

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA

1^{ER} CICLO
SEMINARIOS PROGRAMA
DE ACTIVIDAD FISICA
ESCOLAR

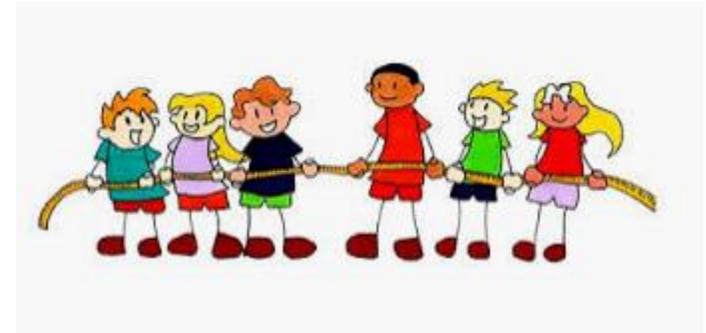


Septiembre 2020

Tito Eduardo Gallardo Olmedo, Mineduc

Jaume Bantula Janot U.R.Llul Barcelona España





Piedra papel o tijeras online conocido también como Cachipún

Juego de manos con tres elementos distintos:

- ✓ la **pedra**, vence a la **tijera**
- ✓ la **tijera**, vence al **papel**
- ✓ el **papel**, vence a la **pedra**.

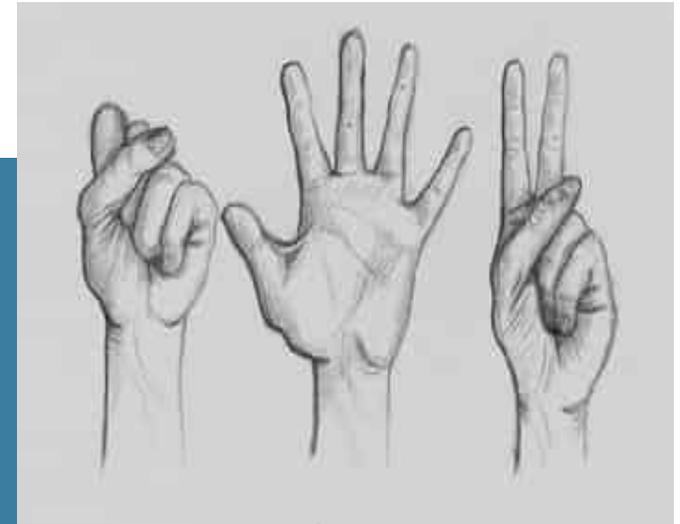
Los invito a jugar

Contaré hasta 3 y elegirán uno de estos elementos para ver quien me gana.

“A la una a las dos y a las tres... Cachipún...”

Repetiremos tres veces.

El juego de **pedra papel tijeras** se origina en China, al final de la era Ming



El juego como herramienta pedagógica

Ámbitos a abordar

- 1.- Orígenes y Definiciones del Juego
- 2.-Clasificación de los juegos
- 3.-Características del Juego
- 4.- Juego como herramienta pedagógica
- 5.-El Juego en la normativa y en el currículum
- 6.-Aprendizajes a través del juego
- 7.-Rol del docente en el juego
- 8.-Juegos ancestrales



ORÍGENES DEL JUEGO



ORÍGENES DEL JUEGO

Ha existido a lo largo de la historia, lo evidencian estudios de las culturas antiguas.

ÉPOCA CLÁSICA: tanto en Grecia como en Roma el juego infantil estaba presente en la vida cotidiana de niños.

EN EL MUNDO MEDIEVAL: los juegos representan figuras de animales o humanas.

EDAD MEDIA la clase social más elevada elaboraba juguetes para sus niños/as.

ETAPA MODERNA (siglo XVII) surge el pensamiento pedagógico, que lo integra al aprendizaje.

Como instrumento pedagógico se impone con fuerza entre los grandes pensadores.

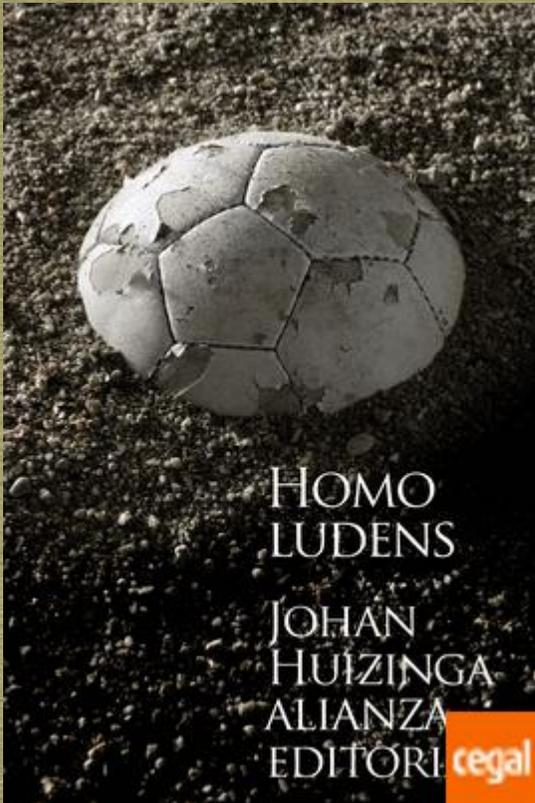
Como herramienta educativa es un importante factor de aprendizaje y desarrollo de capacidades, aptitudes y habilidades, en la formación integral de niños y niñas.

DEFINICIONES DEL JUEGO

Homo ludens

Essai sur la fonction
sociale du jeu

par J. Huizinga



HUIZINGA (1872-1945)

“...**acción y ocupación libre**, se desarrolla dentro de límites **temporales y espaciales** determinados, según reglas absolutamente obligatorias, libremente aceptadas, **acción que tiene un fin en sí misma** y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

Actividad natural/ libre / nadie obliga a hacerlo.

Experiencias, aunque sean **fantasías**, ayudan a tener conciencia sobre el entorno.

Acerca a la competencia /a la creación del deporte/, por lo que **juego es, en sí, un deporte.**

VYGOTSKY (2003)

Instancia de producción, re-producción y creación.

...alude a la **imaginación cristalizada** (re-creación de prácticas), **vivificando la creatividad en prácticas** que en la realidad son **ya conocidas por los sujetos**.

.... le otorga **valor a los comportamientos sociales y culturales**

Concentrar la atención, memorizar y recordar, se hace en el juego, de manera consciente, divertida y sin dificultad.

“el niño ensaya en los escenarios lúdicos, comportamientos y situaciones para los que no está preparado en la vida real”





Jean Piaget

Actividad a través del cual el niño(a) se desarrolla y entra en contacto con el medio .

Manera para comprender y asimilar la realidad.

Actividad subjetiva, espontánea, que produce placer y ayuda a resolver conflictos.

Aunque una característica básica es la **espontaneidad**, distingue:

“Un polo de **actividad verdaderamente espontánea**, que no es controlada “,y

“Un polo de **actividad controlada por la sociedad o por la realidad**”



JEROME BRUNER (1986) lo describe como:

“**Proyección de la vida interior** hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, el cual interioriza el mundo externo”.

...El juego, **transforma el mundo** de acuerdo con nuestros deseos mientras que :

...en el **aprendizaje nos transformamos** a la estructura del mundo.

TEORÍAS DEL JUEGO SEGÚN AUTORES

Permite
desarrollar la
personalidad:
Claparede

Espontánea,
desinteresada,
intrascendente
y limitada:
Cagigal

Provoca
estado
agradable o
desagradable :
Decroly

Acción libre y
voluntaria:
Huizinga,
(Homo ludens)

Actividad
de ficción:
Lange

Permite
vivificar la
creatividad:
Vygotsky

Proyección de
la vida interior
hacia el
mundo:
J.Bruner

Acción libre
limitada en el
espacio y
tiempo:
Caillois

Conoce y
asimila el
medio
Piaget

Expresa su
mundo
interior:
Fröbel, Gutton



CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

1. Clasificación desde la Psicología Evolutiva (Piaget)

JUEGO DE EJERCICIO



Corresponde a la etapa sensoriomotora, en que el niño se vincula con el mundo exterior a partir de experiencias sensoriales y objetos manipulables.

JUEGO SIMBÓLICO



Parte de la etapa preoperacional, en que el niño aprende a través de la imitación y tiene poca noción de los otros, pero bastante de sí mismo.

JUEGO DE REGLAS



Ubicado entre la etapa preoperacional y la etapa de operaciones concretas. En esta última etapa, comienza el pensamiento lógico junto con el desarrollo de la empatía.

1. Clasificación de David Whitebread/2012

JUEGO FÍSICO

Juegos con actividad física y coordinación

JUEGO CON OBJETOS

Juego sensorio motor que explora el mundo a través de los objetos

JUEGO SIMBÓLICO

Incluye lenguaje escrito, hablado, numérico y visual

JUEGO DE SIMULACIÓN O SOCIO DRAMÁTICO

Juegos de representación /habilidades narrativas /autoregulación

JUEGO DE REGLAS

Se requiere marco de acción consensuado entre los participantes

2. Clasificación desde la Pedagogía del Ocio

El ocio según Dumazedier:

“es el conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede dedicarse voluntariamente, sea para descansar, para divertirse o para desarrollar su información o formación desinteresada, su voluntaria participación social o su libre capacidad creadora cuando se ha librado de sus ocupaciones profesionales, familiares o sociales.”



a) **JUEGOS DE COMPETICIÓN:** deportes, juegos intelectuales de estrategia.

b) **JUEGOS DE AZAR:** rifas, casinos, ferias, loterías bingos

c) **JUEGOS DE SIMULACIÓN:** teatro, circo, carnavales, dinámicas de grupo.

d) **JUEGOS DE RIESGO:** acrobacias, carruseles o aventuras que buscan la sensación de angustia física

3. Clasificación adaptada a condiciones reales

JUEGOS INTRAMUROS:

Deben realizarse en un espacio cerrado.

Casi siempre de animación, suelen ser breves y sencillos.

Alternativas para días de lluvia, alerta en emergencia ambiental y sanitaria.

JUEGOS DE MESA: pasatiempos intelectuales o de azar en torno a los cuales se congrega un pequeño grupo de jugadores, que participa en ellos de forma estática.



JUEGOS INTRAMUROS:

DRAMÁTICOS: se da en el juego simbólico, tanto fantástico como imitativo de la realidad.

DINÁMICAS DE GRUPO: tienen un objetivo de acción grupal o sociométrica.

JUEGOS DE EXPRESIÓN PLÁSTICA: pinturas que los niños realizan a nivel individual, hasta los talleres manuales.

A medida que aumenta la edad se pueden realizar de manera más cooperativa.



JUEGOS EXTRAMUROS:



*Requieren espacios amplios y abiertos para poder realizarse.

*Suelen ser más largos y complejos tanto en su preparación como en su desarrollo, especialmente en lo referente a reglas.

* **JUEGOS CORTOS:** son juegos variados y de duración corta o media usarlos para motivar antes de una clase, o actividad más intensa.

* **JUEGOS PREDEPORTIVOS:** variaciones imaginativas de deportes conocidos, tienen un carácter más cooperativo, sirven de iniciación para los deportes.

JUEGOS EXTRAMUROS:

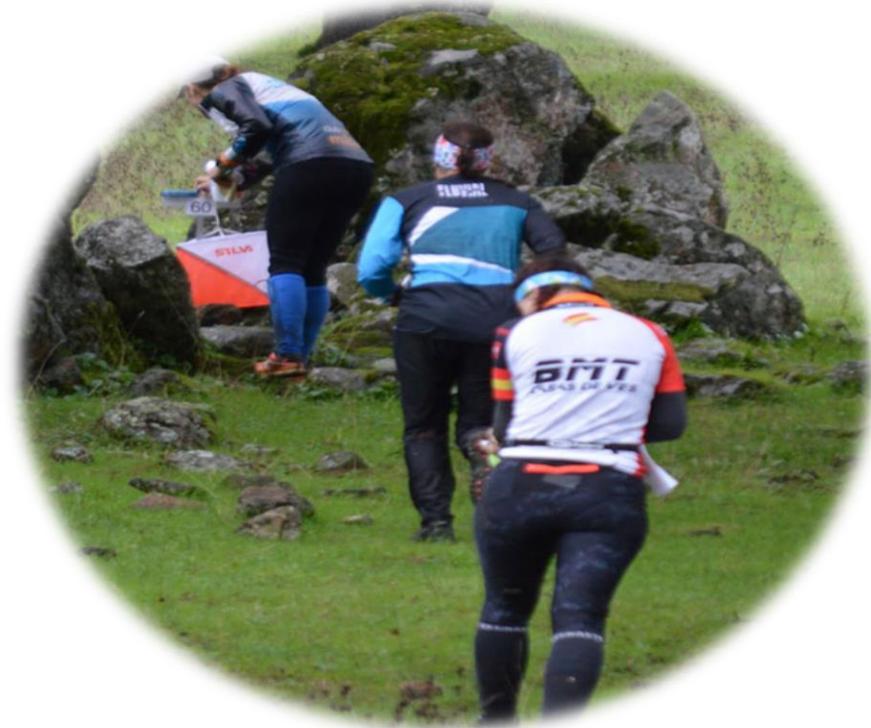


JUEGOS DE STALKING: inventados por los scouts, procuran el desenvolvimiento en la naturaleza, aprender a orientarse en ella, perder el miedo. Son juegos de camuflaje, acecho, persecución.

JUEGOS DE ORIENTACIÓN: a través de planos, pistas, mapas, etc., se va descubriendo un itinerario que conduce a un objetivo final.

GRANDES JUEGOS DE COMPETICIÓN: grandes juegos entre dos o más equipos

JUEGOS DE JORNADA: son aquellos que duran un día entero o dos días, combinando senderismo, orientación y otras técnicas de supervivencia.



JUEGOS EXTRAMUROS:



DE PRUEBAS: juegos o pruebas, registran puntuación.

NOCTURNOS: pueden ser adaptaciones de los anteriores, se realizan en las noches de campamentos.



DE AGUA: aquellos que se juegan en la piscina, en playa o río.

DE CIUDAD: se centran en el recorrido, la investigación y el descubrimiento de la ciudad, articular con otras asignaturas.

DE FOGATAS: se realizan alrededor de un fogón, adivinanzas, aplausos, canciones, danzas.



KERMESSES: son juegos populares, típicos de fiestas de pueblos, barrios.

JUEGOS POPULARES

Ligados a actividades del pueblo, pasan de padres a hijos.

La mayoría no se conoce el origen: nacen de la necesidad que tiene el hombre de jugar, espontáneos, creativos y muy motivadores.

JUEGOS TRADICIONALES

Transmitidos de generación en generación.

Patrimonio de la humanidad, no se pierdan en el tiempo.

Transmiten cultura y tradiciones de un país, territorio o nación.

JUEGOS MULTICULTURALES

Juegos, de tradición básicamente oral, de las diferentes culturas de la tierra, donde el cuerpo es pieza clave del movimiento sin una excesiva reglamentación ni complejidad del material utilizado, situados en la esfera cotidiana del mundo infantil y juvenil.





CARACTERÍSTICAS Y FUNCIONES DEL JUEGO

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- Elemento imprescindible en la vida del ser humano.
- Innato, surge de forma natural , proporciona satisfacción.
- Relaciona a los participantes y estos con el entorno.
- Ayuda a desenvolverse y conocer mejor el mundo
- Adaptación libre y espontánea de la realidad con reglas propias.
- Atiende a la diversidad y a la inclusión a las necesidades educativas
- Fomenta habilidades sociales, capacidades intelectuales, la resolución de conflictos, promueve el trabajo en equipo
- Posee un carácter universal, esencial para el desarrollo psicomotor, afectivo y social de niños y niñas.
- Distinto al trabajo u otra obligación, es una actividad autotélica.
- De participación activa, espontánea, motivadora estimula la imaginación.



FUNCIONES DEL JUEGO

- Ofrece espacio para la **creación, la exploración y el descubrimiento.**
- Promueve y facilita **vínculos humanos.**
- Favorece la **regulación de tensiones y relajaciones.**
- Vínculo excelente en el ejercicio de la estructura **del lenguaje y el pensamiento.**
- Favorece la **conexión del individuo con otras situaciones ya vividas.**
- Vía libre en la **construcción de un espacio intermedio** entre la realidad y el placer.
- Posibilita **distintos tipos y variedad del aprendizaje.**
- Permite **reducir el impacto de fracasos y errores.**
- Es una **exteriorización del mundo interno**



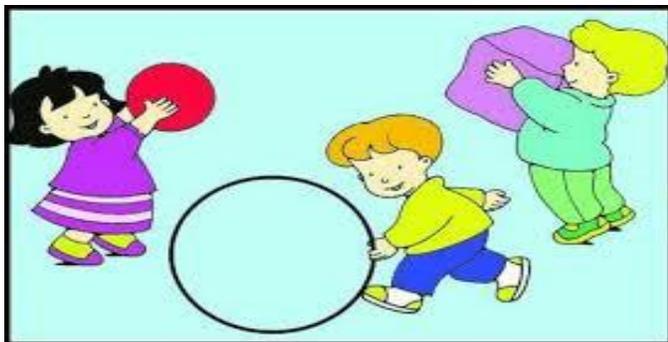


JUEGO COMO
HERRAMIENTA
PEDAGÒGICA



COMO HERRAMIENTA PEDAGOGICA:

- **Captan la atención** de los/as alumnos/as y alumnas, generan el deseo de ser partícipes activos de las actividades.
- **Aumenta la motivación**, en las tareas que se llevan a cabo
- Forma de **llamar la atención** de la población estudiantil y con esto **motivar** hacia el rendimiento académico.
- Invita a que los y las **profesoras renueven sus metodologías**.
- Contribuye al logro de **los objetivos** planteados durante un determinado tema , una clase o diversas clases, **articulan contenidos**.
- Herramienta que al profesor(a) le permite motivar y **mantener la atención** dentro de sus clases.



- **Contribuye al desarrollo:**

Físico motor: a la coordinación, lateralidad, percepción, equilibrio, fuerza y velocidad entre otros

- **Intelectual:** comprensión de situaciones, elaboración de estrategias, la anticipación de acontecimientos, la resolución de problemas, ayuda a construir un pensamiento lógico objetivo.

- **Creativo:** potenciando la imaginación, el pensamiento simbólico y desarrollando destrezas o habilidades manuales.

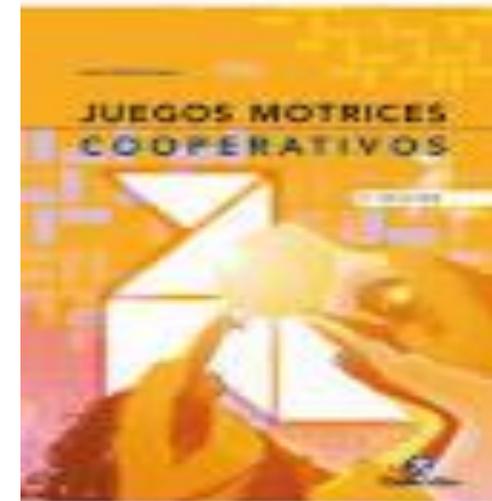
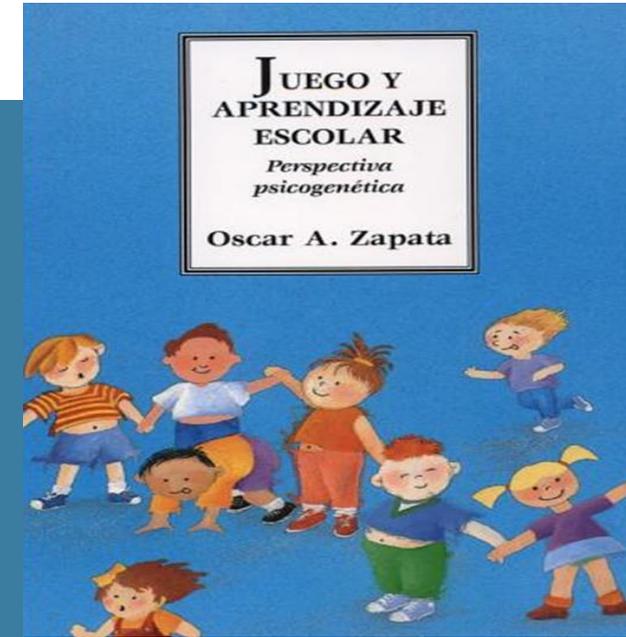
- **Afectivo Emocional:** Autoafirmación, asimilación y maduración superar frustración, el carácter traumático de situaciones vividas.

- **Social:** aprendizaje moral de reglas de convivencia,, aceptar roles y funciones sociales, practicar la cooperación.

- **Cultural:** imitando modelos del contexto social, de la vida cotidiana, constituye un medio de aprendizaje y adaptación al mundo adulto.

ASPECTOS DIDÁCTICOS PARA ORGANIZAR UN JUEGO:

- **Clarificar objetivos:** Logros a alcanzar y tiempo que se requiere.
- **Variedad de juegos:** Estimulan respecto de objetivos propuestos.
- **Conocer sus estructuras :** Existe un orden y complejidad en los juegos.
- **No avanzar si dificultades anteriores no fueron resueltas.**
- **Conducirlos con una dinámica adecuada:** Poseen dinámica propia.
- **Diferenciar niveles de complejidad:** Habilidad motriz-Complejidad de reglas-Contacto con los demás.
- **Contar con instalación y materiales:** Tomar todos los recaudos, protocolos.
- **Evaluar su desarrollo :** Reflexionar si se cumple el objetivo



Juegos Cooperativos Liberan de la Competencia

- El objetivo es que **todos participen** para poder lograr una meta común.
- Su estructura asegura que todos jueguen juntos, **eliminando la presión** que produce la competencia.
- El participante no se preocupa si va a ganar o perder: **su interés está en la participación.**



Juegos Cooperativos

- Liberan de la eliminación
- Busca incluir y no excluir.
- Tienen reglas flexibles
- Se adaptan al grupo
- Liberan de la agresión física

Desarrollan actitudes como:

- Empatía
- Comunicación
- Cooperación
- Confianza – autoestima-solidaridad
- Trabajo con otros





JUEGO EN LA NORMATIVA Y EL CURRÍCULO

CONVENCIÓN DE LOS DERECHOS DEL NIÑO

“El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.



LEY GENERAL DE EDUCACIÓN

... la vida cultural, deportiva y recreativa del establecimiento, y a asociarse entre ellos. ...
Practicar actividad física adecuada a sus intereses y aptitudes.



BASES CURRICULARES

La asignatura de Educación Física y Salud para educación básica y media tiene como propósito que los estudiantes logren de manera progresiva ser personas físicamente activas y promotores sociales de un estilo de vida activo y saludable, incentivando conductas que desarrollen el propio bienestar y el de la comunidad educativa



IMPLEMENTACIÓN EN DIFERENTES TIEMPOS Y ESPACIOS EDUCATIVOS JEC-PEI-PME
Implementar Proyectos Deportivos Recreativos

PRIORIZACIÓN 1° A 6° BÁSICO EFI y Salud

- **Habilidades Motrices**
- OA 1: Demostrar habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad **en una variedad de juegos y actividades físicas**, como saltar con dos pies en una dirección, caminar y correr alternadamente, lanzar y recoger un balón, caminar sobre una línea manteniendo el control del cuerpo, realizar suspensiones, giros y rodadas o volteo
- **Vida Activa y Saludable**
- OA 6: Ejecutar **actividades físicas** de intensidad moderada a vigorosa que incrementen la **condición física, por medio de juegos y circuitos**.
- **Seguridad, juego limpio y liderazgo**
- OA 11: Practicar actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como: • **realizar un calentamiento mediante un juego** • escuchar y seguir instrucciones • utilizar implementos bajo supervisión • mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad

Ficha de presentación de Juegos

Nombre del Juego	Desarrollando los sentidos
Asignatura	Educación Física y Salud
Nivel	primer a cuarto año básico
Eje Curricular	Seguridad, juego limpio y liderazgo
Objetivos de aprendizaje que aborda	OA 11: Practicar actividades físicas, demostrando comportamientos seguros, como: realizar un calentamiento mediante un juego , escuchar y seguir instrucciones, utilizar implementos bajo supervisión, mantener su posición dentro de los límites establecidos para la actividad
Descripción de las Actividades Inicio-desarrollo-cierre	Camina usando su respiración en forma profunda y relajada Ubícate en un lugar para sentarse cómodamente Con los ojos abiertos debe identificar sonidos que percibe Cierra los ojos, respira y concéntrate percibiendo sonidos que llegan a través de los sentidos. Enumerar los sonidos que se identificaron. Comparte con un compañero y compara los sonidos percibidos Evaluar la diferencia al percibir sonidos con los ojos abiertos y cuando están cerrados. Compartir la experiencia registrándola en pauta de observación.
Articulación con	Educación Musical
Referencia bibliográfica	Priorización Curricular UCE Mineduc,

Recursos de aprendizaje a través del JUEGO/U.C.E

The screenshot shows the 'Aprendo en línea Docente' website. At the top, there is a navigation bar with a menu icon, the text 'Aprendo en línea Docente', a search bar containing '¿Qué información necesitas?', and the 'Currículum Nacional' logo. Below the navigation bar is a large banner image of a child looking through a magnifying glass. Overlaid on the banner is the text 'Aprendo jugando' and 'Aquí encontrarás recursos y actividades recreativas para tus estudiantes.' Below the banner is a section titled 'Recursos Aprendo Jugando' which contains five resource cards:

- Guía pedagógica de Aprendo Jugando**: A pink card with the text 'Guía pedagógica de Aprendo Jugando' and 'Guía pedagógica de Aprendo Jugando' below it.
- Importancia del juego en el aprendizaje de educación básica**: A pink card with the text 'Importancia del juego en el aprendizaje de educación básica' and 'Aprendo jugando: Importancia del juego en el aprendizaje de educación básica' below it.
- Ficha Técnica Quién arma 10 gana**: An orange card with the text 'Ficha Técnica Quién arma 10 gana' and 'Aprendo Jugando: Ficha Técnica Quién arma 10 gana' below it.
- Instrucción del juego: Quién arma diez gana**: An orange card with the text 'Instrucción del juego: Quién arma diez gana' and 'Instrucción del juego: Quién arma diez gana' below it.
- Video: Quién arma 10 gana**: A green card with the text 'Video: Quién arma 10 gana' and 'Video: Quién arma 10 gana' below it.

Recursos de aprendizaje a través del JUEGO/U.C.E

The screenshot shows the 'Aprendo en línea Docente' website interface. At the top, there is a navigation bar with a menu icon, the text 'Aprendo en línea Docente', a search bar containing '¿Qué información necesitas?', and the 'Currículum Nacional' logo. Below the navigation bar is a large banner image of a child looking through a magnifying glass. Overlaid on the banner is the text 'Aprendo jugando' and 'Aquí encontrarás recursos y actividades recreativas para tus estudiantes.' Below the banner, the page is divided into two main sections: 'Sitios de apoyo' and 'Apps'. The 'Sitios de apoyo' section contains two cards: 'Trampolín FM' featuring a cartoon girl and the text '¡Ayudamos para enseñar en familia!', and 'Vacaciones en casa' featuring a house icon and the text 'VACACIONES EN CASA'. The 'Apps' section contains two cards: 'Aprendiendo a leer con Bartolo' featuring a cartoon bear holding a sign that says 'APRENDIENDO A LEER CON BARTOLO', and 'Mi primer Bartolo' featuring a cartoon bear wearing headphones and the text 'Mi Primer Bartolo'.

Aprendo en línea Docente ¿Qué información necesitas? **Currículum Nacional**

Aprendo jugando
Aquí encontrarás recursos y actividades recreativas para tus estudiantes.

Sitios de apoyo

- Trampolín FM**
¡Ayudamos para enseñar en familia!
- Vacaciones en casa**

Apps

- Aprendiendo a leer con Bartolo**
- Mi primer Bartolo**

1, 2, 3, por mí y por todos mis compañeros

La seriedad del juego en la escuela

Ragnar Behncke E.

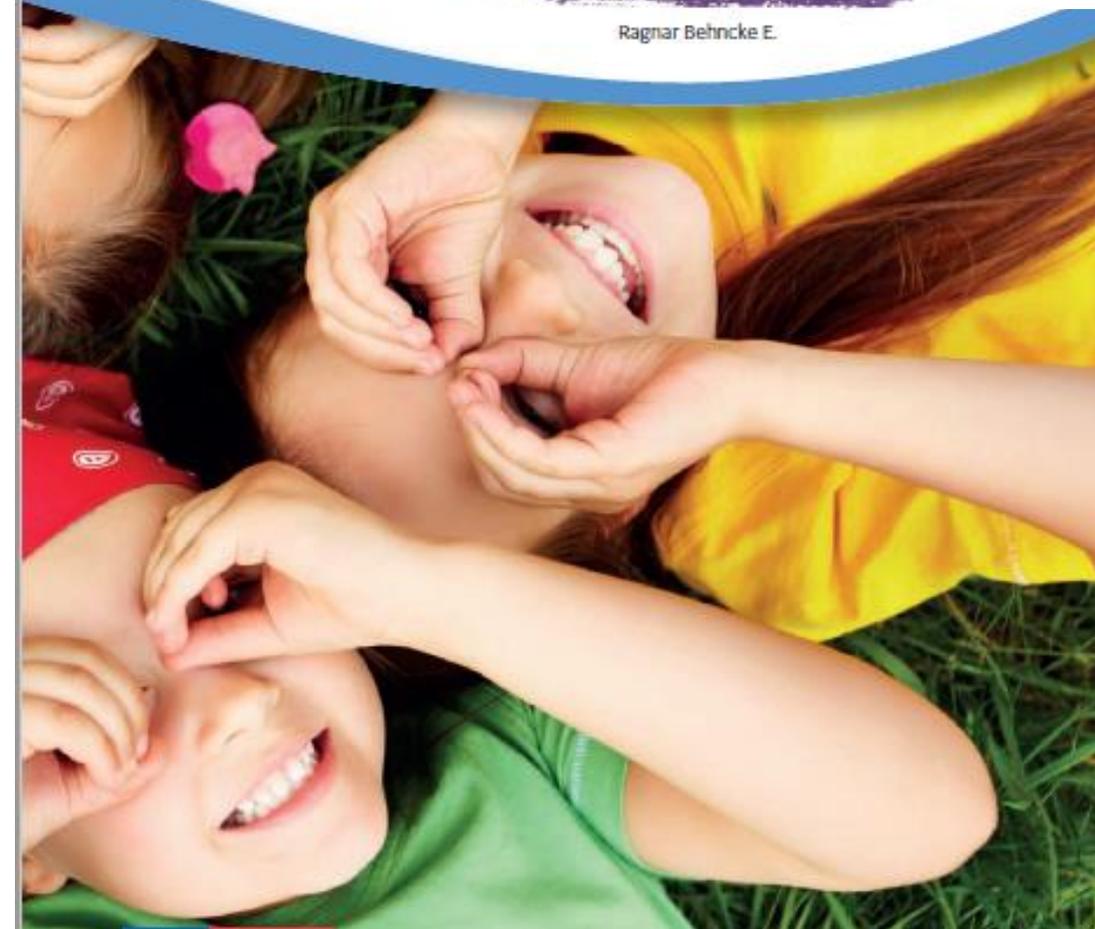
Jugar implica correr riesgos y esta posibilidad es fundamental para el desarrollo, para reconocer las propias capacidades y escoger desafíos

"...a la gente le cuesta inventar juegos, es algo que parece que ha sido descuidado y que convendría desarrollar, pues necesitamos fomentar justamente una cultura que invente nuevas formas de educación".

"La única manera en que se desarrollan los niños y niñas que aprenden, es en ambientes lúdicos, no hay otra".

Desafío: la transformación del educador hacia un rol mediador del juego

"El placer del juego autónomo durante los primeros tres años de vida, sostenido por un adulto segurizante, es la base de la organización psicomotriz, de la curiosidad intelectual, la seguridad psíquica e incluso, del equilibrio postural".



¿Qué es ABP?

Estudiantes aprenden resolviendo problemas del mundo real o respondiendo una pregunta esencial y desarrollan un producto público o una presentación para una audiencia real.

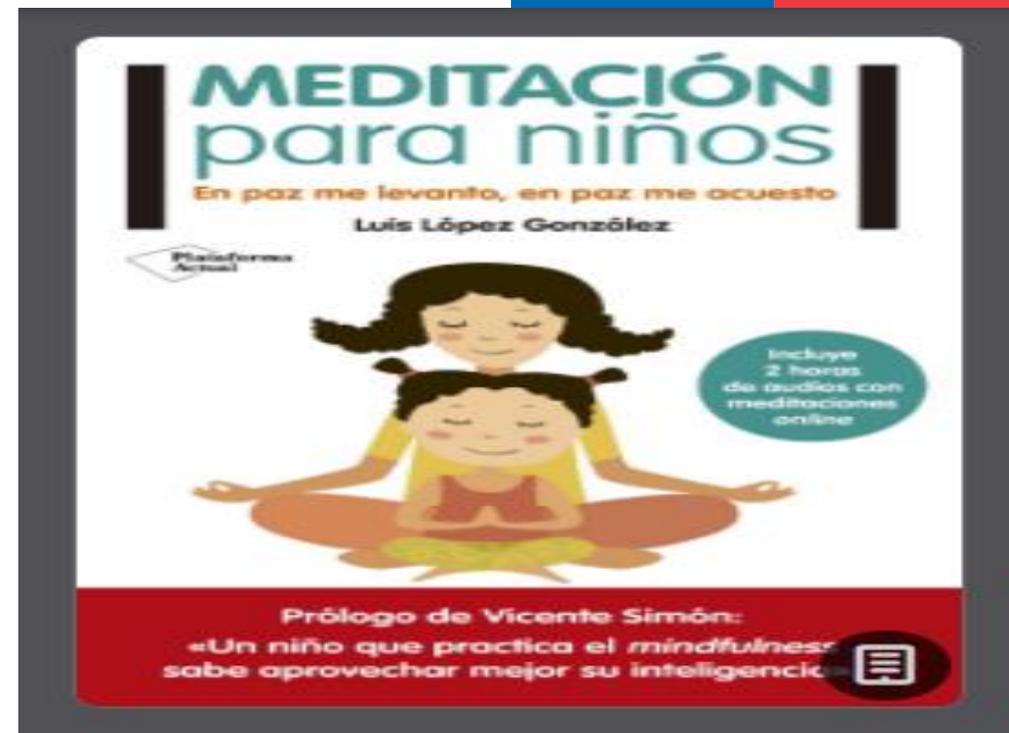




Mindfulness. Una guía práctica

Código ISBN: 9788408160632

¿Sabías que las distracciones pueden llevarse más de dos horas de nuestro día? En la era de la dispersión, Mónica Esgueva nos propone el mindfulness para no perder nuestro foco y disfrutar del aquí y el ahora. Tras veinte años en el mundo de la meditación, la autora nos presenta una guía práctica en la que recoge todos sus conocimientos como especialista. No solo nos introduce en el mindfulness de una forma clara, sino que también nos propone ejercicios que ayudarán a mejorar nuestra concentración, liberarnos de nuestras preocupaciones y saborear la vida sin sentir que se nos escapa.



Ejercicios sencillos y divertidos para que el pequeño tome conciencia de su respiración, sus sensaciones, sus sentimientos, y sus pensamientos y descubra como construir un lugar de paz en su interior. Los niños que practican habitualmente la meditación son menos impulsivos, ponen distancia entre sus pensamientos y sus emociones y conservan la calma ante situaciones estresantes.

JUEGOS Y PANDEMIA

Contención Emocional:

Juegos sugeridos

Acompañar situaciones de tensión para expresar, liberar, sentimientos y emociones contenidas, generando un espacio protegido seguro y de apoyo para desenvolverse en situaciones de riesgo socioemocional

**Imitar animales
Disfrazarse
Adivinanzas, trabalenguas
Juegos de memoria (Kim)
Armar puzle, rompecabezas
Dibujar –Pintar-Cantar-Canon
Recortar, armar álbumes, maquetas
Inventar historias, títeres
Jugar a escondidas
Búsqueda de tesoro
Tiros al blanco manos, pie
Dramatizaciones
Habilidades individuales con implementos.
Malabarismo.
Circuito motor: saltar, rodar, trepar, equilibrar.
Komikan-Trentrikawe-Awarkuzen**





APRENDIZAJES A TRAVÈS DEL JUEGO

Aprendizajes a través del juego



Fotos: Gabriel Gal

- ✓ Explorar y aprender, comunicar, desarrollo personal y social
- ✓ Valores, normas, roles, conductas, actitudes, equilibrio emocional.
- ✓ Interiorizar conceptos, desarrollar capacidades, explorar y comprender el mundo.
- ✓ Conocer rasgos de la cultura, desarrollar el pensamiento, la inteligencia, integración al mundo adulto.
- ✓ Contribuir positiva y significativamente al desarrollo integral.
- ✓ Asimilar nuevas habilidades y experiencias motrices.
- ✓ Por ello, es una herramienta pedagógica primordial en educación.



ROL DEL DOCENTE EN EL JUEGO

ROL DOCENTE EN EL TRATAMIENTO DEL JUEGO

- Ofrecer, estrategias y conocimientos del mayor interés.
- Motivar, transmitir alegría y las ganas para que disfruten.
- Seleccionar el tipo de juego, de acuerdo a objetivos y contenidos trabajados
- Comprometer al estudiante, que sean responsables de su propio aprendizaje.
- Apoyar al estudiante, que una actitud pasiva la convierta en activa.
- Flexibilidad, atender sugerencias de sus alumnos , favorecer su confianza.
- Juegos de acorde con el nivel del estudiantado, no muy fácil porque se aburren y no muy difícil que desmotive
- Motivar / integrar lo emocional/ lo cognitivo /asociar disfrutar con aprender.
- Ser un jugador mas estimulando a los participantes
- Fomentar la reflexión sobre aprendizajes que ofrece el juego
- Diseñar ambientes afectivos (Maturana)
- ¡Combinando estos aspectos se puede generar un aprendizaje significativo!



NO APUREMOS A LOS NIÑOS

TIENEN TODA UNA VIDA PARA SER GRANDES.

DEJEMOS QUE APRENDAN JUGANDO

que se manchen con el helado, que se mojen con la lluvia, que se ensucien con la tierra, que se caigan y

APRENDAN A LEVANTARSE

Desenchufemoslos de las pantallas y salgámonos juntos a mirar el cielo.

REGALEMOSLES MENOS COSAS Y MÁS TIEMPO. CONTAGIÉMONOS DE SU RISAS

LAS COSAS MÁS DIVERTIDAS NO SIEMPRE SE COMPRAN

y el mejor envoltorio es un abrazo

Janusz Korczak / La vida es bella /



JORGE LUIS BORGES
ESCRIBIENDO EN EL TIEMPO
Cambiorr



Si pudiera volver a vivir
comenzaría a andar descalzo
a principios de la primavera
y
seguiría así hasta concluir el
otoño.
Daria más vueltas en
calesita;
contemplaríamos
amaneceres
y jugaría con los niños,
si tuviera otra vida por
delante...



JUEGOS ANCESTRALES

EL JUEGO ANCESTRAL MAPUCHE APORTES PROFESOR EDUARDO LEVIN PAILLAL



Equipo Academia Aukantun

Perteneciente a la ASOCIACIÓN REGIONAL MAPUCHE AUKANTUN.
Personalidad jurídica N° 901974-k del Instituto Nacional del Deporte.



Descripción de la Academia Aukantun:

La Academia Aukantun, tiene como objetivo difundir y fomentar la práctica de actividad física, la revitalización del patrimonio cultural asociada a la cultura del Pueblo Mapuche mediante la práctica de juegos de origen mapuche.

Algunos de los juegos que se han fomentado son: Palin, Linao, Pillmatun, Mamüll Newentun, Pizkoitun, Komikan, Kechukawe, Awarkuzen.

Resumen general de actividades

Año 2015:

Capacitaciones para monitores mediante Proyecto (CONADI).

Eventos:

Año	Cantidad
2015	15
2016	30
2017	25
2018	23
2019	15



Objetivo de los Eventos: Revitalizar antiguas prácticas físicas de preparación y juegos ancestrales de origen mapuche y generar sentido de pertenencia cultural en niños y jóvenes de la IX Región de la Araucanía.

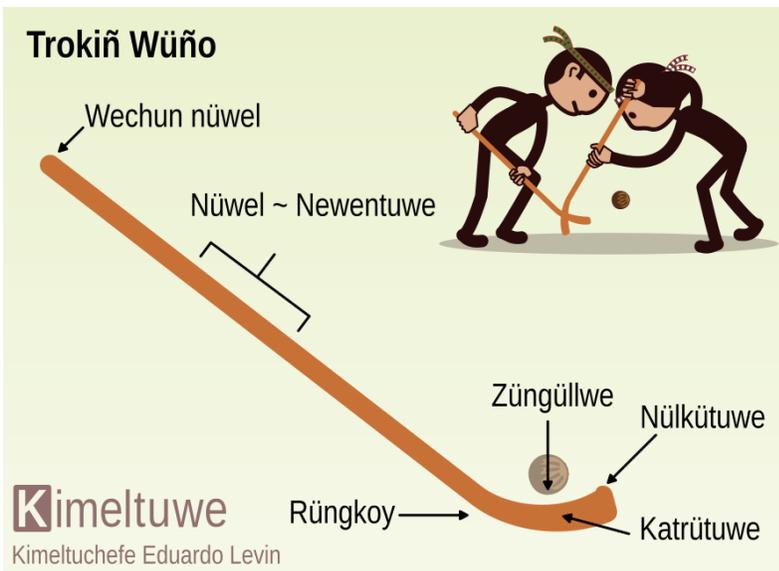
Los eventos fueron realizados en conjunto con **SECRETUC – IND – ACADEMIA AUKANTUN**



Materiales utilizados



Pelota de Palin, Linao y Pillmatun.



Dado de Kechukawe



Pelota de Linao



EPEW, cuento mapuche dramatizado

Muestra de juegos - Renaico 2018



JUEGOS Y DEPORTES ANCESTRALES DE RAPANUI : Aportes profesor RAFAEL TUKI

AKA PEI
(Deslizamiento sobre cerros)



REMO SOBRE CANOA DE TOTORA



TAUTAGA (TIRO AL BLANCO)



AMO KAHUI MAIKA
(Traslado o posta de plátanos)





EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA

1^{ER} CICLO
SEMINARIOS PROGRAMA
DE ACTIVIDAD FISICA
ESCOLAR



GRACIAS

Septiembre 2020

Tito Eduardo Gallardo Olmedo, Mineduc

Jaume Bantula Janot U.R.Llul Barcelona España