

8 FACTORES PARA PLANIFICAR ACTIVIDADES LÚDICAS

Guía para la Reflexión Docente



“8 FACTORES PARA PLANIFICAR ACTIVIDADES LÚDICAS.
GUÍA PARA LA REFLEXIÓN DOCENTE”
Observatorio Del Juego, 2017

Coordinador
Víctor Garrido R.

Revisión
Daniel Barría C.
Macarena Macaya A.
Pablo Cárcamo A.

Diseño de portada
Víctor Garrido R.



Introducción

Educar en un mundo cambiante requiere de metodologías activas que permitan llamar la atención y motivar a los estudiantes. Como Fundación Desarrollo Educativo (FDE) decidimos desarrollar el programa OBSERVATORIO DEL JUEGO, que funciona como una red de organizaciones que estudian y promueven al juego como una manera eficaz de motivar al alumno a ser partícipe de sus experiencias de aprendizaje.

En este contexto, como una forma de alentar y acompañar a los profesores que desean implementar herramientas lúdicas en el aula, se presenta este documento que contiene ocho puntos o factores necesarios a tomar en cuenta para su realización de forma eficaz y reflexiva. Partiendo de la base que la implementación de herramientas, recursos o actividades lúdicas en el contexto escolar, debe ser acompañada de una aproximación lúdica al aprendizaje, o sea, una metodología que intencione dichas actividades a la producción de conocimientos y cumplimiento de objetivos pedagógicos, de forma planificada y contextualizada.

Los factores explicados aquí han sido contruidos en base a las experiencias del Observatorio del Juego en actividades con profesionales de educación, docentes en su gran mayoría, junto con revisión de investigaciones acerca de implementaciones de distintos recursos de aprendizaje en contextos escolares (como las Tecnologías de información, videojuegos e implementaciones SEL). También se consideró literatura sobre la implementación de cambios en contextos educativos y a otros fenómenos propios del sistema escolar.

La estructura que sigue el documento presenta cada punto en un orden que, si bien responde o tiende a una secuencia, esto puede ser variable debido a la interconexión de estos puntos, por lo que se sugiere volver a tomar en cuenta factores que se creen resueltos, una vez se han incorporado otros nuevos.

En base al contenido de este documento, se construyó la herramienta lúdica llamada “El Kami Gemu del sensei”, cuya función es presentar de forma lúdica y simplificada los puntos tratados aquí, y el cual se puede encontrar como anexo al final de este documento.

8 FACTORES PARA PLANIFICAR ACTIVIDADES LÚDICAS.

1) Situación inicial:

Para responder cuál es el objetivo de la actividad o actividades lúdicas que se realizarán, es necesario preguntarse cuál es la situación que se quiere cambiar o potenciar. En este contexto, se recomienda la utilización de juegos o herramientas lúdicas principalmente como promotor de conductas que se espera que los estudiantes desarrollen y practiquen, más que de prevención de conductas.

A partir de lo anterior, la situación inicial con la que se trabajará puede ser una problemática, como, por ejemplo: *“Los estudiantes muestran dificultades de comunicación y confianza a la hora de trabajar en grupo”*, o un ámbito que reforzar: *“Se han establecido planes de relaciones dentro del aula más democráticas y se buscan herramientas que motiven a los estudiantes a formar este tipo de relaciones”*. Lo importante de definir la situación o problemática de la cual se partirá es poder armar un objetivo desde una necesidad y un sentido, el cual se espera que sea compartido también por los estudiantes y otros actores de la comunidad escolar involucrados en la situación. Sin embargo, tampoco se puede esperar alcanzar un sentido totalmente compartido desde el inicio de la innovación dentro del aula, ya que muchas veces la claridad de la necesidad puede ir aumentando en el proceso mismo.

Muchas innovaciones dentro de la escuela no pueden ser asimiladas si su sentido no se comparte (Fullan, 2002), por esto puede ser de utilidad una primera fase de sensibilización

respecto a la necesidad de trabajar ciertas habilidades o contenidos por medio de las actividades lúdicas.

2) Objetivo(s):

Este componente es fundamental para la introducción de cualquier nuevo material educativo a utilizar en la escuela y nos genera interrogantes acerca del por qué queremos utilizar ciertas herramientas lúdicas en el espacio de aprendizaje y con qué propósito. El objetivo de la innovación debe ser su columna vertebral, ya que de ello depende cómo organizaremos todo lo demás. En el contexto pedagógico, este objetivo debiese apuntar a producir cierto conocimiento o reforzar habilidades relacionadas al curriculum escolar. Si bien, el objetivo puede ir reformulándose en la medida que se van respondiendo otros puntos de este autoinstructivo, es necesario al menos tener una noción del enfoque con el que se quiere llevar a cabo la implementación, ya que la utilización de juegos de mesa puede responder a múltiples propósitos.

Tomemos como ejemplo la problemática: *“Los estudiantes muestran dificultades de comunicación a la hora de trabajar en equipo”*. Lo primero, es acotar la situación que se está analizando: ¿Qué clase de dificultades presentan los estudiantes? Una vez hecho esto, podremos traducirlo a un objetivo de nuestra intervención: La dificultad que presentan los estudiantes al comunicarse en tareas en grupo es que normalmente sus interacciones se inscriben en una comunicación disputacional y no del tipo exploratorio. Cambiar esta situación problemática que se describe es importante, ya que las investigaciones señalan que la comunicación exploratoria es el tipo de comunicación que más beneficia el aprendizaje en el plano de los trabajos colaborativos (Mercer, 1997). En base a lo anterior la problemática podría definirse como: *“Falta de comunicación exploratoria entre los estudiantes al tener que trabajar de forma colaborativa”*.

Para transformarlo en un objetivo, esta “falta” debe plantearse en formato positivo como un desafío. En el ejemplo anterior, si el problema radica en la falta, entonces la solución tiene que ver con promover comunicación de tipo argumentativa en los estudiantes. El objetivo también variará dependiendo de la forma en que se espera usar las herramientas lúdicas. ¿Serán una herramienta complementaria?, ¿Se harán jornadas basadas solamente en el uso de juegos? Dependiendo de este tipo de consideraciones, los objetivos propuestos pueden ser más o menos específicos, así como también considerar un periodo determinado para evaluar los resultados de la implementación.

Mientras más control se quiera mantener a la hora de evaluar el juego como práctica pedagógica, será necesario incluir más características al formular el objetivo. Estas características en inglés se resumen en la sigla SMART, que en español refiere a que los objetivos debiesen ser: específicos, medibles, alcanzables, relevantes y con un tiempo para completar lo establecido (Muñoz, 2016).

3) Comunidad escolar:

Si en algo se diferencian las innovaciones educativas de cualquier otro tipo de innovación, es que éstas ocurren en un contexto que involucra a actores muy heterogéneos entre los que se cuentan directivos, docentes, asistentes de la educación, estudiantes, padres y apoderados, entre otros. Todos ellos en su conjunto, con sus disidencias y concordancias, tienen relevancia en lo que ocurre dentro de la institución y dentro del aula. Por ejemplo, los estudios demuestran la gran relevancia que puede tener la relación entre apoderados y el profesor jefe de un curso para el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes (Romagnoli y Gallardo, 2007). La innovación, por tanto, debe tener ciertas consideraciones al respecto cuando se lleva a cabo el proceso de implementación.

Es necesario conocer de antemano la orientación de la escuela a través de su Proyecto Educativo Institucional, Manual de Convivencia, entre otros documentos, además de las

prácticas cotidianas en la escuela. Saber si la implementación se ajusta o no al establecimiento es primordial para su éxito o fracaso. Esto no sólo tiene que ver con evaluar si el contexto de la institución posibilita la alternativa de introducir actividades lúdicas en el aula, hay que recordar que la introducción de estos al espacio de clases requiere de formas de comprender el rol del profesor, del estudiante y el proceso de aprendizaje, distinta a los modos convencionales dentro de la escuela, por lo que esto también debe evaluarse. Toda escuela es diferente y tiene sus propios lineamientos y formas de funcionar, el criterio de uno mismo como agente dentro de la institución con conocimiento de sus prácticas, creencias y recursos, es la mejor forma de tantear la posibilidad del uso de esta herramienta pedagógica, evaluando la capacidad del establecimiento para innovar y su concordancia con la propuesta de aprender por medio de espacios lúdicos.

Inclusive en establecimientos que planteen condiciones favorables para la aplicación de este material, es necesario hacer partícipes de estas decisiones a otros actores además de los estudiantes que utilizarán los recursos lúdicos, con tal de generar un sentido compartido y claro sobre la innovación (Fullan, 2000). La participación puede iniciar simplemente con informar adecuadamente sobre la innovación y los objetivos que se pretenden alcanzar por medio de ésta, a través de los canales regulares usados en la escuela (por ejemplo, reuniones de apoderados). Por supuesto, existen distintas formas de hacer partícipe a la comunidad educativa, más allá de informar. Muchas veces para comprender el sentido que tiene usar actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje, es necesario poder vivir directamente la experiencia de jugar. Resultar beneficioso pues buscar instancias en las que los docentes, directivos y apoderados puedan hacer uso las actividades que se implementarán, siempre y cuando sea pertinente al contexto escolar en el cual se está inserto.

4) Selección de actividades lúdicas:

A la hora de seleccionar actividades lúdicas o material lúdico hay que tener distintos factores en cuenta:

- Finalidad: Una vez definido el objetivo que se pretende trabajar es necesario saber de qué materiales o actividades lúdicas dispongo y cuáles se relacionan mejor con esta finalidad. No todos los juegos refuerzan los mismos aspectos ni tampoco lo hacen de la misma forma. El Observatorio del Juego, en base a información obtenida a través de encuestas aplicadas a profesionales de la educación que han sido parte de capacitaciones docentes durante el año 2016 y 2017, ha sistematizado resultados referentes a los títulos de juegos de mesa destacados por estos profesionales para distintas áreas, entre las que están: contenidos curriculares, funciones cognitivo-ejecutivas y habilidades para el siglo XXI. Este documento puede ser encontrado en la página web www.observatoriodeljuego.cl, y puede facilitar la selección de materiales.
- Características de los estudiantes: Para elegir tipos de actividades, es necesario tener en cuenta la edad de los estudiantes y los contenidos escolares que ya dominan, en caso que el juego demande conocimientos de esta clase. Además, saber la cantidad de estudiantes y la forma en que se organizarán los grupos para jugar, es información que nos ayudará a definir actividades que sean más propicias a grupos grandes o pequeños, o considerar con cuántas copias y títulos de juegos contar. No todas las actividades lúdicas permiten la misma cantidad de jugadores, por lo que es necesario revisar esto a la hora de planificar una actividad. También es fundamental saber si entre los jugadores habrá estudiantes con “necesidades educativas especiales” y de que tipo, para seleccionar herramientas que se adapten a éstas. En el documento: “Seis usos para una ludoteca dentro del contexto escolar” (Fundación Desarrollo Educativo, 2017), se pueden encontrar ciertas consideraciones para trabajar con estudiantes que presenten dificultades en sus funciones ejecutivas.

- Duración de la implementación y de las jornadas: Saber cuánto tiempo los estudiantes dispondrán para jugar es importante para elegir juegos y actividades cuya duración promedio se adapte a esto. También se debe estimar cuánto durará la implementación de forma global: ¿será sólo una vez? ¿durará un semestre? Ésta es una variable a considerar a la hora de pensar en la cantidad de herramientas necesarias, ya que, por ejemplo, tener solo una o dos variedades de juego para una implementación que espera durar un año, con jornadas de juego cada semana, resultará en una actividad sumamente monótona con bajos niveles de motivación.

Para conocer las características de las herramientas lúdicas que se adaptan mejor a estas variables, no es necesario ser un experto. En el caso de los juegos de mesa, la información referente a edad, tiempo de partida, y número de jugadores, normalmente se encuentra en la caja de estos juegos, y Fundación Desarrollo Educativo, cuenta con materiales de apoyo para que el docente pueda seleccionar juegos de manera más simple y eficaz. Y en el caso de otros recursos como kits STEM (Science, Technology, Engineering and Maths) o DIY (Do It Yourself), también incorporan las indicaciones en manuales adjuntos que forman parte de la herramienta completa.

5) Rol y estrategia:

Como se mencionó antes, el uso del juego como recurso pedagógico también requiere alinearse con las creencias y estrategias pedagógicas (Fullan, 2006). Sin la coordinación de estas tres dimensiones resulta complejo poder ocupar el potencial pedagógico que pueden tener las actividades basadas en lo lúdico.

Un clásico ejemplo de la importancia de esta alineación son las implementaciones de Tecnologías de información y comunicación (TICs) en el espacio escolar, ya que una gran mayoría docente reconoce lo beneficioso que pueden ser éstas para el proceso de

aprendizaje de los estudiantes, pero en la práctica terminan sin obtener los resultados que se esperan, a pesar de contar con todos los recursos materiales para ello (Moreira, 2008). Una de las principales causas de esto es que se siguen ocupando las mismas estrategias pedagógicas clásicas y el mismo rol del docente como emisor del conocimiento y el estudiante como receptor, siendo que las formas de trabajar con TICs necesitan de la comprensión del estudiante como un investigador y gestor de gran parte de su proceso de aprendizaje (Moreira, 2008).

Al igual que con las TICs, hacer que los estudiantes jueguen en el espacio de formación requiere conducir los roles de los procesos de aprendizaje de una manera distinta a la forma clásica de funcionamiento en el aula. Por ejemplo, es poco probable que los estudiantes jueguen en silencio, o que la actividad esté fuertemente mediada por el docente, diciéndoles lo que deben hacer dentro del juego, como si puede ocurrir en otro tipo de prácticas. Introducir este recurso pedagógico requiere tener la convicción de que se puede aprender y divertirse al mismo tiempo, que se requieren interacciones entre pares para fortalecer el aprendizaje y que el juego no es una instancia sólo para el recreo, sino también una actividad humana esencial para asimilar conocimientos (Piaget, 1981).

Cuando hacemos que los estudiantes jueguen para aprender, el foco está puesto principalmente en ellos como gestores de su proceso de aprendizaje, no son sólo receptores sino emisores, receptores y creadores. Tal como lo hacen en su tiempo libre, durante el cual son capaces de pasar horas buscando la forma de pasar la etapa de un juego o buscando información sobre su serie favorita, se espera que los estudiantes a través de esta actividad motivante de por sí vayan desarrollando conocimientos y habilidades de forma autónoma y que éstas puedan ser usadas no sólo en el juego sino en otros ámbitos de sus vidas.

La guía del profesor en este ámbito es fundamental, ya que su rol no consiste en sólo dejar que los estudiantes jueguen o simplemente explicar las reglas de las actividades, sino que su participación es preponderante a la hora de guiar todo el proceso y enlazarlo al objetivo que se busca lograr (Salvat, 2009).

Para comprender lo anterior, puede ser de utilidad el acrónimo SAFE usado por CASEL - institución comprometida por el aprendizaje académico, social y emocional- en el marco de su programa para el aprendizaje emocional y social: SEL (Casel, 2015). SAFE significa: *Sequenced, Active, Focused y Explicit* (Casel, 2015), que en español quiere decir secuencial, activo, focalizado y explícito. Esto refiere a la creación de actividades coordinadas y secuenciales para el desarrollo de habilidades, buscar formas activas de aprendizaje para ayudar a los estudiantes a dominar estas habilidades (en este caso, ocupar actividades lúdicas), enfatizar el desarrollo de estas habilidades por medio de las actividades, y explicitar las habilidades específicas que se quieren transmitir. Si bien este acrónimo es usado principalmente para las implementaciones en el área emocional y social, vale la pena tenerlo en cuenta para cualquier otro objetivo pedagógico buscado a través de estas actividades, ya que las actividades lúdicas están sumamente relacionado a estas áreas.

En base a estas funciones pedagógicas es que el docente debe buscar estrategias para focalizar y explicitar lo que se quiere desarrollar por medio del juego, en lo cual es primordial crear espacios de reflexión guiada hacia lo que se quiere que aprendan los estudiantes. Si se trata, por ejemplo, de una función ejecutiva específica como la planificación, es necesario que la reflexión profundice en qué estrategias tuvieron que usar los estudiantes durante el juego, cómo organizaron y gestionaron la información que iban recolectando, de qué forma analizaron las opciones y cómo se anticiparon a los hechos del juego. Esto con el fin de hacer explícitas sus fortalezas y desafíos en estas áreas, que tomen conciencia de dichos aspectos, para luego poder relacionarlos a otras actividades escolares donde también son de utilidad esas fortalezas y desafíos.

Otros tipos de estrategias radican en sumar o quitar reglas a un juego con tal de enfocarlo a reforzar una determinada área, lo que puede ser de utilidad siempre y cuando dichos cambios no afecten de manera negativa el sentido del juego y la recreación de los estudiantes a la hora de jugar, evitando convertirla en una actividad obligatoria más. También se pueden gestionar condiciones funcionales al objetivo de la actividad antes de comenzar a jugar, por ejemplo, si lo que se quiere es formar vínculos entre los estudiantes

para fortalecer la identidad de curso, formar grupos de juego distintos a los que ellos formarían en el curso puede ser una buena manera de potenciar el objetivo, tomando siempre en consideración el bienestar y aprendizaje de los estudiantes.

6) Gestión lúdica:

El objetivo de este punto es remarcar la virtud del juego como recurso pedagógico que puede complementar los procesos tradicionales de aprendizaje. Y es que más allá de la finalidad que se quiera alcanzar con el juego, no se puede olvidar que se está ocupando como una herramienta debido a sus características. Jugar en primera instancia significa divertirse, entretenerse, estar concentrado de una manera espontánea y en un contexto donde se permite la equivocación y la experimentación (Corona, Morfin y Quinteros, 2003). Bajo esta premisa es que el juego puede ser usado como un medio para el aprendizaje en la medida en que constituye una situación beneficiosa para la motivación intrínseca del estudiante, o sea, para querer hacer lo que está haciendo. A pesar de que el estudiante haya desarrollado las habilidades y el conocimiento para una tarea, también debe tener la voluntad de querer realizarla, ambos aspectos son fundamentales en el proceso educativo (García y Domenech, 2002) y esto es lo que diferencia al juego de otras herramientas que pudiesen ser usadas para enseñar las mismas cosas.

Por otro lado, si bien los estudiantes necesitan saber por qué se está jugando y qué es lo que se pretende aprender en esa actividad, también es necesario resguardar que la instancia de juego siga sintiéndose como tal, es decir, cualquier tipo de finalidad debiese mantener un equilibrio con el espacio recreativo. La mejor forma de hacer esto es intencionar las características lúdicas y no imponer normas que atenten de forma directa contra ellas, como por ejemplo, la exigencia excesiva de orden y silencio, reprobar los errores o hacer del espacio lúdico un espacio de evaluación académica. Sumado a esto, es importante preocuparse de mantener el factor de atención y novedad, sin insistir en el uso de un juego al nivel de agotar a los estudiantes.

En conclusión, no es necesario pensar como un factor negativo o alarmante que los estudiantes digan que juegan principalmente porque es divertido y no por los objetivos señalados, ya que finalmente en eso radica el asunto, porque si no fuera así, ocupar el juego como recurso de aprendizaje sería igual que ocupar cualquier otro tipo de herramienta pedagógica. A lo que sí se debe aspirar es que los estudiantes logren superar la dicotomía “aprender v/s jugar”, dejando de concebirlos como procesos excluyentes.

7) Contexto de la actividad:

El juego puede usarse en contextos curriculares, recreos o actividades extra curriculares. El espacio físico es igual de variable y depende en gran medida del tipo de juego que se esté usando, pudiendo ser la misma sala de clases, espacios abiertos del patio, una biblioteca o sala acondicionada para estas actividades, entre otras opciones. Tener en cuenta estos aspectos definirá no sólo el tipo de juego, sino como organizar a los estudiantes e inclusive el tipo de objetivo que se busca lograr.

En cuanto al número de estudiantes, como se presentó en el apartado de selección de juegos y actividades lúdicas, es necesario tener en cuenta las características de los juegos a usar para tener una idea de cómo se organizará el grupo. La forma de organizar a los estudiantes también puede variar según los objetivos que se pretenden llevar a cabo, con tal de usarlo de una manera estratégica. Una pregunta interesante al respecto: ¿será más atingente a nuestros objetivos hacer grupos al azar, elegidos por nosotros o elegidos por los estudiantes?

Para mantener los juegos con todos sus componentes y materiales, se recomienda designar encargados del cuidado de los juegos, principalmente al estar jugando (ej: un estudiante de cada grupo es elegido o se ofrece voluntariamente para cuidar que no se pierdan piezas y de guardar una vez que se termine la actividad) y al ir a buscarlos y dejarlos en el lugar donde se guardan.

8) Resultados e indicadores:

Este punto depende de nuestro objetivo definido y por tanto debe ser coherente con él. Como se dijo anteriormente las actividades. Para evaluar los resultados de la implementación es necesario haber definido un objetivo lo bastante específico para ser evaluado. Esta evaluación está planeada para juzgar la herramienta misma y el proceso de implementación que se ha llevado a cabo, pudiendo responder en qué medida se logró el objetivo pedagógico propuesto y cuáles han sido los aspectos positivos y las dificultades de la implementación.

Los instrumentos de medición de resultados varían según los objetivos propuestos y pueden inscribirse en un rango de opciones que va desde llevar registro de la propia percepción de cambio como guía de la actividad, hasta aplicar una encuesta breve o una entrevista a los estudiantes sobre cómo ellos han analizado su proceso de aprendizaje. Otra forma de verificar resultados podría ser la percepción de otros docentes y actores de la comunidad educativa que tengan relación con la implementación.

También pueden funcionar como herramientas de evaluación, otros instrumentos que ya formen parte del repertorio del establecimiento, por ejemplo, las notas en una asignatura, el registro de anotaciones positivas y negativas, en caso que se trabajara áreas que se esperara que tuvieran un efecto en el comportamiento de los estudiantes.

A lo hora de hablar de calificaciones de asignaturas, es necesario tomar en consideración que éstas evalúen el conocimiento que se espera generar a través de estas metodologías lúdicas, y no a la metodología en sí mismo, ya que como se mencionó anteriormente, es importante preservar las características lúdicas de la actividad para que esta adquiera su potencial, al calificar el desempeño de los estudiantes en estas instancias, se están planteando metas externas al jugar, que hacen que las actitudes de los estudiantes tengan consecuencias más allá del espacio lúdico, esto tensiona la característica del juego como un

espacio distendido, haciendo que deje de ser tal y paleando así la motivación intrínseca de la actividad. Por esta razón las aproximaciones lúdicas al aprendizaje deben ser comprendidas como una metodología más, dentro de las usadas para lograr que los estudiantes logren ciertas habilidades y conocimientos curriculares, cuyos resultados deben ser visibles a través de la evaluación de estos conocimientos y no de la actividad en sí misma.

Palabras de cierre

La implementación de recursos lúdicos en el contexto escolar, necesitan de distintas dimensiones a tomar en cuenta, tanto de forma de intencionar las actividades lúdicas para la producción de conocimientos, con tal de generar una metodología de trabajo basado en una aproximación lúdica al aprendizaje, como a tomar en cuenta por las características propias del contexto escolar.

Estas dimensiones son explicadas a través de ocho factores que el docente debe tener presente a la hora de trabajar y planificar aproximaciones lúdicas al aprendizaje. Comenzando por la definición de una situación inicial desde donde se partirá y la cual se quiere cambiar o potenciar a través del juego, la cual es necesaria para definir un objetivo que guiará la implementación de recursos u herramientas lúdicas, definiendo así que tipo de actividad se hará según el objetivo propuesto. Pero en la definición del tipo de recursos lúdicos que se ocupen, también deben ser tomadas en cuenta otras variables, tales como las características de los estudiantes beneficiados, y el contexto de implementación (como la duración de las jornadas, su frecuencia, su espacio físico entre otras cosas). Junto con la selección correcta de actividades, es necesario recordar que una aproximación lúdica al aprendizaje se trata también de generar cambios en la relación docente – estudiantes y la forma de generar procesos de aprendizaje, donde el estudiante toma un rol activo en la construcción de su propio aprendizaje. Junto con esto no se puede olvidar que el juego en contextos de aprendizaje debe ser intencionado y acompañado de procesos reflexivos, para lo cual el docente deberá planificar la actividad y guiar el proceso, además de lograr

mantener un equilibrio entre esto y la naturaleza lúdica de la actividad, ya que ésta última debe ser preservada con tal que los estudiantes sigan percibiendo la actividad como un juego, más allá de la intencionalidad. Se espera además que estas actividades puedan ser evaluadas según cumplan su objetivo pedagógico propuesto. Transversalmente no se puede olvidar que todo este proceso está ocurriendo en un contexto escolar que cuenta con jerarquías, normas y relaciones múltiples entre actores diversos como directivos, jefes de UTP, familias, docentes, asistentes de la educación, estudiantes, etc. Por lo que es necesario tomar en cuenta como ajustar esta metodología al panorama en la que cada docente o asistente de la educación se sitúa y que puede ser ampliamente diverso.

Con esto se busca contribuir al camino de explorar formas de aprendizaje que respondan a los desafíos del siglo XXI, facilitando las reflexiones y actividades de profesionales de la educación a la hora de aventurarse en el mundo de las aproximaciones lúdicas y metodologías activas de aprendizaje, que busquen motivar intrínsecamente a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Referencias:

- Casel. (2015). Casel Guide: Effective social and emotional learning program. Recuperado de: <http://secondaryguide.casel.org/casel-secondary-guide.pdf>
- Corona, Y., Quinteros, G., y Morfín, M. (2003). El juego como un círculo mágico. Recuperado de: <http://www.uma.es/gadamer/resources/Corona-El-juego.pdf>
- García, F. y Doménech, F. (2012). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. Recuperado de: <http://www.revistadocencia.cl/new/wp-content/pdf/20100728164200.pdf>
- Fullan, M. (2002). *Los Nuevos significados del Cambio en la Educación*. Barcelona: Octaedro.
- Fundación Desarrollo Educativo. (2017). *Seis usos para una ludoteca dentro del contexto escolar*. Recuperado de: <http://observatoriodeljuego.cl/wp-content/uploads/2016/08/Seis-usos-de-ludotecas-en-contexto-escolar.pdf>
- Mercer, N. (2001). *Palabras y mentes. Cómo usamos el lenguaje para pensar juntos*. Barcelona: Paidós. Cap. 6 y 7.
- Moreira, M. A. (2008). *La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales*. Investigación en la Escuela, (64), 5-18. Recuperado de: http://www.investigacionenlaescuela.es/articulos/64/R64_1.pdf
- Muñoz, J. (2016). *¿Qué son los objetivos SMART? ¿Cómo redactar un objetivo SMART?*. Tribescale. Recuperado de: <https://tribescale.com/es/blog/objetivos-smart-redactar-un-objetivo/>
- Piaget, J. (1981). *La teoría de Piaget. Infancia y Aprendizaje*, 2, 13- 54.
- Romagnoli, C. & Gallardo, G. (2007). *Alianza Efectiva Familia Escuela: Para promover el desarrollo intelectual, emocional, social y ético de los estudiantes*. Documento Valoras UC. Extraído de: http://www.fundacioncap.cl/Alianza_Efectiva_Familia_Escuela_Para_promover_el_desarrollo_intelectual_emocional_social_y_etico_de_los_estudiantes.pdf
- Salvat, B. G. (2009). *Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje*. Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, (7), 251-26.

¡El Kami Gemu del Sensei!

Auto instructivo Docente para la aplicación de juegos de mesa en el espacio educativo hacia los estudiantes.

Presentación

El gran sensei Tanoshi, honorable maestro de los monjes, y un apasionado del origami, siempre ha buscado las mejores formas de motivar y enseñar a sus estudiantes, después de años de búsqueda el maestro encontró su respuesta: ¡Enseñar lo que sus estudiantes necesitan a través de actividades y herramientas lúdicas!

El sensei Tanoshi, quiso compartir su idea con los maestros de todas partes del mundo. Pero este sabía muy bien que el conocimiento no se entrega, sino que se debe guiar a buscarlo. Por ello con sus habilidades para el origami, el sensei creó una herramienta que tuviese las principales preguntas que se debe hacer un profesor a la hora de implementar actividades lúdicas con sus estudiantes. A esta herramienta le llamó el Kami Gemu del Sensei (que quiere decir: juego de papel del profesor).

Objetivo:

¡Imprime el Kami Gemu y hazte las preguntas junto a otros docentes o en solitario, de los 8 factores que debes tener en cuenta para planificar tu propio proceso de implementación de actividades lúdicas en espacios pedagógicos! Anota tus respuestas para luego consultar tu Kami Gemu a la hora de planificar. A continuación, se presentan los factores ¹:

1) Situación inicial:

Refiere a la situación o problemática que se quiere cambiar o mejorar a partir de ingresar herramientas lúdicas.

2) Objetivo(s):

Es la finalidad para la cual se usarán actividades o herramientas lúdicas. Esta debe estar coordinada con todos los otros puntos.

3) Selección de juegos(s):

No todos los juegos refuerzan las mismas capacidades. Es necesario pensar en lo que se quiere lograr y elegir actividades según esto.

4) Comunidad educativa:

El éxito de una implementación depende mucho en que los demás actores de la comunidad educativa compartan la razón de esta. Es necesario pensar en cómo se les hará participes, ya sea comunicándoles sobre estas actividades como darles un rol más activo en esto.

5) Rol y estrategia:

Usar actividades lúdicas en el aula, significa definir nuevos roles tanto para el docente y estudiantes. Ya que el conocimiento se debe tratar como algo que se crea y guía a buscar a través del juego.

6) Gestión lúdica:

Jugar para aprender es beneficioso siempre y cuando los estudiantes sientan la actividad como un espacio de juego. Para ello hay que tomar resguardos y medidas para mantener lo lúdico.

7) Contexto de aplicación:

Es necesario tener en cuenta donde se hará la actividad, con cuantos estudiantes, de qué forma se organizarán, entre otros aspectos del contexto donde se realizará la actividad

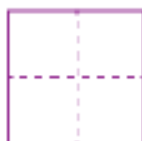
8) Resultados e indicadores:

El resultado de la implementación debe ser visible de algún modo. Ya sea a través de la percepción del propio profesional a cargo, o de forma más concreta, como entrevistas a estudiantes, a otros docentes o anotaciones de libro de clases. La forma de ver resultados siempre debe tener coherencia con el objetivo.

¹ Si quieres saber más sobre estos factores, descarga el documento “8 FACTORES PARA PLANIFICAR ACTIVIDADES LUDICAS: GUIA PARA LA REFLEXIÓN DOCENTE” en www.observatoriodeljuego.cl



INSTRUCCIONES



1. Recortar el cuadrado más arriba y plegarlo en dos según los puntitos. Repetir al revés, luego desplegarlo nuevamente, se obtienen entonces dos pliegues marcados en forma de cruz.



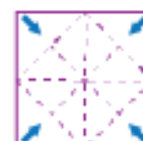
4. Dar la vuelta a la hoja y llevar de nuevo las cuatro esquinas hacia el centro, se obtendrá la forma graficada arriba.



2. Dar la vuelta a la hoja



5. Dar la vuelta a la hoja de nuevo daltar los índices y pulgares indicados por las flechas



3. Llevar las cuatro puntas hacia adentro, según las flechas



6. Se obtiene una pajarita plegada (con cuatro pliegues)