- Menciona una rima de la palabra romero o muña.
- Menciona dos beneficios de la yerbabuena

5. Recomendaciones

- Fomentar en los maestros y padres de familia la importancia de los diferentes juegos en el ambiente familiar y educativo.
- Conocer cuál es la importancia del juego en la vida cotidiana.
- Aprender sobre las formas de Jugar en forma democrática, respetando turnos y a sus compañeros, manejar adecuadamente el recurso lúdico pedagógico.
- Fortalecer la confianza en sí mismo y a su vez en el trabajo de equipo.
- Las preguntas se pueden cambiar de acuerdo al contenido y al año de escolaridad.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico





2.1.6. “MEMO – PLAN – ME”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Yotala
Unidad Educativa	Siguayo
Área	Ciencias Naturales y otros.
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	Multigrado
Nombre del/a Maestro/a	María Irene Arias López

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

   Articular el trabajo de la memoria visual y los conocimientos sobre los beneficios de las plantas medicinales.

2. **Materiales utilizados**
   - Cartulina
   - Hojas de colores
   - Gráficos
   - Tijeras pegamento
   - Lana
   - Manualidad (tazas)

3. **Organización del aula**

   Para la utilización del material lúdico se forma dos grupos con la misma cantidad de participantes, podemos colgar en la pared y utilizar el ambiente de un aula para jugar.

4. **Procedimiento de aplicación**

   Se organiza a los estudiantes en dos grupos con la misma cantidad de estudiantes en cada grupo, empezara un estudiante a girar los gráficos ya que se encontraran al revés todos los demás deben observar las imágenes y deben recordar donde se encuentran para luego ubicar su par así se ira intercalando un participante por equipo, el estudiante que no logre encontrar el par, debe elegir un matecito de las tazas en los cuales se encuentran ciertas preguntas que deben responder, en caso de

no dar repuesta la maestra dará lectura de la respuesta correcta que se encuentra en la bolsita del mate.

5. **Recomendaciones**

Los estudiantes deben mantener el orden para participar y no indicar donde se encuentran las imágenes.

6. **Fotografías del Recurso lúdico pedagógico**



2.1.7. “JUGANDO CON EL LUDO MEDICINAL”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Yotala
Unidad Educativa	Gregorio Pacheco
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	6to.
Nombre del/a Maestro/a	Rosse Mary Agudo Lazcano

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Motivar el aprendizaje de los estudiantes sobre las bondades de las plantas medicinales y su utilización en el entorno de sus hogares de la mejor manera posible, para el cuidado de la salud, a través del juego ludo medicinal.

2. **Materiales utilizados**

- Tablero del juego
- Hojas bond blanco y a colores
- Goma eva para las fichas
- Un dado de colores construido con material reciclado
- Incentivos para los participantes

3. **Organización del aula**

Para jugar se organizan equipos de 4 estudiantes. Se hace campo en el piso, para armar el juego y todos puedan participar.

4. **Procedimiento de aplicación**

- Una vez organizados los equipos se inicia el juego acomodando cada grupo a las cuatro esquinas del tablero.

- El primero debe lanzar el dado y si le sale el número uno o el seis comienza con el juego.

- Lanza el dado y avanza la cantidad de cuadros que indica, en el camino se encontrará con preguntas a las que deben responder y poder continuar en su turno. Si no responde a la pregunta deberá dar paso al siguiente participante.

- También en el camino encontrará algunas preguntas que indiquen premios para los participantes.

- Ganan los primeros que lleguen a la meta.

5. Recomendaciones

Mantener el orden en el turno de los participantes. Los estudiantes deben estudiar con antelación los temas que contienen las preguntas del juego.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico



2.1.8. “CRUCIGRAMA DEL MÉDICO TRADICIONAL”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Yotala
Unidad Educativa	Salancachi
Área	Lenguaje, Matemáticas, Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	1ro. a 6to.
Nombre del/a Maestro/a	Jimena Tarija Enríquez

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Promover la concentración, la retención de información y habilidades de lectoescritura para ampliar conocimientos significativos sobre la medicina tradicional, complementaria y alternativa para tratar o prevenir dolencias y enfermedades para mejorar la calidad de vida de las y los estudiantes, sus familias y la comunidad.

2. **Materiales utilizados**

La idea principal de los siguientes recursos lúdico pedagógicos fue reciclar la mayoría de los materiales de manera que también colaboremos y concienticemos con nuestros estudiantes el cuidado por la Madre Tierra. En este sentido para el JUEGO DEL CRUCIGRAMA MÉDICO TRADICIONAL se utilizó los siguientes materiales:

- Maples de huevo
- Tarjetas en cartulina
- Botella de plástico
- 1 Dado

3. **Organización del aula**

Para la aplicación del juego previamente se desarrollará la socialización y ejecución del Plan de Clase con referencia a la medicina tradicional. Para el desarrollo y aplicación del recurso pedagógico se trasladará a los niños y niñas al patio de la Unidad Educativa donde se colocará una mesa para situar el tablero del CRUCIGRAMA DEL MÉDICO TRADICIONAL , así poder desarrollar el recurso pedagógico de manera colectiva, grupal e individual.

4. Procedimiento de aplicación

Se presentará una base del crucigrama elaborado de maples de huevo, o cartón plano.

Luego se mostrarán tres diferentes tarjetas de tres colores (azul, rojo, y amarillo) las cuales tendrán las incógnitas o preguntas para completar el crucigrama presentado.

Cada estudiante por turno lanzará el dado cuyos lados estarán pintados de los colores de las tarjetas y así según el color del lado que salga, el niño o niña usará las tarjetas de color según corresponda.

Una vez con la tarjeta correspondiente en manos del participante, se iniciará con la lectura de las incógnitas o preguntas relacionadas a medicina tradicional que están en la tarjeta una a una y así se irá llenando o completando el crucigrama hasta concluirlo.

Esta actividad también se la puede realizar en grupo, usando el dado, en este caso el niño o niña, resolverá la pregunta según el número que salga en el dado.

5. Recomendaciones

Para el desarrollo del presente recurso pedagógico es importante que las y los estudiantes estén inmersos al contenido correspondiente, en este caso referido a la medicina tradicional. Así mismo trabajar la concentración y memoria. Desarrollar la seguridad en lecto escritura.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico





Departamento de CHUQUISACA



Municipio Tarabuco

2.2.1. “BINGO DE LAS PLANTAS MEDICINALES”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Tarabuco
Unidad Educativa	Rosalía Vda. de Antezana
Área	Ciencias Naturales y Lenguaje
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	3ro.
Nombre del/a Maestro/a	Lic. Santiago Coronado Maturano, Prof. Sonia Sandra Cuestas Yapu

1. Objetivos del recurso lúdico pedagógico

Desarrollar una estrategia pedagógica para divulgar la información acerca de las propiedades terapéuticas de las plantas medicinales del contexto, a través del juego del “Bingo de las plantas medicinales”, con los estudiantes del tercer año de escolaridad.

2. Materiales utilizados



- Cartulina de colores
- Cinta de embalaje
- Pegamentos
- Marcadores
- Hojas de colores
- Cartón
- Fotocopias de plantas medicinales
- Tijeras
- Regla
- Borrador y material de uso común.

3. Organización del aula

El juego del bingo se puede utilizar en el aula o en cualquier espacio donde se sientan cómodos.

4. Procedimiento de aplicación

La actividad se aplica de la siguiente manera:

- Cada estudiante recolectó diferentes plantas medicinales del lugar con la ayuda de sus padres que tienen conocimiento de las mismas.

- Cada estudiante investigó consultando a los padres o personas mayores sabias sobre el uso de las plantas medicinales.

- Una vez recolectado las plantas medicinales, socializamos las propiedades curativas de cada una de ellas, escribimos y dibujamos en nuestros cuadernos. El tema de las plantas medicinales es articulado en diferentes áreas del saber, como lenguaje y comunicación, con la clasificación de palabras según el número de silabas con los nombres de las plantas medicinales, producción de textos escritos, la creación de diferentes oraciones utilizando las plantas. Área de matemáticas: resolución de problemas aritméticos. Área de Ciencias Naturales: producción de textos escritos como las recetas de aplicación de las diferentes plantas medicinales y en el área de ciencias sociales: zonas geográficas de la región y del país donde producen las diferentes plantas medicinales

- Organizamos materiales para la elaboración del recurso lúdico **"Bingo de plantas medicinales"**

- Se organiza en grupos de 4 estudiantes para la elaboración de los bingos de las plantas medicinales.

- Durante la elaboración del bingo se utiliza diferentes materiales con la ayuda del profesor de aula.

- En el juego del bingo de la planta medicinal pueden participar 2 o más personas

- Una persona que levantará un número al azar y leerá las fichas.

- Los grupos concursantes deben tapar con fichas si encuentra la respuesta correcta.

- El ganador del bingo será si logra tapar las respuestas correctas y todo el tablero Gritara. ¡Bingoo….!

5. Recomendaciones

- El tablero del material didáctico del bingo de plantas medicinales, puede ser modificado según las plantas medicinales que se aborden.
- Puede ser modificado según el año de escolaridad.
- Para aplicar el juego previamente se deben reforzar los conocimientos previos de las propiedades curativas de las plantas medicinales.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico







2.2.2. "DOMINÓ DE LAS PLANTAS MEDICINALES"

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Tarabuco
Unidad Educativa	La Ciénega
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	1ro. a 4to.
Nombre del/a Maestro/a	Lic. Olivia Medrano Daza

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Desarrollar en las niñas y niños de 1ro. a 4to. de primaria aprendizajes significativos sobre medicina natural, a través de la aplicación del recurso lúdico pedagógico "Dominó de las plantas medicinales", para identificar y diferenciar la utilidad de las plantas medicinales del contexto.

2. Materiales utilizados

Para elaborar el juego de dominó.

- Cartón
- Papel de color
- Papel bond
- Pegamento
- Tijeras
- Hojas impresas
- Cinta de embalaje
- Marcadores



3. Organización del aula

Se organiza el aula con las mesas (mesa redonda), las sillas de todos los participantes alrededor.

Para iniciar el juego, se presentan las fichas contando que deben ser 28 o más, además se explica cómo están organizadas y en que consiste el juego. Es importante comprobar que todas las fichas estén completas.

Este juego requiere de 4 jugadores. El jugador que debe iniciar es el que tiene la ficha donde dice PLANTAS MEDICINALES.

4. Procedimiento de aplicación

Para comenzar el juego, se presenta las fichas y se explica como están organizadas. Este juego requiere de cuatro jugadores. Colocamos las fichas boca abajo sobre la mesa y con las manos mezclamos bien para asegurarnos de que queden bien repartidas.

Para empezar, se reparte 7 fichas a cada jugador. Cada jugador deberá revisar sus fichas, inicia el juego el que tiene la ficha donde dice LAS PLANTAS MEDICINALES en la mitad de la ficha y en la otra mitad dirá las características de una planta medicinal, ¿Para qué sirve o qué cura?. Continúa el jugador que tenga la imagen que corresponde al texto de la ficha anterior. Cada participante deberá explicar las características de la planta que le tocó en su turno. De esa manera continua el juego hasta completar el dominó.

El ganador del juego es el primer jugador que se queda sin fichas.

5. Recomendaciones

- Respetar las reglas del juego.
- Los niños deben conocer sobre plantas medicinales, para lo cual se habrá desarrollado una clase previa.
- El juego se puede adecuar en cualquier contenido en las diferentes áreas de conocimiento.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico





2.2.3. “JANPIRIWAN PUJLLASPA”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Tarabuco
Unidad Educativa	Rosalía vda. De antezana
Área	Matemáticas, Ciencias Naturales, Comunicación y Lenguaje
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	2do. a 6to.
Nombre del/a Maestro/a	Fátima Mamani Paco
	María Esther Camacho Cueto

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Fortalecer los saberes y conocimientos sobre las plantas medicinales de nuestros ancentros, para que los niños y niñas accedan a contenidos y experiencias educativas significativas, respecto a la medicina tradicional y salud intercultural.

2. **Materiales utilizados**

- Cartón prensado
- Impresora
- Acrilex
- Tijeras
- Hojas de color
- Cartulinas de color
- Imágenes de plantas medicinales
- Dados de color



3. **Organización del aula**

Para el juego del aprendizaje del “janpiriwan pujllaspa” nos organizamos de la siguiente manera: utilizamos una mesa exagonal para el juego lúdico, alrededor de la mesa se sentaron los representantes de los tres grupos ques se conformaron con sus respectivas sillas para luego iniciar con el juego de aprendizaje.

Este juego requiere de 4 jugadores. El jugador que debe iniciar es el que tiene la ficha donde dice PLANTAS MEDICINALES.

4. Procedimiento de aplicación

Para iniciar el juego se conforma 3 equipos o grupos y se elige un participante de cada grupo a través de un sorteo de bolillos.

El primer participante hará girar la imagen del curandero, de acuerdo donde se detiene la cabeza o flecha de la imagen, el participante debe observar que operación tiene que resolver y avanzar la cantidad del resultado que le salió y leer las interrogante del juego que tienen que responder.

A cada participante se le da cinco segundos para responder de manera correcta. En caso de no lograr responder de manera correcta, debe cumplir con la penitencia que corresponda, para dar paso al siguiente participante, de esta forma se continúa el juego, rotando entre los participantes o representantes de cada grupo. En caso de brindar la respuesta correcta, toca turno a otro compañero del grupo, para que puedan avanzar juntos, hasta que uno de ellos se equivoca, en ese caso dará paso al participante del segundo grupo, y así sucesivamente hasta llegar a la meta.

5. Recomendaciones

El recurso lúdico se puede adaptar de acuerdo al grado que la maestra está regentando solo cambiando las interrogantes quizá un poquito mas complejas para estudiantes de quinto y sexto grado.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico





2.2.4. "SEMBRAMOS CONOCIMIENTOS CON LAS PLANTAS MEDICINALES"

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Tarabuco
Unidad Educativa	Dr. Manuel G. Mendieta
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	4to.
Nombre del/a Maestro/a	Lic. Sonia Arancibia Calderón

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Fortalecemos los saberes y conocimientos ancestrales, a través de la aplicación de recursos lúdicos pedagógicos "Sembramos Conocimientos con las Plantas Medicinales", para rescatar y revalorizar la medicina tradicional de nuestro contexto, en las y los estudiantes del nivel primario.

2. **Materiales utilizados**

- Goma eva, papel bond, cartón, silicona en barra, piedras
- Lana, acrilex, palo,
- Álbum de Plantas Medicinales.
- Textos guías.
- Cuestionarios sobre medicina tradicional
- Fichas de investigación

3. **Organización del aula**

En trabajo en aula, contextualizamos el juego "Sembramos conocimientos con plantas medicinales", ordenamos el estand para la participación de los estudiantes.

4. Procedimiento de aplicación

Para empezar el juego se necesita dos jugadores. Cada jugador debe lanzar para seleccionar por color de juego. Cada jugador en su turno debe votar el dado, identificar el color para seleccionar la pregunta.

Leer y responder la interrogante para seleccionar la maceta correcta con el anzuelo. Verificar la coincidencia del color de la pregunta con la base. Si su respuesta es correcta y completa las tres casillas con las plantas será el ganador.

NOTA: En cada juego con distintos participantes debe modificarse las preguntas con la variedad de fichas que se pregunte.

Tiempo: 10 minutos de juego

5. Recomendaciones

- Se recomienda trabajar con materiales del contexto.
- Se recomienda mantener disciplina entre los estudiantes y el orden en la participación, cuidando que todos se involucren y tengan las mismas oportunidades.
- Recomendar a los estudiantes sobre el Cuidado en la manipulación de los materiales, antes de iniciar el juego.
- Es un juego rápido.
- El mismo color tiene un nuevo lanzamiento hasta sacar otro color.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico





2.2.5. “LA PESCA DE LA ESPERANZA”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Tarabuco
Unidad Educativa	Dr. Manuel G. Mendieta
Área	Comunicación y Lenguajes, Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	1ro. a 3ro.
Nombre del/a Maestro/a	Lic. Sandra R. Viñaya Licidio.
	Lic. Juan Carlos Zeballos S.

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Reforzar la Lecto-escritura de textos sencillos y utilizar en las diferentes situaciones de la vida diaria de las niñas y niños, los saberes y conocimientos ancestrales de la medicina tradicional, seleccionando y e informando sobre las plantas medicinales de nuestro entorno, según su utilidad, a través del recurso lúdico pedagógico.

2. **Materiales utilizados**

- Plantas medicinales como: Eucalipto, manzanilla, romero, hierva buena, molle
- Cartón, hilo, alambre, cinta de embalaje, cañas huecas
- Fichas con las propiedades de las plantas de colores, carpicola, isocola, fotocopias, etc.

3. **Organización del aula**

Motivamos a través de un cuento de imágenes **“Melicita la enfermita”**.
Se hacen preguntas a las niñas y niños: ¿De qué se enfermó Melicita?, ¿Cómo se curó?

Nos organizamos para salir a identificar plantas medicinales partiendo del contacto directo con su realidad: fuimos a visitar un huerto donde había algunas de plantas medicinales, solicitamos un pasaporte a la señora Marcelina dueña del huerto, que por favor nos enseñe las bondades de cada planta medicinal que había en su huerto, a todo esto, las y los estudiantes dieron su opinión sobre las plantas medicinales aportando con lo que ya conocen y saben sobre estos remedios caseros.

Realizamos la recolección de las plantas medicinales de nuestra región.

Luego lo hacemos secar muy cuidadosamente cada una de ellas para luego trabajar en el aula con cada una de estas plantas.

Realizamos cuestionario para averiguar más de los remedios caseros y plantas medicinales.

Describimos y explicamos oralmente la utilidad y su propiedad de cada planta medicinal.

Después de obtener respuestas concretas de estas hierbas medicinales como la manzanilla, la hierba buena, el eucalipto, el romero.

Anotamos los nombres de las plantas medicinales en nuestras carpetas.

Con los nombres de estas plantas trabajadas los niños y niñas del 1er curso pudieron identificar y reforzar las vocales y algunas silabas abordadas en los contenidos avanzados.

Así mismo se trabajó con los niños y niñas del 3er grado realizando textos sencillos (recetas de mates).

Reforzamos nuestra experiencia con un video de medicina natural y nace un juego lúdico pedagógico para reforzar aún más sus conocimientos adquiridos.

En el aula nos organizamos para clasificar cada una de las plantas para luego sellarlo con cinta de embalaje que en ambos lados está explicando la propiedad de la planta y en el otro lado su gráfico para que comprendan mejor ya que son niños de primer y tercer grado.

Realizamos recortes de siluetas de un pez en goma eva donde uniremos dos peces y dejando en el centro un espacio para introducir una ficha

Para esta actividad lúdica los niños y niñas, se organizaron en dos grupos de siete integrantes dentro el aula.

4. Procedimiento de aplicación

- De esa manera surge la idea del juego, **La "Pesca de la Esperanza".**
- Para empezar a jugar les explicamos las reglas del juego.

- En este juego participan todos los niños y niñas del curso.

- El o la estudiante que represente a su grupo realizara la actividad de la pesca donde participaran con un determinado tiempo de dos minutos para realizar la pesca, luego dirá en voz alta la propiedad de la planta medicinal luego pasa al otro compañero con la misma hermenéutica hasta que termine el ultimo integrante del grupo.

- El grupo que termine de pescar y decir correctamente sus propiedades serán los ganadores.

5. Recomendaciones

Esta actividad se realizará con el objetivo de lograr el aprendizaje significativo donde cada niño y niña realizará un texto que lo signifique y lo aplique en su vida cotidiana. Este recurso lúdico pedagógico nace para satisfacer y reforzar la Lecto- escritura de textos sencillos.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico







2.2.6. “EL DADO PREGUNTON”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Tarabuco
Unidad Educativa	Dr. Manuel G. Mendieta
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	2do.
Nombre del/a Maestro/a	Prof. Celia Iglesias Cáceres
	Lic. Juan Carlos Zeballos S.

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Identificar las plantas medicinales del entorno, mediante la aplicación del juego “El dado preguntón”, para estimular y desarrollar el lenguaje oral y el razonamiento lógico matemático aplicándo los conocimientos en el cuidado de nuestra salud.

2. **Materiales utilizados**

- Fichas plastificadas de imágenes de las plantas medicinales.
- Dado mediano hecho de cartón prensado, goma eva, hojas de papel y yurex, donde se encuentran las preguntas dentro de un pequeño sobre de carta.
- Pequeñas hojas plastificadas donde se encuentran diferentes preguntas relacionadas a las plantas medicinales.

3. **Organización del aula**

Se iniciará con la explicación a las niñas y niños, sobre las plantas medicinales y sus usos respectivos, posteriormente se ordenará las bancas en forma de U, dando a conocer las reglas del juego como:

- Respetar los turnos de los compañeros,
- Lanzar el dado con cuidado
- Responder las preguntas en voz alta.

4. Procedimiento de aplicación

Después de hacer formar a los niños y niñas en U, el primero del lado derecho debe avanzar a coger el dado preguntón, posteriormente lo lanzará al piso y dependiendo que cara del dado le salga, deberá responder la pregunta que se encuentra en una pequeña hoja plastificada, misma que se encontrará en un sobre carta pequeño en el lado del dado que le tocó, además este lado contiene una imagen de un dolor que puede ser curado con una de las plantas medicinales que abordamos. De acuerdo a lo que salga, responderá de qué dolencia o enfermedad se trata y que planta medicinal puede curarlo.

Posteriormente al finalizar encontrará las fichas plastificadas donde se encontrarán las diferentes plantas medicinales que pueden curar la dolencia que se salió en el dado y deberá identificar la ficha que contenga la imagen de la planta que le puede curar la dolencia.

5. Recomendaciones

Tener mucha paciencia en la actividad. Se debe motivar a los niños y niñas para que presten atención, sobre todo en la parte final de la actividad donde se debe reconocer las plantas medicinales. La actividad debe cumplir siempre con el trato basado en el respeto hacia los demás.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico





2.2.7. “LA RAYUELA NATURAL”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Tarabuco
Unidad Educativa	Jumbate
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	Multigrado (de 1ro a 6to).
Nombre del/a Maestro/a	Prof. Sonia Melania Huanca Araníbar

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Identificar las plantas medicinales de nuestra comunidad, según sus características y beneficios obteniendo esto por medio de nuestro juego “la Rayuela natural”, los estudiantes se apropiarán con más exactitud para saber, prevenir y curar las enfermedades y transmitirla de manera comunitaria para ampliar sus conocimientos.

2. **Materiales utilizados**

- Cartón
- Hojas bond de colores y blancas
- Papel craft
- Marcadores
- Tijeras
- Carpicola
- Cinta yurex
- Botellones de plástico reciclables
- Pelotitas de colores

3. **Organización del aula**

Se iniciará con la explicación a las niñas y niños, sobre las plantas medicinales y sus usos respectivos, posteriormente se ordenará las bancas en forma de U, dando a conocer las reglas del juego como:

- Respetar los turnos de los compañeros,
- Lanzar el dado con cuidado
- Responder las preguntas en voz alta.

4. Procedimiento de aplicación

Los pasos que se sigue para iniciar el juego son:

- Formamos de manera escalonada por grado a las y los niños
- Inicia el juego lanzando una tapa corona al número 1.
- La tapa corona debe estar dentro del cuadrado de cada numero, no debe caer fuera ni encima de las líneas.
- Brinca con un pie hasta llegar al 10
- Saca una pelotita, dentro de ella hay una pregunta a la que debe responder y retorna saltando del 10 al uno, y continúa jugando, esta vez al número 2 y así sucesivamente.
- Pierde el turno cuando no hace llegar la tapa dentro del cuadrado o no pudo responder las preguntas de la pelotita, entonces, vuelve a empezar.
- Las preguntas que se ponen dentro de las pelotitas, son sencillas, referentes a las propiedades de las plantas medicinales y sus beneficios, según se avanzó en los contenidos curriculares, por consiguiente sirve para reforzar los contenidos avanzados, afianzarlos y que los niños y niñas se apropien de este importante conocimiento y lo puedan utilizar para la prevención de enfermedades.

5. Recomendaciones

Procurar que el juego no enfatice la competencia, al contrario deberá promover el apoyo mutuo para que todos puedan llegar a la meta, no importa el lugar o posición. Así mismo dará oportunidad de que todos aprendan.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico





2.2.8. “ENCUENTRA LOS PARES”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Tarabuco
Unidad Educativa	La Ciénega
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	5to. y 6to.
Nombre del/a Maestro/a	Prof. Teresa Mamani Alí

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

   Enseñar a los estudiantes sobre las plantas medicinales, sus usos y beneficios para la salud, de una manera divertida y participativa. Además busca fomentar el interés de los estudiantes por la naturaleza y promover la conciencia sobre la importancia de cuidar y respetar nuestro entorno.

2. **Materiales utilizados**

   - Tarjetas de plantas medicinales, con imágenes de diferentes plantas como la manzanilla, el eucalipto, el romero, la sábila, malva, alfa alfa, jengibre, wira wira entre otros. En una cara de la tarjeta muestra la imagen de la planta y en otra tarjeta proporciona información sobre las propiedades medicinales.
   - Tablero de juego: en una cartulina dividimos el tablero en casillas
   - Tarjetas: se necesitan varias tarjetas para que los estudiantes puedan jugar.
   - El juego trata de encontrar sus pares.

3. **Organización del aula**

   Disposición del mobiliario:

   Asegurarse de que la sala de clases esté organizado de manera que permita espacio suficiente para moverse libremente durante el juego.

Colocar las mesas y sillas en un arreglo que permita una vista clara del tablero de juego desde todos los puntos del aula. Colocar el tablero de juego en el centro del aula, asegurándonos de que todos los estudiantes tengan facil acceso.

Distribución de los materiales:

Distribuir las tarjetas de plantas medicinales en una mesa y luego armar el juego.

Formación de grupos:

Dividir a los estudiantes en grupos de 3, 4 o 5 personas para fomentar la colaboración y la interacción entre ellos.

4. Procedimiento de aplicación

Comenzamos explicando el propósito y objetivos del juego, que es aprender sobre las plantas medicinales y sus beneficios para la salud de una manera divertida y participativa. Presentamos el tablero, las tarjetas de plantas medicinales y la tarjeta donde está el beneficio de las plantas, explicando cómo se utiliza durante el juego.

Formación de equipos:

Cada equipo conformado armará el tablero con las tarjetas de plantas medicinales y sus beneficios.

Comienzo del juego:

Cada grupo elige un representante para empezar el juego. Este estudiante será el primero en mover la tarjeta en el tablero y así todos podrán participar del juego.

Desarrollo del juego:

Los estudiantes se turnan para mover las tarjetas según vayan sacando la tarjeta. Si responden correctamente, sacan las dos tarjetas y así van jugando hasta vaciar el tablero.

Finalización:

El juego continúa hasta que un grupo llegue al final. Se puede premiar simbólicamente al grupo ganador para incentivar la participación y el aprendizaje.

Reflexión y recopilación:

Al final del juego, dedicaremos un tiempo para una breve discusión y reflexión sobre lo aprendido durante el juego, destacando las plantas medicinales, sus beneficios y propiedades.

5. Recomendaciones

- Es importante que los niños y niñas estén familiarizados con el contenido de las plantas medicinales y las preguntas que harán durante el juego para brindar información precisa y completa.

- Ajustar las preguntas y la complejidad del juego de acuerdo con la edad y nivel de comprensión de los estudiantes para garantizar que sea desafiante y educativo a la vez.

- Fomentar un ambiente inclusivo y positivo donde los estudiantes se sientan cómodos para participar, preguntar y compartir conocimientos.

- Anima a los estudiantes a trabajar en equipo, discutir las respuestas y compartir sus conocimientos entre sí. Esto promueve la colaboración y el aprendizaje mutuo.

- Diseña preguntas que fomenten el pensamiento crítico y la reflexión más allá de las respuestas simples, para que los estudiantes profundicen en su comprensión de las plantas medicinales.

- Anima a los estudiantes a rotar los roles dentro de su grupo permitiéndoles tomar turnos para mover las tarjetas. Esto fomenta la participación activa de todos.

- Complementa el juego con ejemplos prácticos, como muestras reales de plantas medicinales para enriquecer la experiencia de su aprendizaje.

- Considera las diferentes formas en que los estudiantes aprenden, adaptan el juego para incluir actividades visuales y auditivas que se ajustan a los diferentes estilos de aprendizaje.

- Motiva a todos los logros y mostrando interés en sus respuestas y contribuciones.

- Se flexible en la implementación del juego, permitiendo ajustes según sea necesario para adaptarse al ritmo y dinámica del grupo.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico







Departamento de CHUQUISACA



Municipio Mojocoya

2.3.1. “JUEGO DEL SABER DE LAS PLANTAS MEDICINALES”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Mojocoya
Unidad Educativa	Jorge Aníbarro Zapata
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	4to.
Nombre del/a Maestro/a	Pablo Cayo Mamani

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Fortalecer los conocimientos sobre la medicina natural mediante el juego del saber de las plantas medicinales, para promover una cultura saludable y la conciencia con el medio ambiente y la comunidad.

2. **Materiales utilizados**

El material consta de lo siguiente:

- Una Botella de plástico desechable con doce canicas de cuatro colores (rojo azul, amarillo, verde).
- Tarjetas impresas en cartulina y plastificadas en el adverso tiene el dibujo de las plantas medicinales y en el reverso lleva una pequeña descripción.

3. **Organización del aula**

Con este juego pueden participar desde 1 hasta 4 integrantes por grupo.

4. **Procedimiento de aplicación**

Para iniciar el juego se puede realizar en grupos de 1 a 4 integrantes:
Se debe lograr introducir las canicas posibles en los 4 intentos que se le permite. Cada canica tiene su respectivo valor:

Canica azul.- Canica con premio.

Canica amarilla.- Debe escoger una tarjeta al azar y decir los beneficios de las plantas medicinales que le toco.

Canica verde.- Debe elegir una tarjeta al azar y describir el procedimiento de preparación de mates o infusión de dicha planta medicinal.

Canica rojo.- "PELIGRO" pierde un intento.

5. Recomendaciones

El objetivo del juego es consolidar el conocimiento adquirido de las plantas medicinales, su utilidad y beneficio.
Se recomienda el uso de este juego a partir de tercero de primaria.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico







2.3.2. “LAS CARTAS MÁGICAS”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Mojocoya
Unidad Educativa	Eduardo Abaroa
Área	Técnica Tecnológica
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	4to, 5to y 6to
Nombre del/a Maestro/a	Prudencio Saigua Polo

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Fortalecer los conocimientos sobre la medicina natural, mediante juego de caratas mágicas con retención memoria, indagando las variedades de plantas medicinales, para promover una cultura saludable y vivir bien con el medio ambiente y cosmos

2. **Materiales utilizados**

El material consta de dos caras impresas en cartulina y plastificadas, en el anverso lleva las plantas medicinales y sus beneficios; en el reverso lleva una imagen de la tierra con el objetivo de concientizar el cuidado del medio ambiente

3. **Organización del aula**

El juego se puede organizar o ubicar juntamente en el espacio de los juegos como ser con los de ajedrez. Con este juego pueden participar de 2 a 5 integrantes, las cartas están en 5 ejemplares, los cuales se juega en forma de póker, con trica y escalera.

4. **Procedimiento de aplicación**

Para iniciar el juego se puede componer de 2 a 5 integrantes, se sorteara o jugar en papel, tijera o piedra el ganador reparte a 7 fichas por cada integrante del juego. El repartidor inicia la ronda del juego.

Cada integrante debe formar una o dos tricas de la misma planta medicinal y uno o dos puede formar en forma de escalera el cual debe ser una receta para una enfermedad. La imagen de miel de abeja trabaja a cuenta de poker, no puede faltar en cada receta que forme el participante.

El ganador es el que completa de formar la receta más la trica.

5. Recomendaciones

Recomendar el uso a partir de 3ro de primaria.

El juego estimula la memoria para recordar las recetas de la medicina natural.

Al finalizar el juego, con cada uno de los cursos se elabora mates, infusiones, pomadas y fricción.

Este juego lúdico, nos abre el espacio de integrar diferentes áreas curriculares, rescatar los saberes y conocimientos como medicina natural.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico





2.3.3. “EL TREN DEL SABER”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Mojocoya
Unidad Educativa	Jorge Anibarro Zapata
Área	Lenguaje y Comunicación
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	1ro. y 2do.
Nombre del/a Maestro/a	Juana Flores Choque

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Este juego logra que el estudiante reconozca los sonidos, se expresa de manera oral y escrita en los diferentes dictados. La estructura de una silaba y la descomposición de la palabra.

También sirve para que cada estudiante reconozca las diferentes palabras según su sonido y formar oraciones cortas y sencillas, utilizando nombres de las plantas medicinales.

2. **Materiales utilizados**

- Las consonantes impresas simples y trabadas.
- Hojas bon.
- Tijeras
- Cinta de embalajes
- Un tren impreso

3. **Organización del aula**

Este material lúdico nos puede servir para mejorar y reconocer las palabras sencillas y complejas dentro el aula. Para ello organizamos a los estudiantes en grupos de 4 ubicados en cada mesa de trabajo.

4. Procedimiento de aplicación

Este material es para un grupo determinado de estudiantes reconocer las palabras sencillas mediante un dictado de palabras sencillas de tres silabas y su descomposición de una palabra tiene un determinado tiempo de juego, el grupo que lo hace en menor tiempo es el ganador.

5. Recomendaciones

Mantener el orden en los jugadores para que todos tengan la oportunidad de participar.

Animar y ayudar a los niños y niñas, cuando tienen dificultad en el juego, a fin de no causar frustración.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico









2.3.4. “BINGO DE LAS PLANTAS MEDICINALES”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Mojocoya
Unidad Educativa	Jorge Anibarro Zapata
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	1ro.
Nombre del/a Maestro/a	Maria Antonieta Santos Borda

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Promover el respeto y la comunicación dialógica en las y los estudiantes, produciendo mensajes cortos significativos, mediante el análisis de dibujos e imágenes de las plantas medicinales de su contexto, para que puedan conocer la medicina tradicional y desarrollar una conciencia crítica, reflexiva y propositiva en convivencia con la Madre Tierra y el Cosmos.

2. **Materiales utilizados**

- 12 cartillas elaboradas con antelación
- 15 tarjetas con las plantas medicinales,
- Fichas circulares o coquitos de eucalipto

3. **Organización del aula**

El aula se organizará de la siguiente manera:

Las sillas y las mesas se colocaran en un semicírculo y adelante estará una mesa con el material del juego.

Los estudiantes se organizaran de manera individual en cada mesa y tendrán una silla para que puedan estar sentados cómodamente.

4. Procedimiento de aplicación

El juego se desarrolla de la siguiente manera:

- Los estudiantes se organizaran en mesas lado a lado y tendrán una silla para que puedan estar sentados.
- También habrá una persona mayor o un maestro quien dirija el juego.
- Comenzamos el juego mostrando a los niños las cartillas con las plantas medicinales, los cuales serán escogidos por cada uno de ellos.
- Luego la persona mayor o maestro tomara las tarjetas, el cual cantara el nombre de la planta medicinal que se encuentra en el reverso de cada tarjeta.
- Los niños visualizaran en su cartilla que plantas medicinales tienen y cuáles no, las cuales van marcando con las fichas circulares.
- Ejemplo: El maestro toma una tarjeta y la lee o canta. La manzanilla: es una planta medicinal que cura los dolores estomacales.
- El jugador se fija si tiene la imagen en su cartilla y la marca con una ficha o un coquito de eucalipto.
- La maestra coloca a un costado la tarjeta leída o cantada, para no mezclar con las otras.
- Continuamos cantando de la misma manera las demás tarjetas.
- Observamos que jugadores tienen las imágenes de las tarjetas y quien está ganando.
- El jugador que primero llene la cartilla con las fichas será el ganador.

5. Recomendaciones

El siguiente juego lúdico puede ser aplicado y adecuado a cualquier otro tema.

A través del juego del bingo, no solo fomentamos el aprendizaje de las plantas medicinales sino que también se les puede enseñar: matemáticas, lenguaje, música, sociales.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico



Cartillas y semillas con los que se jugará en el juego.



Tarjetas con los dibujos de las plantas medicinales.



Los niños y niñas escogen sus cartillas para que puedan jugar.



La maestra muestra cada una de las tarjetas y los niños/as van colocando las semillas a cada dibujo que reconoce, el niño que llena primero la cartilla gana el juego.

2.3.5. “LOTERÍA DE LA MEDICINA TRADICIONAL”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Mojocoya
Unidad Educativa	Hernando Siles
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	3ro.
Nombre del/a Maestro/a	Rossemary Zárate Aguilar

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Fortalecemos actitudes de relación y equilibrio con la naturaleza, reconociendo las plantas medicinales, a través de la aplicación del juego de la lotería medicinal, para fortalecer y potenciar conocimientos de agilidad mental y la concentración.

2. **Materiales utilizados**

- Cartón prensado
- Impresiones
- Tapitas de botellas para fichas
- Cartulinas, marcadores, colores
- Tijeras, cinta scoch, isocola

3. **Organización del aula**

Los estudiantes, previa aplicación del juego, deben conocer sobre las plantas medicinales de su contexto, para ellos se desarrolla al menos una clase y se hace la recolección de las plantas para que tengan contacto real con las plantas medicinales.

Tres participantes se sitúan en una mesa, donde se pondrá las fichas y se hará el canto de las mismas.

4. Procedimiento de aplicación

- Un estudiante distribuye cuatro tableros, de forma desordenada y las fichas a los dos competidores.
- En una mesa se acomoda de la mejor manera para formar una trica con las fichas.
- Inicia la partida, el primer participante con la lectura de los nombres de las plantas medicinales.
- Los dos competidores, buscan la imagen de las plantas y colocan al lugar las fichas.
- Este procedimiento se repite varias veces, hasta formar tres fichas seguidas, ya sea de forma horizontal, vertical o diagonal.
- Una vez formada la trica, levanta la mano y en voz alta dice: "lotería".
- Finalmente, el ganador es el que completa la trica.

5. Recomendaciones

Los estudiantes deben tener conocimiento de las plantas medicinales y concentrarse muy bien en la búsqueda de las plantas.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico





Departamento de POTOSÍ



Municipio Ravelo

3.1.1. “DOMI MANZANILLA”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Potosi
Municipio	Ravelo
Unidad Educativa	Antora
Área	Comunicación y Lenguaje
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	2do.
Nombre del/a Maestro/a	Lic. Prof. Irene Ximena Nina Huanca

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Desarrollar la interacción de los estudiantes con el juego de la Domi manzanilla (juego de domino con ilustraciones de manzanilla y números literales en lengua extranjera y lengua originaria) plantas que son parte del contexto que rodea de la naturaleza en la comunidad de Antora, para contribuir al fortalecimiento y rescate de plantas medicinales en las diferentes lenguas dando las valoraciones socio comunitarios en los estudiantes del segundo grado del nivel primario de la Unidad Educativa de Antora.

2. **Materiales utilizados**

Dentro de la propuesta lúdica pedagógica “Domi manzanilla” es necesario contar con diferentes recursos materiales tales como:

- Cartón.
- Papel de colores.
- Dibujos de manzanilla.
- Impresora.
- Pegamento (carpicola)
- Tijeras.
- Cinta de embalaje.
- Papel bond



3. Organización del aula

Para organizar los grupos o equipos que desarrollarán el juego, se utiliza el juego "juego kimsa jampi chiqampi" , que tiene la estructura del "tres en raya", se les explica el procedimiento, para posteriormente se proceda a manipular dicho juego.
Una vez que se escoge dos participantes que representaran a su equipo proceden a jugar y de esta forma se escoge que grupo repartirá las fichas del recurso pedagógico que se está presentando.

4. Procedimiento de aplicación

- El dominó es un juego de mesa en el que se juegan y emplean unas fichas (baldosas) rectangulares, generalmente blancas por la cara y puntos negros, usualmente hay de diferentes colores, aunque existen muchas variantes. Una de sus caras está dividida en dos cuadrados, cada uno está numerado normalmente mediante disposiciones de puntos como los dados. En esta ocasión el Domi manzanilla estarán remplazando los puntos por dibujos de manzanillas.

- Se organizan el juego en grupos de 2 estudiantes que estén familiarizados con la lectura y pronunciación de los números en lengua originaria y lengua extranjera y la descripción de la manzanilla en dibujos ilustrados.

- Basado en el dominó tradicional, el juego consiste en ir uniendo los dibujos de manzanillas con sus respectivos números literales en lengua originaria y lengua extranjera.

- Si al llegar su turno alguno de los estudiantes no puede poner ninguna ficha, dirá "paso" y continuará intentándolo el siguiente. Si un estudiante pone en la mesa la ficha equivocada deberá retirarla y se quedará un turno sin jugar.

- Así pues, ganará el alumno que se quede antes sin fichas.

- Para hacer uso de la expresión oral, se pedirá a los estudiantes que lean los números en lengua originaria y lengua extranjera antes de poner las fichas en la mesa.

- Esta actividad se puede adaptar a cualquier otro contenido como por ejemplo a las operaciones aritméticas, también a la lecto escritura.

- En la segunda versión se modificó de la siguiente manera primeramente el kimsa jampi chiqampi se implementó el razonamiento lógico matemático con problemas de suma, resta y multiplicación donde los estudiantes en sus pizarras

realizan el problema el primero que entrega el resultado empieza el juego. De esta manera se integra el área de las matemáticas.

- En el domimanzanilla en la segunda versión se integra los refranes, dichos, frases, trabalenguas, adivinanzas, piropos y rimas los estudiantes proceden a distribuirse las fichas del domimanzanilla para luego el grupo que tiene el chusaj o zero empieza el juego previamente escoje una ficha donde indica una frase, de esta forma se continua el juego no solo aprenden el idioma si no a la vez practican la lectura.

5. Recomendaciones

El domi manzanilla, al ser un juego sencillo se convierte en accesible para niños y mayores, además al ser poco voluminoso permite que se pueda transportar fácilmente y que se pueda practicar en cualquier lugar. Este juego novedoso para los estudiantes, tiene múltiples variantes podemos encontrar sus variantes con figuras geométricas, con colores, con letras o con dibujos entre otras adaptaciones.

Una de las ventajas del domi manzanilla para los estudiantes son los momentos lúdicos, siendo un juego ideal para practicar en familia.

El domi manzanilla favorece la concentración y la memoria para pensar la estrategia a seguir en función de las piezas que van colocando los contrincantes.

Mejora el conocimiento verbal y la escritura de las lenguas originarias y extranjeras al tener que contar los puntos los dibujos de manzanillas y lectura de números en secuencia.

Favorece las habilidades interpersonales y la socialización al ser un juego que se practica entre varios jugadores.

Ayuda a controlar las emociones de los niños tanto cuando ganan como cuando pierden, además de favorecer su paciencia esperando su turno para jugar.

Jugando al dominó los estudiantes mejoran su percepción visual al fijarse en las jugadas de las fichas.

Los estudiantes desarrollan habilidades de lógica y resolución de problemas visuales y lectoras.

La práctica del domi manzanilla mejora la psicomotricidad de los estudiantes al tener que colocar correctamente en su sitio las fichas durante el juego.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico





3.1.2. “LA CASA DEL NATURISTA”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Potosí
Municipio	Ravelo
Unidad Educativa	Manuel Ascencio Padilla
Área	Comunicación y Lenguajes
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	4to.
Nombre del/a Maestro/a	Maritza Huallpa Ibarra

1. **Objetivo del recurso lúdico pedagógico**

Revalorizar los saberes ancestrales sobre la medicina natural que nos ofrecen las plantas medicinales, a través de la realización de las actividades del juego “La casa del Naturista”, referidos a los contenidos del área de Comunicación y Lenguajes, fortaleciendo el proceso de enseñanza aprendizaje de los mismos y la práctica del compañerismo y amistad, en los alumnos(as) del cuarto grado “A”, de la Unidad Educativa Manuel Ascencio Padilla, del Distrito de Ravelo.

2. **Materiales utilizados**

Para la elaboración del recurso lúdico pedagógico, se utilizó:

- Cajas de cartón reciclado.
- Hojas de papel adhesivo.
- Silicona líquida.
- Hojas de papel bond, cartulina,
- Diseño propio de la portada de la casa, el interior, álbum y fichas con la herramienta digital de diseño Canva.
- Impresiones del álbum y fichas.

3. **Organización del aula**

La organización de los alumnos(as) se realizará por grupos de trabajo, donde cada grupo nombrará a un líder de grupo, quién se encargará de motivar, dirigir al grupo en la realización de las actividades del Recurso Lúdico. El aula se organiza para el trabajo grupal, colocando las mesas y sillas de la misma manera.
Cada grupo debe tener también su pizarra pequeña y su marcador acrílico, como

también material escolar de apoyo como ser lápiz, borrador, hojas bond y otros.

4. Procedimiento de aplicación

Para la aplicación del Recurso Lúdico Pedagógico, los pasos son los siguientes:

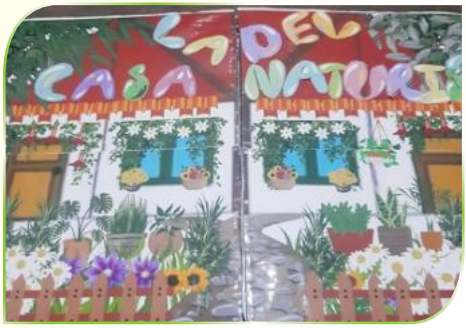
- Primero se debe sortear el orden de los turnos de la participación de los grupos, mediante una dinámica de su elección.
- Seguidamente se le entrega al Líder de grupo el álbum que deben llenar.
- El grupo que saco el primer lugar empieza a jugar, el Líder del grupo nombra al integrante que tirara el dado, el número que le salga en el dado, es la puerta que debe abrir en la Casa del Naturista.
- Dentro de la puerta encontrará un ficha con una consigna de una actividad que deben realizar.
- Las Consignas son actividades referidos a los contenidos que se vaya avanzando en el área de Comunicación y Lenguajes.
- La actividad deben realizarla en forma colaborativa dentro el grupo, apoyándose entre todos, para lograr un resultado positivo.
- Si realizan de manera correcta la consigna de la actividad, ganarán dos fichas, que le servirá para llenar su Álbum de las Plantas Mágicas.
- Así sucesivamente por turno irán participando cada grupo.
- El grupo que no realice la consigna de la actividad no tiene la opción de tener las fichas para el Álbum.
- El grupo que complete el Álbum será declarado ganador, obteniendo la insignia de Mini Jampiri como también se llevará el álbum llenado y tendrá la opción de tener otro, para seguir jugando.

El presente juego se puede aplicar en las diferentes áreas del conocimiento, del mismo modo el álbum puede ser adaptable a cualquier temática.

5. Recomendaciones

Se recomienda utilizar el presente recurso lúdico, como un material de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje aplicable a cualquiera de las áreas de conocimientos y saberes, como también para desarrollar la práctica de valores como ser: respeto, empatía y compañerismo. Más no así como un medio que genere en los estudiantes la competitividad mal sana, provocando sentimientos de rivalidad, enojo o frustración.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico











Enlace del Video del Juego La Casa del Naturista
https://youtu.be/3LPQnHB_v8s

3.1.3. “LA MAGIA DE LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Potosí
Municipio	Ravelo
Unidad Educativa	Agustin Ravelo
Área	Comunicación y Lenguajes
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	5to.
Nombre del/a Maestro/a	Romualda Coila C.

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Fortalecer el respeto de la opinión de los demás fomentando la capacidad de trabajar en grupo, desarrollando la competencia comunicativa, en el uso y manejo de plantas medicinales, a partir de producción de textos en sus diferentes niveles de escritura.

2. **Materiales utilizados**

- Cuadro con gráficos de plantas y mensajes
- Dos dados de distintos colores.
- Papel, lápiz y colores

3. **Organización del aula**

Organizar en grupos de trabajo: 5 grupos de 5 niños con sus respectivas mesas y sillas. Opcionalmente puede tener un líder en el grupo.

4. **Procedimiento de aplicación**

- Un representante de cada grupo lanza dos dados de diferentes colores.
- El blanco indica el gráfico con el cual debe realizar su producción.
- El de color indica el mensaje, que tipo de texto debe realizar.
- El número del dado que salió es para el grafico y el otro para instrucción, según el número que indica.

- El grupo ganador es cuando hayan terminado la producción y aplicando los niveles de escritura.

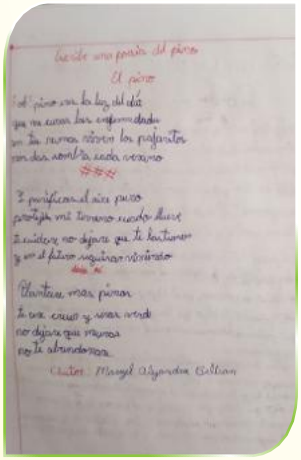
5. Recomendaciones

- Respetar la opinión de cada participante.
- La participación debe ser en igualdad de Género

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico











3.1.4. “LOS AMIGOS DE MAROCO”

CIRCUITO DE COMPETENCIA DE LA SALUD EN BASE A PLANTAS MEDICINALES DEL CONTEXTO

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Potosí
Municipio	Ravelo
Distrito Educativo	Ravelo
Unidad Educativa	Simón Bolívar
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria vocacional
Grado	4to.
Nombre del/a Maestro/a	Elizabeth Mercado Flores

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Rescatar y fortalecer los saberes y conocimientos sobre las plantas medicinales y medicina natural en el contexto escolar mediante la elaboración de infusiones y pomadas en coordinación con las autoridades y padres de familia, buscando una salud integral dentro la comunidad educativa

2. **Materiales utilizados**

- Una hoja de cartón de 40x40 cm
- Sobres con los afiches de imágenes de plantas medicinales con preguntas y adivinanzas
- Dados y tapas de refrescos
- Hojas de colores
- Hojas de cartulina de colores
- Carpicola o isocola



3. **Organización del aula**

En el espacio de vida tierra y territorio organizo una mesa con tablero, tres sobres con los afiches de las plantas medicinales, 3 estudiantes para participar en el juego, 3 mesas en forma de C, próximo a este espacio se organiza las sillas en forma de C para que los niños y niñas puedan sentarse a observar y participar de forma ordenada.

4. Procedimiento de aplicación

Cada participante por turnos, lanzan el dado y avanzan la cantidad de cuadros que les tocó, cuando llegan al cuadro que tenga alguna consigna deben cumplirla, caso contrario pierden un turno.

Gana el jugador que alcanza llegar a la meta en primer lugar.

5. Recomendaciones

Se debe cuidar de que los estudiantes sepan el contenido de las consignas que estarán relacionadas a la medicina tradicional, el uso de las plantas medicinales para el cuidado de la salud, así podrán reforzar sus conocimientos y no sentirse frustrados por no saber las respuestas.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico



4.1.1. “JUGANDO CON EL GURUSL”

CIRCUITO DE COMPETENCIA DE LA SALUD EN BASE A PLANTAS MEDICINALES DEL CONTEXTO

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Potosí
Municipio	Ravelo
Distrito Educativo	Ravelo
Unidad Educativa	Antora
Área	Ciencias naturales, Comunicación y Lenguaje, Artes Plásticas, Técnica Tecnología.
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	3ro. a 6to.
Nombre del/a Maestro/a	Martha Vélez Espada Blanca Albornoz Espada Rosa Díaz Quintana David Alberto Pérez Gómez

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Fortalecer el uso y conocimiento de las plantas medicinales a través de integrar diferentes áreas de conocimientos, mediante los diferentes juegos lúdicos de los grados de 3ro, 4to, 5to y 6to, de la unidad educativa de Antora, está basado en rescatar y valorar los conocimientos de los estudiantes para fortalecerlos.

2. **Materiales utilizados**

- Cartulina de colores
- Marcadores,
- Venesta,
- Pinturas
- Papel de color
- Imágenes
- Esponja
- Fichas

3. **Organización del aula**

Se dispone las sillas en media luna en el aula, se hace espacio al centro para armar el juego, que todos puedan ver y participar.

4. Procedimiento de aplicación

El juego se desarrolla de la siguiente manera:

- Se conformará grupos de 2 hasta 4 participantes
- Se indica a los participantes que para iniciar el juego deben lanzar el dado, el que saca 6 o 1 puede empezar.
- Cada participante avanza en función de la cantidad que le salga en el dado. En cada casilla existe diferentes consignas que se debe dar a conocer en voz alta y cumplir para poder continuar.
- El juego del gusano es el que manda a los participantes la actividad que deben desarrollar en la ruleta y la sopa de letras.
- Gana el equipo que llega a la meta en primer lugar cumpliendo las consignas.

5. Recomendaciones

Recalcar a los niños y niñas, la importancia de cuidar los ecosistemas de las plantas medicinales y valorar los conocimientos ancestrales.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico









Departamento de POTOSÍ



Municipio Ocurí

3.2.1. “DESCUBRIENDO EL MENSAJE”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Potosí
Municipio	Ocurí
Unidad Educativa	Daniel Salamanca
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	3ro.
Nombre del/a Maestro/a	Hilda Gómez Colque
	Ruth Mary Espada Rivas
	Rubén Quillca Quispe
	Jairo Campos

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Motivar, impulsar y crear el interés hacia el uso de las plantas medicinales en el cotidiano de la vida de las niñas y niños.

Evaluar los conocimientos de los estudiantes, respecto al uso de las plantas medicinales y el cuidado del cuerpo de forma natural.

2. **Materiales utilizados**

- Cartón prensado
- Hojas de papel bond blanca y de colores
- Papel lustre de diferentes colores
- Cajas de cartón
- Nylon transparente
- Silicona liquida
- Scoch transparente
- Tijeras
- Venesta de 30 Cm.
- Tornillo pequeño
- Marcador grueso.

3. Organización del aula

Para dar inicio al juego se colocan todas las sillas y mesas alrededor del aula, dejando espacio en la parte central y luego se enumeran todos los estudiantes de uno en uno consecutivamente, posteriormente se da la orden de formar un grupo a los estudiantes que les toco números pares y otro grupo a los estudiantes que les toco números impares.

4. Procedimiento de aplicación

- Se inicia el juego con los dos grupos formados, se tiene en el piso 12 fichas grandes de cartón de diferentes colores enumeradas del 1 al 12 respectivamente, formadas en tres filas de cuatro fichas cada una, para cada grupo.

- Se entrega un dado y cada grupo tira el dado, el grupo que saca el número mayor en el dado empieza el juego.

- Un integrante del primer grupo hace girar la ruleta que también está de diferentes colores enumerada desde el 1 hasta el 12 conteniendo en cada número preguntas relacionadas a las plantas medicinales, luego de hacer girar le sale un número en la ruleta, se realiza la pregunta de acuerdo al número que le toco, si el grupo responde de manera correcta a la pregunta, se hace dar la vuelta la ficha de cartón que se encuentra en el piso, haciendo coincidir con el mismo número que le salió en la ruleta; pero si el grupo responde de forma errónea a la pregunta no se da la vuelta la ficha, luego pasa su turno al otro grupo y realiza el mismo procedimiento del primer grupo y el primer grupo que tenga todas las fichas volteadas gana y da lectura al mensaje que se descubre al voltear todas las fichas

PREGUNTAS DE LAS FICHAS

1. QUE MEDIDAS TOMAR PARA PREVENIR LAS ENFERMEDADES?

R.-Tener higiene personal
Buena alimentación
Realizar actividad física
Descansar y conciliar un sueño reparador

2. QUE ES HIGIENE PESONAL?

R.- Es la forma en que cuidas tu cuerpo, bañarte, lavarte las manos, cepillarte los dientes y mucho más.

3. QUE ES BUENA ALIMENTACION?

R.- Consiste en consumir alimentos variados y en cantidades adecuadas y resistir diferentes enfermedades.

4. QUE ES LA ACTIVIDAD FISICA?

R.- Es realizar movimiento del cuerpo, para mejorar la circulación, digestión y acelerar el metabolismo.

5. PORQUE EL CUERPO NECESITA DESCANSAR?

R.- Para aumentar y recuperar la capacidad física e intelectual.

6. QUE BENEFICIOS NOS DAN LAS PLANTAS MEDICINALES PARA NUESTRA SALUD?

R.- Curan diferentes enfermedades como: tos, resfríos, acides , desinflamantes y otros.

7. QUE SON LAS PLANTAS MEDICINALES?

R.- Son aquellas que se utilizan enteras o por partes para tratas enfermedades de personas o animales.

8. QUE PLANTAS MEDICINALES CONOCES?

R.- Manzanilla, romero, ruda, eucalipto, etc.

9. PARA QUE SIRVE LA MANZANILLA?

R.- Dolor de estómago, resfríos.

10. PARA QUE SIRVE LA CANELA?

R.- Mejora la digestión y ayuda a prevenir resfriados.

11. PARA QUE SIRVE EL EUCALIPTO?

R.- Para la tos.

12. PARA QUE SIRVE LA MENTA?

R.- Trata la gripe y los resfriados

5. Recomendaciones

Para desarrollar el recurso lúdico pedagógico, se debe tomar en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Contar con espacio amplio, para ordenar las fichas en el piso para los dos grupos.
- Los dos grupos que se conformen, sean con un número menor de 10 integrantes para realizar un mejor control de las respuestas.
- Realizar una dinámica de acuerdo a su creatividad o iniciativa para conformar los grupos.

- Las fichas se pueden realizar del tamaño de su preferencia de acuerdo al material con el que el maestro o la maestra cuente.

- Se puede utilizar este recurso pedagógico para las diferentes áreas y niveles de conocimiento.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico









3.2.2. “CH´IJITA”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Potosi
Municipio	Ocuri
Unidad Educativa	Daniel Salamanca
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	6to.
Nombre del/a Maestro/a	Prof. Carlos Cabrera Condori
	Prof. Fernando Calizaya Soliz
	Prof. José Luis Anze García
	Prof. Julisa Cali Fernández

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Fortalecer habilidades y conocimientos sobre las plantas medicinales de forma activa y divertida en los estudiantes de sexto de primaria

El juego didáctico del chi’jita es un material lúdico para evaluar, fortalecer, reforzar de manera dinámica los diferentes conocimientos en todas las áreas del saber.

2. **Materiales utilizados**

- Cartón prensado
- Hojas de papel bond blanco y de color
- Carpicola
- Yurex

3. **Organización del aula**

El aula se organiza en equipos de trabajo mediante los nombres de las plantas. Se visualizará la información en papelógrafos o mediante diapositiva sobre tema donde todos deben estar atentos para retener la información.

4. Procedimiento de aplicación

Lo primero es escuchar observar la exposición sobre el tema de las plantas medicinales. Continuando se forma equipos de trabajo.

Se les reparte el material chi'jita (pequeños tableros con 18 fichas). Tiene una imagen de frente que se debe armar respondiendo correctamente las preguntas.

Se les muestra en papelógrafo, las 18 preguntas sobre el tema.

El equipo que menos tarda en responder de manera correcta gana.

Se puede jugar usando tiempo.

5. Recomendaciones

- Debemos estar atentos (practicamos la comprensión)
- Leer correctamente para comprender
- Responder correctamente para ser ganador
- Colaborarse dentro el equipo
- Colocar las fichas numéricas correctamente

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico



Exponiendo nuestras plantas medicinales



Jugando con el recurso Chi'jita sobre plantas medicinales

3.2.3. “DARDOS DE LAS PLANTAS MEDICINALES”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Potosí
Municipio	Ocurí
Unidad Educativa	Daniel Salamanca
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	4to.
Nombre del/a Maestro/a	Lic. Beatriz Estrada Gutierrez
	Lic. Mabel Veliz Rojas
	Prof. Jaime Pedro Coro Ch.

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Recuperar los conocimientos ancestrales de la medicina tradicional para la realización de infusiones con los niños y niñas

2. **Materiales utilizados**

- Carton
- Papel bond pliego
- Goma eva
- Carpicola
- Cinta de embalaje
- Dardos pizarra,
- Globos,
- Pizarrón

3. **Organización del aula**

Se inicia organizando el aula poniendo las mesas y sillas alrededor del mismo dejando un espacio para el armado del juego junto con los niños y niñas en dos grupos para explicar en qué consiste el material lúdico posteriormente se inicia el juego.

4. Procedimiento de aplicación

Se explica los pasos y procedimientos para iniciar el juego donde cada niño y niñas debe lanzar el dardo y reventar el globo el cual tiene una pregunta que debe responder según sus conocimientos generales.

5. Recomendaciones

Recomendamos el uso de diferentes juegos lúdicos para promover el interés por conocer los beneficios de la medicina tradicional del contexto.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico



3.2.4. “JAMPI WASI”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Potosí
Municipio	Ocurrí
Unidad Educativa	Simón Bolívar de Tarhuaque
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	5to. y 6to.
Nombre del/a Maestro/a	José Luis Cruz Pacheco,
	Dionicio Cayo López,
	Sixto M. Arando Caraballo,
	Simona Chipani Condori ,
	Gladys f. Ticona Espada

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Recuperar, valorizar los saberes y conocimientos de las plantas medicinales, aplicando como material didáctico el juego lúdico “ jampi wasi”, para fortalecer el uso de la medicina tradicional y el razonamiento lógico matemático.

2. **Materiales utilizados**

- Carton prensado n° 10
- Cartulinas
- Hojas bond a colores oficio
- Carpicola, tijeras, estilete, reglas
- Marcadores, computadora, impresoras
- Billetes y monedas de alasitas, de diferentes cortes.
- Autitos para cada jugador.
- Dado, fichas, tarjetas (casualidad y arca comunal)



3. **Organización del aula**

Se organiza a los estudiantes de manera individual para que puedan participar con el juego lúdico, el aula se organiza armando una mesa redonda para la aplicación del juego, se elige un banquero . Numero de jugadores es de 2 a 4 participantes.

4. Procedimiento de aplicación

- Se les reparte los billetes a cada jugador por partes iguales.
- Se sortea para el inicio del juego, el jugador que saca el numero mayor con el dado empieza el juego.
- El ganador es el jugador que tiene mas dinero y mas bienes.
- El juego no tiene limite de tiempo.

5. Recomendaciones

El juego es aplicable para todas las edades, de la misma manera se integran las diferentes areas de saberes y conocimientos.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico





3.2.5. “TORNADO DE PLANTAS MEDICINALES”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Potosí
Municipio	Ocurí
Unidad Educativa	Daniel Salamanca
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	Inicial, Primero A, B, C
Nombre del/a Maestro/a	Fabiana López Gutiérrez
	Ruth Mena Morales Quispe
	Nélida Romero Cartagena
	Ana Cristina Mena Santander
	Lineth Mireya Ramírez Gómez
	Oscar Maldonado Peñaranda

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Lograr que cada estudiante reconozca las plantas medicinales del contexto, resaltando la utilidad de los mismos, con el uso de la coordinación y flexibilidad del cuerpo.

2. **Materiales utilizados**



- Nylon negro 2 metros
- Hojas de color rojo, celeste, amarillo y verde
- Imágenes impresas de las plantas medicinales: matico, eucalipto, romero y wira wira.
- Ruleta de Cartón 30cm x 30cm

3. **Organización del aula**

- Se organiza a los estudiantes en dos grupos, respectivamente enumerados cada grupo.
- Un árbitro.
- Las y los estudiantes deben estar alrededor del twister en forma de U.

4. Procedimiento de aplicación

Para iniciar el juego se debe organizar a los estudiantes en dos grupos de manera intercalada con niñas y niños. Para el control del juego debe haber un árbitro que será la maestra, quien también supervisará el proceso del juego.

Una vez divida a los estudiantes se debe enumerar a los estudiantes de cada grupo hasta el número que alcance.

El árbitro debe girar la ruleta e indicar a los niños y niñas, la mano o el pie derecho o izquierdo en la planta medicinal que salga en la ruleta. (Esto se repite cuatro veces por estudiante y repetir lo mismo con cada estudiante de cada equipo).

Al equipo ganador se les premiara con infusiones, dulces, galletas, entre otros.

5. Recomendaciones

Se recomienda que solo deben estar dos jugadores encima del twister, para no ocasionar accidentes.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico



3.2.6. “EL GUSANO QUE CURA TODO”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Potosí
Municipio	Ocurí
Unidad Educativa	Ckara Ckara Norte
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	5to. y 6to.
Nombre del/a Maestro/a	Hebert Ibañez Pacara
	Juana Velasco Flores
	Leonarda Bobarin Delgado
	Dominga Bellido Quispe
	Victoria Bohorquez Cuellar
	Elva Beatriz Condori león
	Margarita Pinto Ortiz

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

El objetivo del recurso lúdico pedagógico “El gusano que cura todo”, es para despertar los estímulos sensoriales, que le ayuden a asimilar de mejor manera el contenido de las plantas medicinales ancestrales, y aportar beneficios nutricionales activos a la salud del estudiante.

2. **Materiales utilizados**

- Cartulina negra
- Papel bom de colores tamaño carta
- Computadora, impresora
- Carpicola
- Tijeras
- Estiletes, reglas
- Dado, ficha



3. **Organización del aula**

Se organiza a los estudiantes en dos grupos mediante una dinámica “papel y tijera” un estudiante de cada grupo participará en el juego, el profesor dará las consignas a seguir, antes de empezar el juego.

4. Procedimiento de aplicación

Dos jugadores participaran en el juego, los dos jugadores pondran una ficha en la partida, empezando el mismo con el lanzamiento del dado, el jugador que saque el número 1 o el número 6 iniciara el juego, recorriendo las diferentes consignas a seguir, hasta llegar a la meta. El ganador sera el primero en llegar a la meta.

5. Recomendaciones

El juego es aplicable para todas las edades , de la misma manera se articulan las diferentes areas de saberes y conocimientos.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico



Departamento de POTOSÍ



Municipio Tinguipaya

3.3.1. “CARRERA DE CURANDEROS”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Potosí
Municipio	Tinguipaya
Unidad Educativa	Jahuacaya Central
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	Multigrado
Nombre del/a Maestro/a	Prof. Julieta Flores Álvarez
	Prof. Teresa Navarro Arancibia
	Prof. Marcela Uriburu Gutiérrez
	Prof. David Núñez Pinto
	Prof. Evelia Mamani Jancko
	Prof. María Teresa Antequera Daza

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Desarrollamos el conocimiento de los estudiantes en la utilización de las plantas medicinales del contexto para curar diferentes enfermedades que pudieran presentarse en su hogar o comunidad.

2. **Materiales utilizados**

- Cartulinas de color
- Cinta de embalaje
- Hojas de papel bond de colores
- Silicona líquida
- Cinta brillosa
- Cinta métrica
- Regla, Lápiz, dado
- Marcadores
- Tijera con puntas dentadas
- Nylon transparente
- Muñequitos



3. Organización del aula

Para la organización del aula se debe designar un espacio donde estará el recurso lúdico pedagógico y se formará grupos de a seis dependiendo la cantidad de estudiantes que tenga cada grado, para utilizar el presente recurso lúdico pedagógico, se utilizará cuatro mesas para el juego y podrán participar seis estudiantes.

4. Procedimiento de aplicación

En principio participan seis estudiantes:

- Cada participante sale con el número seis y uno del dado.
- Espera su turno para continuar avanzando.
- Avanza y en el trayecto donde llegue deberá responder algunas consignas, para continuar
- Cada participante debe de respetar las reglas del juego.
- Ganan los tres primeros lugares que logren llegar hasta la meta y reciben sus incentivos.

5. Recomendaciones

Se recomienda a todos los participantes estar preparados para responder las diferentes consignas, cuidar el recurso lúdico pedagógico y respetar las reglas que tiene el juego.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico



3.3.2. “EL CUADRADO MAGICO”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Potosí
Municipio	Tinguipaya
Unidad Educativa	Central Turiri
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	6to.
Nombre del/a Maestro/a	Prof. Lic. Valerio Zegarra Quispe

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Fortalecer los conocimientos sobre las plantas medicinales a través de la integración de las diferentes áreas del saber, utilizando el “cuadrado mágico” como recurso lúdico pedagógico.

2. **Materiales utilizados**

- Cartón prensado media hoja N° 12
- Marcadores
- Pegamento
- Dibujos impresos de las plantas medicinales
- Dos hojas de papel boom en blanco
- Cinta adhesiva
- Tijeras y una regla

Elaboración:
Cortar dos cuadrados de 20 x 20 del cartón prensado. Cortar un cuadrado de 16 x16 y posteriormente se debe trazar con un lápiz en un lado los números del 1 al 9 y en el otro lado de debe pegar la planta de tu preferencia y luego se debe cortar con una tijera dividiendo en 9 partes iguales.

Posteriormente a los cuadrados grandes se debe poner un contorno de 2 x 2 alrededor con el mismo material del cartón prensado y luego se debe pegar con pegamento a ambos cuadrados.

Seguidamente se debe unir los dos cuadrados grandes con la cinta adhesiva para que pueda trabajar como cuaderno.

Luego a la parte inferior del cuadrado se debe colocar los números del 1 al 9.

Para finalizar el trabajo en las hojas blancas se debe realizar las preguntas y respuestas en forma cruzada para poder trabajar.

3. Organización del aula

El juego se distribuye a los participantes, un tablero para cada mesa de trabajo.

4. Procedimiento de aplicación

Los participantes responden a las preguntas por turnos para ir armando la imagen del juego.

Gana el primer equipo que logra armar la imagen a modo de rompecabezas

HOJA DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS QUE SE DEBE IR LLENANDO EN EL
Unimos con flechas las respectivas preguntas con las respuestas que le corresponde


1. La Manzanilla


2. La Muña


3. Molle


4. Chachacoma


5. Pupusa


6. Thiyan thiyan


7. Eucalipto


8. Romero


9. Romero

4. Antiparasitario

7. Estreñimiento y enfermedades del hígado

5. Gripe y resfrío

2. Escalofríos

8. Neumonía y tos

6. Hipertensión

1. Tratamiento de la bronquitis y asma

9. problemas digestivos (diarrea)

3. Antiinflamatorio y dolores musculares

5. Recomendaciones

Procurar que todos los integrantes de un equipo participen, sin hacerles sentir mal si no logran responder acertadamente las preguntas.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico





3.3.3. “LA ESTRELLA MÁGICA”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Potosí
Municipio	Tinguipaya
Unidad Educativa	Central Turiri
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	2do. y 3ro.
Nombre del/a Maestro/a	Sonia Zarate Condori.

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Fomentar el aprendizaje de las propiedades de las plantas medicinales, articulado a las destrezas artísticas y motrices de los niños y niñas, a través de la elaboración de la estrella mágica y brindar respuesta a las preguntas que contiene.

2. **Materiales utilizados**

- Cartulinas de colores u hojas a colores.
- Pegamento
- Tijeras.
- Estilete



3. **Organización del aula**

No requiere movilización especial, ya que los niños y niñas trabajan en sus respectivos pupitres.

4. **Procedimiento de aplicación**

Primeramente se realiza la medición de las cartulinas u hojas de diferentes colores donde salga un cuadrado. Luego se lo corta con un estilete o tijera las cartulinas.

Se realiza el doblaje, y se pega las consignas o preguntas sobre las plantas medicinales en las caras de la estrella, en los diferentes colores.

Cuando al jugar con la estrella le toca la pregunta, debe responder para continuar jugando.

5. Recomendaciones

Brindar el apoyo a todos los niños y niñas en la elaboración de su estrella, para que todos tengan la misma oportunidad de participar.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico





3.3.4. “GIRA Y DESCUBRE”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Potosí
Municipio	Tinguipaya
Unidad Educativa	Franz Tamayo de Actara.
Área	Ciencias Naturales.
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional.
Grado	1ro.
Nombre del/a Maestro/a	Jovana Menacho Mamani.

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Destacar los saberes y conocimientos sobre las plantas medicinales, mediante el recurso lúdico pedagógico de experimentación, que permita desarrollar habilidades y destrezas, para la valoración y el manejo adecuado de las plantas medicinales.

2. **Materiales utilizados**

- Cartones,
- Plasto formo, madera,
- Pinturas de diferentes colores,
- Gráficos,
- Hojas de diferentes colores, pegamento.

3. **Organización del aula**

Todas las mesas a excepción de una se las llevará hacia las paredes, también se ordena las sillas para los niños que estarán de espectadores esperando su turno. Seguidamente se acomoda una mesa para colocar los gráficos a lado de la ruleta. Para finalizar se ordena por colores y gráficos las fichas en el piso del aula.

4. **Procedimiento de aplicación**

Se elegirá a un estudiante para que empiece el juego, donde debe girar la ruleta y descubrir el gráfico de la planta medicinal que le toca, seguidamente el niño o niña buscará el dibujo en las diferentes fichas y procederá a saltar en las fichas acomodadas sobre el piso de acuerdo al color y gráfico que tenga la ficha descubierta, al concluir el salto el niño o niña tendrá que explicar los beneficios de la planta medicinal, así

también la preparación del mismo . Para concluir el participante realizará una oración con el nombre de la planta que le tocó.

5. Recomendaciones

Se recomienda que todos los estudiantes participen de manera activa, apoyando al participante de turno, alentándole en todo momento para que estén animados.

Cada estudiante que participó, puede anotar su nombre en el pizarrón con el punto ganado por su participación, de esta manera se visualizará el rendimiento de todos.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico





3.3.5. “LA RAYUELA DEL CONOCIMIENTO”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Potosí
Municipio	Tinguipaya
Unidad Educativa	Challamayu
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	1ro.
Nombre del/a Maestro/a	Lic. Ramiro Chucamani Quispe
	Lic. Hermegildo Porco Copa
	Lic. Basilio Tola Mamani

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Rescatar saberes y conocimientos ancestrales sobre las plantas medicinales existentes en la región, de manera didáctica, a través del trabajo en equipo y fomentando la confianza y seguridad personal de los estudiantes.

2. **Materiales utilizados**

- Hojas de color y blancas
- Un trazado de rayuela en cartulina o el piso con tizas o marcadores

3. **Organización del aula**

Se juega en espacio abierto de la cancha o se apila las sillas hacia las paredes para tener espacio en el aula

4. **Procedimiento de aplicación**

Cada participante o grupo participante, tendrá en cada ronda tres tejos y cada ronda o partida tendrá dos turnos.

El jugador tendrá que posicionarse a cinco pasos de distancia del tablero de juego, para realizar los lanzamientos. (jugador que pise la línea límite del juego pierde un turno).

Si los tejos ingresan al agujero tendrá un valor de 5 puntos, si el tejo no ingresa al agujero y cae a un color representativo a una de la planta medicinal, se le otorgará una pregunta sobre las plantas medicinales, la cual tendrá que ser respondida correctamente con el valor de 2 puntos; siendo la respuesta incorrecta no obtendrá ningún puntaje.

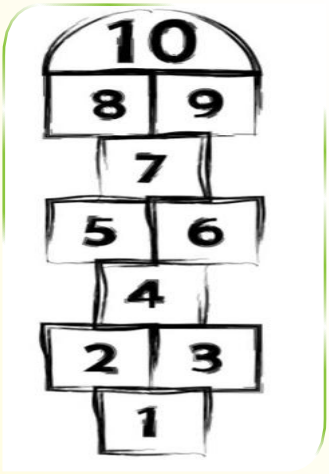
En caso de que el tejo llegara a caer fuera del tablero del juego, el jugador será sancionado con una penitencia que deberá cumplir obligatoriamente, caso contrario será eliminado. (Para la sanción se deberá seleccionar una cartilla secreta del buzón de castigos).

El grupo que acumule más puntos será el ganador del juego, obteniendo así la victoria y su recompensa.

5. Recomendaciones

Este juego es adaptable a distintos grados como también a distintas áreas de saberes y conocimientos, incluyendo la diversidad de contextos; con el fin de reforzar y consolidar los conocimientos adquiridos en la práctica pedagógica.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico





3.3.6. “LLEGA A LA CHOZA DEL NATURISTA”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Potosí
Municipio	Tinguipaya
Unidad Educativa	Central Taitani
Área	Educación Rural
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	1ro a 5to.
Nombre del/a Maestro/a	Amalia Mendo Humanis
	Virginia Cruz Huarachi
	Carmen Lidia Garcia Santos
	Kenny Juan Talavera Lazo

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Valorar la importancia de las plantas medicinales de nuestro entorno como una alternativa medicinal, utilizada por nuestros ancestros, reconociendo y clasificando las plantas medicinales según la utilidad y las propiedades curativas, plasmando en un folleto las plantas medicinales más utilizadas por la comunidad de Taitani, para fortalecer los conocimientos tradicionales en los niños y jóvenes, para el uso adecuado del poder curativo que tienen las plantas medicinales de nuestra región.

2. **Materiales utilizados**

- Una cartulina grande para el tablero de juego
- Rotuladores impresos articulando las áreas de conocimiento con números, animales, niños, plantas y cosas relacionadas a la medicina tradicional
- Pegamento
- Peones (fichas, animalitos, coches o cualquier otro objeto) para avanzar en el camino de casillas con números.
- Una cinta de embalaje para poder forrar
- Un sobre con fichas (para el sorteo en la cual haya dos o tres fichas con la palabra sí) y son los estudiantes que participarán.
- Cartones para realizar los dados
- Papel lustre de diferente colores
- Gráficos de plantas medicinales para pegar a los dados.
- Mates de diferentes plantas que se toma durante el juego.

- El jarabe que se realiza con los estudiantes que nos sirve como premio.

3. Organización del aula

Los estudiantes ingresan al aula, acomodamos los pupitres en media luna, seguidamente los estudiantes se acomodan en los asientos para empezar el juego.

También se puede realizar en el patio o cancha, donde más motivados estén los estudiantes.

4. Procedimiento de aplicación

Posterior a la organización del aula se realiza el sorteo respectivo para comenzar el juego, todos los estudiantes cogen una ficha donde existe dos fichas con la palabra si, salen los dos estudiantes que sacaron la palabra si, seguidamente ambos estudiantes tiran el dado y empieza el estudiante que saco el número mayor.

El primer jugador, tira el dado con diferentes cantidades y mueve el coche según la cantidad o pregunta que haya en la casilla.

Gana quien llega sin dificultad a la choza del naturista

5. Recomendaciones

Fomentar los conocimientos tradicionales de los estudiantes, padres y comunidad, especialmente en niños y jóvenes, para que hagan un uso adecuado del poder curativo que tienen las plantas medicinales de nuestra comunidad, lo más importante siempre articulando las áreas de conocimientos, ya que para los estudiantes es más significativo aprender jugando.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico





3.3.7. “SALTOS EN EL LUDO PREGUNTÓN”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Potosí
Municipio	Tinguipaya
Unidad Educativa	Franz Tamayo de Actara
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	4to.
Nombre del/a Maestro/a	Prof. Hilda Condori Ala

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Promover el aprendizaje y el rescate de saberes y conocimientos ancestrales sobre el uso de plantas medicinales a partir de un juego lúdico para desarrollar capacidades, habilidades y contribuir a asumir capacidades de liderazgo.

2. **Materiales utilizados**

- Tablero llamado ludo preguntón que la misma cuenta con diferentes preguntas.
- Dibujos relacionados a plantas medicinales y otros.
- Algunas plantas medicinales.
- Dados.



3. **Organización del aula**

- El juego se realizó en un espacio amplio.
- Organización de grupos de juego mínimo cinco estudiantes.
- Explicaciones claras y precisas sobre las reglas del juego.
- Aclaración en caso de duda.
- Ensayo del juego.
- Y señalar las consignas.

4. **Procedimiento de aplicación**

- Organización de grupos de juego.
- Ubicación del ludo preguntón en un espacio.

- Formación en la superficie de dos columnas, donde se colocara los dibujos correspondientes a plantas y animales y en ese espacio se ubicaran los niños para el salto del juego.

- Se dará las consignas correspondientes, cuando se indique plantas, los niños saltaran hacia las plantas y cuando se indique animales los niños saltaran hacia los animales.

- En caso de que el niño cometa la equivocación en animales automáticamente sale del juego.

- Si la equivocación es en plantas tiene la opción de seguir en el juego siempre que el estudiante explique los beneficios de la planta que le toco.

- Si responde correctamente pasa a la segunda opción si no hay respuesta sale del juego.

- La segunda opción consiste en tirar los dados y el número que le toque buscara en el ludo preguntón la misma tendrá una pregunta que será dirigida para el grupo si responden correctamente salvaran al compañero para que continúe en el juego.

- Por último el grupo que tenga menos equivocaciones en el salto será el grupo ganador.

5. Recomendaciones

En este juego se puede aplicar diversas imágenes para realizar el salto siempre que las mismas estén relacionados al tema en estudio y al uso de las plantas medicinales.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico





3.3.8. “EL UNO MEDICINAL”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Potosí
Municipio	Tinguipaya
Unidad Educativa	Cienegoma
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria Comunitaria Vocacional
Grado	2do a 5to.
Nombre del/a Maestro/a	Lic. Rosalía Condori Equice
	Lic. Blanca Nery Chumacero Cordova

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Que los estudiantes puedan conocer la ley 459 para una mejor práctica de la medicina tradicional desde el contexto donde viven.

2. **Materiales utilizados**

- Ley 459.
- Cartulina dúplex.
- Papel bon tamaño carta.
- Hojas de colores.
- Silicona líquida.
- Pliegos de cartulina
- Goma eva de colores.



3. **Organización del aula**

Organizamos grupos de juego de acuerdo a los colores de las cartas, dependiendo de la cantidad de estudiantes que se tenga en el curso. (Color rojo, amarillo, verde y celeste).

El juego lúdico se desarrolla en un ambiente abierto o con en un lugar espacioso.

4. **Procedimiento de aplicación**

- Se barajea las cartas.
- Posteriormente repartimos las cartas en un total de 7 a cada grupo.

- Empieza el juego el que reparte dando lectura y haciendo conocer el color de la carta que empieza.

- Posteriormente cada jugador debe lanzar a la meza el mismo color de la carta, esto hasta que llegue el comodín del cambio de colores, que también lleva en ella una imagen de planta medicinal, al ser lanzada debe de nombrarse que está en la imagen.

- En caso de que un jugador no tenga el mismo color de carta, el mismo debe de sacar de la baraja de cartas hasta llegar al color.

- Todos los jugadores deben de respetar los comodines que hay dentro el juego, en caso de que no cumpla la penitencia se le aumenta más tres cartas.

- El juego termina cuando un jugador se queda sin ninguna carta y da la voz de uno

5. Recomendaciones

Se recomienda la organización de los equipos de trabajo de acuerdo a la edad escolar y cantidad de estudiantes.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico



3.3.9. “LABERINTO DE LAS PLANTAS MEDICINALES”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Potosí
Municipio	Tinguipaya
Unidad Educativa	Mariscal Sucre “A”
Área	Ciencias Naturales
Nivel	Primaria
Grado	1ro. a 3ro.
Nombre del/a Maestro/a	Prof. Maribel Pamela Ramos Mamani
	Prof. Rosmery Mamani Limachi
	Prof. Rosse Mary Muñoz Rivero

1. Objetivos del recurso lúdico pedagógico

Desarrollamos principios y valores de convivencia comunitaria y de reciprocidad, a través del análisis y comparación de las plantas medicinales del contexto, previniendo algunas enfermedades más comunes mediante reflexiones y valoración de las bondades de la Madre Tierra, para prevenir enfermedades o patologías en los seres vivos y valorar nuestra diversidad y riqueza natural.

2. Materiales utilizados

- Cartón prensado
- Cartón común
- Pinturas de colores
- Plastoformo
- Hojas de colores
- Marcadores
- Silicona
- Cinta adhesiva de color
- Pelota pequeña
- Resorte metálico



3. Organización del aula

La maestra explica las reglas del juego, luego se organiza a los niños y niñas en equipos de 4 personas, cuidando de que estén integrados de manera mixta.

Se arma el juego encima de una mesa al centro del aula y los estudiantes que participan se pondrán alrededor del juego para poder participar por turnos.

4. Procedimiento de aplicación

Dentro de cada grupo a inicio se elegirá un estudiante que haga el papel de secretario/a, quien pueda registrar todos los puntajes que se obtendrán.

Cada estudiante lanzará la pelotita, que llegará a un casillero de preguntas, para dar lectura en voz alta la consigna que está escrita en la ficha que le tocó y lo analizan entre todos los miembros del grupo para dar respuesta en un determinado tiempo.

Después de cumplir el tiempo, dan la respuesta, y junto a la maestra se determina si es correcta o se brinda la aclaración que corresponda.

La secretaria, toma nota de del puntaje asignado al grupo y se da lugar al próximo participante.

Cuando terminan de participar todos los grupos y después de realizar las rondas, se suman los puntajes de todos los grupos y ganan aquellos que acumularon mayor puntaje.

5. Recomendaciones

Es importante que el maestro o la maestra implemente juegos en el desarrollo curricular para salir de lo monótomo, para ello es importante realizar una planificación y puntualizar los momentos que lo utilizaremos.

Estos juegos ayudan a practicar los valores entre los estudiantes, como la tolerancia, el respeto a la opinión del otro, honestidad, la colaboración, la empatía, por lo que se debe aplicar en el desarrollo de los planes de aula.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico









3.3.10. “SOLITARIO DE LA MEDICINA TRADICIONAL”

DATOS REFERENCIALES	
Departamento	Chuquisaca
Municipio	Sucre
Unidad Educativa	Ciencias Naturales, Artes Plásticas
Área	Primaria Comunitaria Vocacional
Nivel	Inicial, 1ro. a 2do.
Grado	Julia Huaylla Serrudo
Nombre del/a Maestro/a	Consultora Proyecto Qullasuyu

1. **Objetivos del recurso lúdico pedagógico**

Fomentar el aprendizaje de las plantas medicinales a través del desarrollo de la concentración de los estudiantes, en el juego “Solitario de la medicina tradicional”

2. **Materiales utilizados**

- 64 Boques de cartón grueso o maderitas, de al menos 1cm de espesor, de aproximadamente 5 cm de largo por 3 cm de ancho.
- Figuras de plantas medicinales impresas, del tamaño de los bloques. En total son 32 imágenes de plantas medicinales y 32 imágenes de flores medicinales.
- Una ficha en blanco que sirve de comodín.
- Yurex, isocola, tijeras, estilete.

3. **Organización del aula**

Para desarrollar el juego, los estudiantes deben ubicarse en equipos de dos personas, de frente con una mesa o banca al centro donde se pondrá el juego, como para jugar ajedrés.

4. **Procedimiento de aplicación**

Paso1: la ficha comodín se pone al centro del juego, luego mezclar todas las fichas, volcadas, de los dos grupos, es decir de las plantas medicinales y las flores medicinales (pueden ser también dibujos de las enfermedades o las especialidades que reconoce la ley 459 de medicina tradicional ancestral en Bolivia).

Paso2: Se asigna a cada jugador 32 fichas que deben ordenar y ubicarlas en 8 filas verticales o columnas, integradas por 4 piezas cada columna.

Paso 3: Decidir quién empieza, a través de algún juego alterno como "piedra papel y tijera" o "tres en raya". El que inicia toma la ficha comodín y la pone en una de sus filas.

Paso 4: Este juego es de emparejamiento sencillo. Empieza a jugar el que gana el juego alterno, volcando una de sus fichas y si sale uno de su grupo continuará destapando otra ficha, hasta que le sale una ficha que corresponde al compañero oponente. El OBJETIVO es liberar todo tu lado. Cada vez que salga una pieza del oponente se cede el turno.

Paso final: divertirse hasta que alguien gane

5. Recomendaciones

Cuidar que la competencia no lastime los sentimientos de los niños, se debe alentar a todos y no hacer sentir mal al que pierde.

6. Fotografías del Recurso lúdico pedagógico







