

# A propósito del Día del Niño, que recuerda la importancia del derecho a jugar en la infancia: Siete experiencias donde el juego se ha vuelto protagonista de los aprendizajes

- Mejorando los patios, llevando un tablero a la sala de clases y hasta entregándoles una pelota, distintos establecimientos enseñan a sus alumnos de diversas edades sobre resolución de conflictos, creatividad y autoconocimiento.

MARGHERITA CORDANO

Jugar es un derecho que los niños no solo deben ejercer en su día, sino todo el año. Así lo establece la Convención sobre los Derechos del Niño, un convenio internacional que Chile ratificó en agosto de 1990 —por eso es en este mes que se celebra su día— y que explicita que los menores de 18 años deben tener garantía de jugar.

Y es que lo lúdico permite el desarrollo de habilidades sociales, físicas, de lenguaje y autoconocimiento, además de potenciar la resolución de conflictos, la creatividad y la imaginación.

Conscientes de su importancia, distintas iniciativas hoy buscan hacer del juego una herramienta más de aprendizaje.



## Junji: Revitalizar la cultura ancestral

Entendiendo que en educación parvularia el juego es clave en el desarrollo, la Junji también lo ha vuelto parte de un trabajo de revitalización de las tradiciones de pueblos originarios.

Un ejemplo que lleva años desarrollándose son los encuentros de Palín en distintas zonas del país, experiencia donde se reúnen cantos, bailes y vestimentas que evocan esta ancestral práctica mapuche y donde los niños se entretienen con el Palín (pelota) y el Wiñi (bastón) en compañía de su equipo educativo y familia.

"No solo se divierten, sino que se apropian de su cultura y aprenden a vivir en ambientes basados en la confianza, el ejercicio de la ciudadanía, la participación, el respeto, la colaboración, el compañerismo y la reciprocidad", señala Daniela Triviño, vicepresidente ejecutiva de Junji.

## Colegios Cognita: Bibliotecas lúdicas

Los establecimientos de esta red hoy cuentan con "un concepto que se llama Maker Space, que no es una plataforma, sino un lugar: estamos reinventando las bibliotecas, llenándolas de distintas plataformas, dispositivos, y haciendo capacitaciones para que los estudiantes puedan ocupar la tecnología de forma productiva", indica Valeria Capetillo, asesora de aprendizaje digital de la red Cognita.

En educación parvularia se usan robots-juguetes que simulan un ratón y que ayudan a entender conceptos básicos de pensamiento computacional, mientras que en educación media, dentro de este espacio, hasta se diseñan videojuegos.

En básica, "ocupamos la versión educativa de Minecraft, plataforma que permite crear y diseñar mundos a través de la tecnología. El juego se puede incluir en distintas asignaturas. Por ejemplo, los niños diseñan un laboratorio en Química y hacen desde allí reacciones".

## Fundación Entrepreneur: Finanzas entretenidas

Kenneth Gent, presidente de Fundación Entrepreneur, dice que entre sus objetivos está dar una batalla cultural para que frases como "póngase serio, déjese de jugar" no se sigan repitiendo.

Para ello capacitan a profesores en la metodología de aprender jugando, siendo una de sus propuestas más conocidas "Juego y Aprende, Finanzas Personales", un programa que realizan junto al Gobierno de Santiago con apoyo de Scotiabank, que fomenta la alfabetización financiera en establecimientos de la Región Metropolitana a través del juego de mesa Financity (además de su versión digital).

Para ganar el juego, se debe hacer sostenible un hogar: pagar créditos, hacer inversiones y ahorrar. "Se deben equilibrar las decisiones", explica Gent.

## Fundación Integra: Volver a lo básico

"En Integra organizamos el proceso educativo en torno al juego", dice Carla Bustos, coordinadora del área de Currículum y Evaluación de la Dirección Nacional de Educación de esta fundación, que se centra en la primera infancia y que recuerda que jugar no siempre supone adquirir cientos de objetos.

"Cuando corren, trepan, bailan o saltan, niños y niñas están desarrollando habilidades motrices gruesas, que les permiten desplazarse con propiedad e independencia en el entorno. Los juegos en los que representan roles de la vida cotidiana, como jugar a la casita y ser los abuelos, ser vendedor o cliente de un almacén, ser paciente o un médico, entre otros, desarrollan habilidades lingüísticas, expresan su conocimiento del entorno sociocultural del que son parte, valoran el aporte de las profesiones, oficios e instituciones, fortalecen su autonomía y autoestima, y desarrollan la creatividad diseñando escenarios".

## Fundación Choshuenco: Jugar con los apoderados

"El juego es una herramienta súper poderosa porque permite fomentar la creatividad de los niños, incorporar habilidades motrices, ampliar el vocabulario y fortalecer su función ejecutiva", resume José Manuel Jaramillo, director ejecutivo de Fundación Choshuenco, enfocada en primera infancia. Además, "el ambiente del juego es emocionalmente positivo; se asocia a una actividad placentera".

Sabiendo esto, además de aplicarlo en el día a día de sus establecimientos, su idea ha sido traspasar este conocimiento a los apoderados. Para ello, desde 2018 aplican talleres durante las mañanas, cuando los papás van a dejar a sus hijos al jardín infantil. "Se realiza una actividad que dura entre 20 y 30 minutos, donde se aprovecha que el papá está junto al niño. A través de una monitora, se guía una actividad donde con algún juguete o algún artículo de juego se explora y juega". Estos pueden ser puzzles, bloques o una hoja de papel para dibujar.

Cada juego tiene una ficha que "describe el juguete y qué tipo de preguntas y actividades se pueden hacer con él. A través de eso, buscamos fortalecer la habilidad parental de los papás".



## Patio Vivo: Aprender en el recreo

"Junto a las comunidades educativas, transformamos los patios duros y planos en patios acogedores, implementamos grandes topografías, juegos de barras, árboles y estructuras polifuncionales, donde todos y todas se sienten bienvenidos y encuentran su lugar. Así se promueve el movimiento y el juego libre y con desafío, propiciando la oportunidad de superar los miedos y tolerar la frustración", comenta Marcial Huneeus, director ejecutivo de Patio Vivo, sobre el trabajo que realiza esta fundación. La idea es que mediante el juego y la exploración en contacto con la naturaleza, los estudiantes aprendan "a convivir a través del juego y a cuidar el medio ambiente. El recreo suele ser un momento caótico, de ruido y tensión, sin embargo, transformando el espacio y trabajando la cultura de recreo con los acompañantes de patio, puede ser un momento de alegría y aprendizaje desde el cuerpo, el movimiento y los diversos lenguajes del juego", indica.

## Ludotecas Escolares: Juegos de mesa

En 2019, de la mano de personas que venían del mundo de la psicología y de la educación, nació el proyecto educativo Ludotecas Escolares: bibliotecas de juegos de mesa. "Todos éramos amantes de ellos, así que rápido nos dimos cuenta de que permitían desarrollar habilidades que eran pertinentes en el contexto educativo, entre ellas la comunicación, la colaboración, el trabajo en equipo y la resolución de conflictos", explica María Cristina Sierra, una de las fundadoras de la propuesta, que supuso revisar el currículum, para después vincular contenidos con juegos.

"El juego Catan, por ejemplo, los profesores lo ocupan en Matemática, en Geografía y en todos los temas que tienen que ver con la orientación espacial", dice.

Las ludotecas se agrupan por categorías (como convivencia escolar o formación ciudadana) y ya han alcanzado a más de 20 mil niños a nivel país.