

## Documento de sistematización

### **Juego de riesgos Argentina: ARRIESGATE**

Cruz Roja Filandesa, Cruz Roja Argentina

2012

Adriana Enrico, [amartorell@cruzroja.org.ar](mailto:amartorell@cruzroja.org.ar)

### **1. Introducción**

Esta iniciativa se enmarca en el Plan de DIPECHO para América del Sur 2011-2012, en la cual se lleva a cabo el proyecto “**Fortalecimiento de la comunidad a la resistencia a los desastres en las provincias de Salta y Jujuy, noroeste de Argentina**”, coordinado y ejecutado por la Cruz Roja Filandesa y la Cruz Roja Argentina se desarrolló el juego de riesgos Argentina ARRIESGATE.

El objetivo del Proyecto:

Apoyar estrategias y complementar las estrategias existentes por medio de acciones que permiten a las comunidades locales y las instituciones preparar mejor, mitigar y responder adecuadamente a los desastres naturales al mejorar sus capacidades para hacerle frente y responder, aumentando la resistencia y reduciendo la vulnerabilidad en Suramérica.

Una de las líneas de trabajo:

- Escuelas protegidas , con una actividad de capacitación para 20 maestros en salud comunitaria y primeros auxilios (CBHFA), con componentes de habilidades de presentaciones, para transmitir los mensajes clave, también la preparación de planes de emergencia para dos escuelas, y talleres relacionados con la niñez en emergencia.

El juego se validó e implementó en las escuelas beneficiarias del proyecto. Este proceso duró aproximadamente 7 meses y durante éste se realizaron numerosos encuentros de consulta.

El juego está disponible en tamaño grande, juego de mesa y disco compacto para su reproducción.

### **2. Concepción**

El juego surge ante la necesidad de contar con una herramienta relacionada con la gestión del riesgo, que adaptada a las características locales y particulares del territorio argentino, permitiera de una forma didáctica apoyar los procesos de formación sobre el tema en el sector educativo.

El juego comprende preguntas relacionadas con la institución y temas de salud, además tiene la posibilidad de un amplio abanico de preguntas sobre distintas temáticas complementarias.

### **3. Elaboración**

- El desarrollo de la herramienta fue acompañando el proyecto, ya que se fueron recogiendo insumos y opiniones del voluntariado , técnicos/as.
- La validación se dio durante el diseño, corrigiéndose y definiendo la versión definitiva

### **4. Uso**

La herramienta está pensada para ser usada por un público diverso, sin embargo, durante su implementación y proceso de validación se aplicó en el ámbito educativo.

El juego tuvo muy buena acogida y es aplicada por voluntarios que se hicieron acompañar por los docentes de las escuelas involucradas en el proyecto.

### **5. Replicabilidad y sostenibilidad**

Es un juego de fácil manejo, utilización, así como amigable. Permite además el enriquecimiento con la incorporación de distintas temáticas, las que se pueden adicionar creando nuevas casillas y tarjetas.