

Vivamos
bien

STGO
EDUCA

28/05

Día Internacional del Juego

"La niñez tiene derecho al descanso, al esparcimiento, a los juegos y actividades recreativas acordes a su edad, así como participar libre y activamente en la vida cultural y en las artes"

*Extracto de Convención sobre los Derechos de las niñas y niños,
artículo 31*

Abordaje pedagógico y curricular

Día Internacional del Juego

<p>Contexto</p>	<p>Por resolución de la Organización de Naciones Unidas (ONU), el Día Internacional del Juego se conmemora desde 1998, cada 28 de mayo, con la finalidad de visibilizar el derecho al juego para toda la niñez.</p> <p>El 20 de noviembre de 1989 se firmó la Convención sobre los Derechos de las niñas y niños, que en su artículo 31 declara:</p> <p>“La niñez tiene derecho al descanso, al esparcimiento, a los juegos y actividades recreativas acordes a su edad, así como participar libre y activamente en la vida cultural y en las artes. Además, los Estados respetarán y promoverán el derecho a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.”</p> <p>A través de la celebración del día internacional del juego, se abre una oportunidad para relevar actividades pedagógicas interactivas, en vínculo con el territorio y centradas en la experimentación y el desarrollo de habilidades sociales, que contribuyan a la participación, al sentido de pertenencia, a la construcción de comunidad y a las expresiones de nuestras emociones.</p> <p>Así mismo, a través del juego se pueden modelar relaciones humanas en igualdad de género y promover principios éticos de la no violencia y la no discriminación, favoreciendo encuentros con la diversidad y superando con ello estereotipos de género, étnicos y culturales.</p>
<p>Objetivos</p>	<p>Promover el juego como una metodología pedagógica activa, que contribuye al desarrollo de habilidades sociales, psicomotrices y cognitivas de las y los estudiantes, para un aprendizaje creativo y significativo.</p>

Propuesta de actividades pedagógicas según ciclos de enseñanza

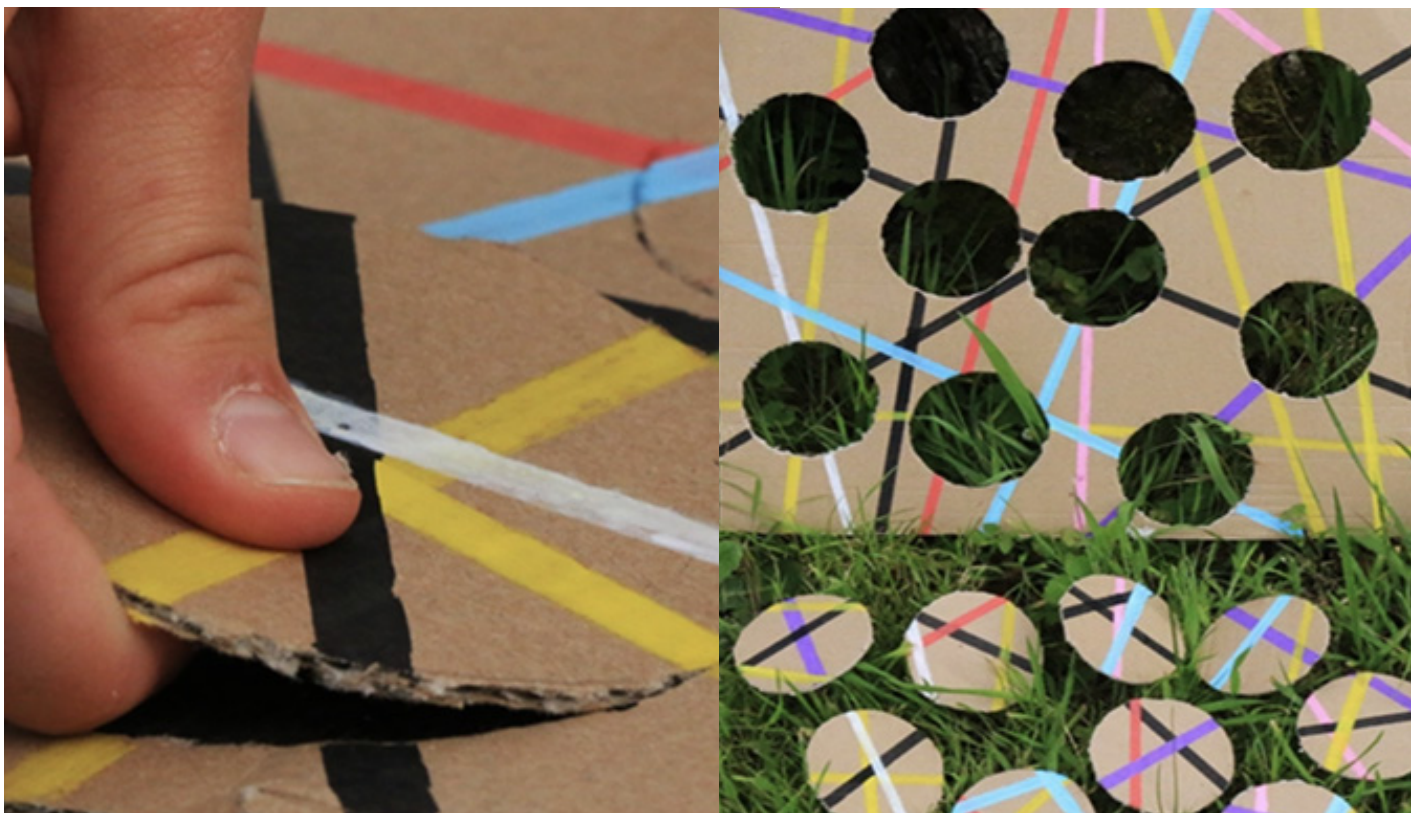
Nivel Inicial y primer ciclo básico

Cuando las niñas y niños están en movimiento, socializando y participando del desafío pedagógico (indagación, descubrimiento, repetición, realización, espontaneidad y asombro) las posibilidades de desarrollo y conexiones a nivel neuronal junto con un mayor significado, promoverán una mejor comprensión desde los vínculos emocionales y memorísticos que se puedan lograr junto a una rica diversidad humana.

Orientaciones generales

Para estos niveles, es significativo el uso de materiales naturales o sintéticos, como botellas plásticas, calcetines en desuso, telas, papel de diario, lana, cascos de construcción que las obras eliminan muchas veces, pvc que sobran de obras, esferas, balones, cajas de cartón, entre otros. Las cajas de cartón pueden ser uno de los mejores juguetes o parte de un juego que estimule la imaginación de las infancias, pues este material se puede transformar en un teatro, una casa, una nave, un traga pelotas, etc.

Por ejemplo: Corta un trozo de cartón de manera que solo quede un trozo cuadrado. Dibujar círculos usando un compás (o dibujando el contorno de un vaso). Recorta cada círculo y márcalos con un número en una pequeña esquina así como en su ubicación. Vuelve a colocar cada círculo en su lugar. Traza tus líneas de colores



Orientaciones generales:

Segundo ciclo

En esta etapa de trayectoria escolar, se sugiere diseñar actividades con desafíos más complejos, que no solo promuevan la participación de lo motriz, cognitivo y emocional, sino que avancen en el diseño de experiencias pedagógicas con posibilidades de abordar un problema socialmente relevante.

Por ejemplo, la construcción colectiva de un gran rompecabezas o memorice de cartón, en el cual puedan, en grupos de trabajos, las y los estudiantes identificar, dibujar icónicamente y describir un problema socialmente relevante; es decir, desde el juego avanzar a reflexiones profundas sobre causas, consecuencias o propuestas de solución.

Podemos transitar desde lo concreto hacia lo abstracto, desde una mirada comunitaria en que los roles y las voluntades se dispongan al servicio de la creación colectiva, donde se desarrollan fuertemente habilidades comunicacionales y de toma de decisiones democráticas y consensuadas.

Enseñanza media

En esta etapa, marcada por el desarrollo exponencial del pensamiento crítico, junto con una mayor autonomía, resulta clave entregar responsabilidades desde lo empírico/experiencial, donde el estudiantado se sienta vinculado a las acciones del diseño curricular y evaluativo de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es posible que las y los estudiantes planifiquen y construyan sus propios juegos de mesa, a partir de contenidos conceptuales que reúnan a distintas asignaturas; o bien, desde acciones sociales, situaciones cotidianas u otras que se puedan relevar y que sea del interés del estudiantado.

También, por medio del juego, se abren posibilidades de trabajo intergeneracional, a través de proyectos de aprendizaje-servicio, donde los estudiantes de media se convierten en monitores de sus compañeros de niveles previos en instancias lúdicas que contribuyen a una sana convivencia escolar.

<p>Preguntas Problematizadoras</p>	<p>¿Está el juego presente en el desarrollo pedagógico de mi escuela?</p> <p>¿Podría utilizar el juego como estrategia de aprendizaje o como proceso evaluativo?</p> <p>¿Mi entorno educativo propicia la realización del juego en las distintas áreas de formación?</p> <p>¿Es la infraestructura de mi escuela o liceo adecuada para jugar?</p> <p>¿Existen juegos inclusivos y no sexistas al interior de mi escuela/ liceo?</p> <p>¿Puedo realizar juego libre en mi espacio educativo?</p> <p>¿Qué necesita la escuela para practicar el juego como estrategia facilitadora de aprendizajes en los y las estudiantes?</p> <p>¿Cómo es posible por medio del juego lograr aprendizajes significativos?</p> <p>¿Cuándo fue la última vez que jugaste? ¿Cómo te sentiste?</p>
--	---

<p>Proyección</p>	<p>Reconocer en los proyectos educativos institucionales a la Escuela como un espacio acogedor, seguro, lúdico y facilitador de aprendizajes a través del juego.</p> <p>Generar experiencias de aprendizaje, por medio de metodologías lúdicas, participativas y de gamificación, desde objetivos curriculares de las diversas asignaturas, así como también para instancias de convivencia escolar.</p> <p>Planificar instancias interescolares, para compartir experiencias entre comunidades en relación a prácticas exitosas de aprendizaje mediante la estrategia del juego.</p>
--------------------------	---

Consideraciones para abordar la diversidad

- Anticipar con anterioridad de manera verbal, por medio de pictogramas y/o fotografías del cambio en la jornada del 28 de mayo, para apoyar sobre las actividades que se realizarán ese día con las y los estudiantes en relación al día del juego.
- El mismo día de la actividad tratar de comentar de manera explícita, tiempos en los que estarán en cada juego e instrucciones generales de cómo se desarrollará la jornada, con el objetivo de bajar y calmar la ansiedad que pueda provocar un cambio en la rutina.
- Respetar los intereses y gustos de los y las estudiantes en relación a los juegos que quieran y deseen participar (no insistir si no quiere participar de algún espacio o juego en especial).
- Establecer un espacio de calma o resguardo para estudiantes que requieran alejarse del ajetreo de la jornada. Comentarles a los y las estudiantes de este espacio para que sepan que tienen distintas alternativas considerando sus necesidades (importante que exista un responsable o encargado de ese espacio).
- Para el día de la jornada; apoyar la entrega de instrucciones en cada juego con imágenes clave que faciliten la comprensión de las y los estudiantes.



Recursos didácticos para desarrollar juegos y actividades lúdicas desde las transversalidades y áreas educativas



El juego es una estrategia y metodología pedagógica integral, que permite el desarrollo de experiencias desde distintos aspectos. Te compartimos algunos recursos que pueden aportar al abordaje el día del juego en tu comunidad educativa.

Género

A través del juego se pueden modelar relaciones humanas en igualdad de género y promover principios éticos desde la no violencia y la no discriminación. Es una experiencia de aprendizaje que nos posibilita encuentros con la diversidad y a no reforzar los tradicionales estereotipos de género.

Link 1: Juegos para enseñar equidad de género en enseñanza media:

<https://generoymetodologias.org/actualidad/detalle/juegos-para-ensenar-equidad-de-genero/>
https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-90162_galeria_01.pdf

Link 2: Juegos y actividades para fomentar la igualdad en la infancia:

<https://saposyprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/juegos-para-ninos/juegos-de-igualdad-infancia>

Interculturalidad

El juego se vuelve una herramienta fundamental para abordar los desafíos de la interculturalidad, pues este al configurar la cultura de cada territorio y ser atravesado por las propias culturas que lo practican, sirve para fortalecer la convivencia social, interacciones respetuosas y particularidades de cada persona.

Link 1: ¿Jugamos? Acceso a 12 juegos interculturales para el abordaje de problemáticas sociales como, el racismo, estereotipos, rechazo y exclusión social, xenofobia, entre otros.

<https://jugamos.jimdofree.com/juegos-interculturales/>

Link 2: "Trawün" es un juego colaborativo donde los/as estudiantes reflexionarán sobre temas propios de la construcción de una sociedad intercultural y los grandes desafíos que esto implica.

<https://www.observatoriodeljuego.cl/collections/juegos-gratuitos/products/juegos-con-colaboracion-odj>

Inclusión

Desde el enfoque de la inclusión, el juego es una instancia primordial para reflexionar y actuar en favor del reconocimiento y el respeto a la diversidad de cualquier tipo. Identificando la igualdad y la colaboración como valores esenciales de nuestra práctica educativa. Por lo tanto, mediante instancias de juego, se construyen comunidades educativas respetuosas y seguras para los y las estudiantes.

Link 1: En este link entrega distintos juegos para estudiantes de Educación Parvularia y enseñanza básica.

<https://educacionparacompartir.org/wp-content/uploads/2022/11/15-juegos-por-la-inclusio%C3%81n-Digital.pdf>

Link 2: En este link se encuentra material para jugar a través de la visibilización de la discapacidad para 2° ciclo y enseñanza media.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/10/GUIA-INCLUSION-JUEGO.pdf>

Ciudadanía y participación democrática

Por medio del juego se propician experiencias positivas y activas que potencian intereses intrínsecos por temáticas sociales, políticas, ciudadanas y cívicas. Permiten la adquisición y práctica de habilidades como la colaboración, solución de problemas, comunicación, pensamiento crítico, trabajo colaborativo, creatividad, empatía y liderazgo, las cuales contribuyen a la formación de ciudadanías activas, críticas y democráticas.

Link 1: Juegos en línea que proponen distintos desafíos de convivencia, ciudadanía y seguridad digital. Para primer y segundo ciclo. Disponibles en:

https://beinternetawesome.withgoogle.com/es-419__all/interland

<https://ciudadaniadigital.mineduc.cl/juego/>

Link 2: Juego de mesa "Constitutodos" [Material imprimible] Para trabajar educación cívica, ciudadana y democrática en el aula. Enseñanza media.

<https://www.momentociudadano.cl/constitutodos>

Educación física y recreación

El juego, lo lúdico y la gamificación de los aprendizajes son herramientas relevantes para el desarrollo sensorio motriz junto con el desarrollo de patrones motores, habilidades y destrezas desde lo físico y lo social. Desarrollarse como individuos para lo comunitario se logra por medio de juegos colaborativos y que profundicen aquellos aspectos sociales que aborda la educación física.

Link 1: Juegos para la parte inicial de la sesión de Educación Física. (Nivel inicial, primer y segundo ciclo)

https://www.efdeportes.com/efd124/juegos-para-la-parte-inicial-de-la-sesion-de-educacion-fisica.htm#-google_vignette

Link 2: 6 actividades con elementos naturales para niñas y niños. (Nivel inicial)

<https://www.youtube.com/watch?v=s91mkVTWL5E>

Artes visuales

El juego está muy ligado a los lenguajes artísticos debido a que ambos tienen su esencia en la expresión, creatividad y experiencia estética, desde fomentar la creatividad, explorar y desarrollar ideas, hasta la capacidad de proponer formas de trabajo en equipo con distintos materiales de reciclaje y reutilización de objetos de desecho.

Link 1: Manual de Fanzines. Propuestas de activación para Bibliotecas CRA:
https://bibliotecas-cra.cl/sites/default/files/cra_2018/manual-fanzines-web.pdf





*“Construyendo comunidad pedagógica
para una formación integral y contextualizada”*