



Selección y planificación de juegos y actividades lúdicas



Instituto
Nacional de
Aprendizaje

Núcleo Salud, Cultura y Artesanías



En este documento estudiaremos:

- Puntos para tomar en cuenta al seleccionar y planificar actividades de juego y recreación.





Selección y planificación

Las actividades de juego y recreación deben de seleccionarse y planificarse tomando en cuenta los siguientes puntos, según la Fundación de Desarrollo Educativo (2017):

1) Situación inicial:

Esta es una fase de sensibilización respecto a la necesidad de trabajar ciertas habilidades, temas o contenidos por medio de las actividades lúdicas.



El objetivo de la actividad o actividades lúdicas depende de la situación que se quiere cambiar o potenciar, mediante la utilización de juegos o herramientas lúdicas como promotores de **conductas positivas**.

La situación inicial puede ser una problemática, un ámbito y tema que reforzar desde una necesidad individual o del grupo de la niñez para que tenga un sentido; por ejemplo: mejorar la comunicación, las relaciones personales y la confianza entre los niños y niñas a la hora de trabajar en grupo, motivar la conformación de relaciones cordiales y respetuosas, promover el reforzamiento de aspectos o aprendizajes específicos, hábitos, valores, entre otros.

2) Objetivo(s):

Este componente es fundamental para la introducción de cualquier actividad y responder el **por qué** utilizar ciertas herramientas lúdicas y con qué propósito.

El **objetivo** es la columna vertebral de la actividad; éste marca o brinda las pautas de cómo se organiza todo lo demás. Para definir el objetivo se pueden realizar preguntas como las siguientes:

- ¿Qué se requiere reforzar en los infantes?
- ¿Qué aprendizajes, valores o conductas se desean promover?
- ¿Qué dificultades en las relaciones interpersonales presentan las personas menores de edad?



Para transformar esa situación en un objetivo, debe plantearse en formato positivo, como un desafío, por ejemplo:

Promover la comunicación gestual, mediante el juego de charadas.

El objetivo varía dependiendo de la forma en que se espera utilizar las herramientas lúdicas o juegos.

3) Comunidad y contexto:

Las actividades lúdicas y recreativas ocurren en un contexto determinado que involucra actores muy heterogéneos: hogar, institución o centro de atención integral, persona docente o encargado(a), persona asistente, población infantil y una regulación o dinámica específica instaurada previamente.

Es necesario conocer de antemano estas características específicas del contexto en el cual se está inserto, así como también los espacios y posibilidades para implementar actividades lúdicas y recreativas, las posibilidades de uso de recursos didácticos y materiales para la ejecución pertinente de las actividades.





4) Selección de actividades lúdicas:

Se deben tener distintos factores en cuenta:

- **Finalidad de la actividad:** una vez definido el objetivo es necesario saber de qué materiales o actividades lúdicas se dispone y cuáles se relacionan mejor con esta finalidad. No todos los juegos refuerzan los mismos aspectos, ni tampoco lo hacen de la misma manera.



- **Características de las PME:** para elegir tipos de actividades, es necesario tener en cuenta la edad de los niños y niñas, los contenidos y conocimientos que ya dominan.

- **Cantidad de PME:** ayudará a definir actividades que sean más propicias a grupos grandes o pequeños, la forma en que se organizarán los grupos y a considerar con cuántos recursos se debe contar, a la hora de planificar una actividad.

- **Necesidades educativas especiales (NEE):** de qué tipo, para seleccionar herramientas que se adapten a las necesidades de cada PME.



- **Duración de la actividad, según la jornada diaria:** cuánto tiempo tiene el niño y la niña disponible para jugar y así, elegir juegos y actividades cuya duración promedio, se adapte a esto.



5) Rol y estrategia:

El uso del juego requiere alinearse con las creencias y estrategias educativas que desarrolla la persona docente o encargada, de ahí la importancia de consultar y buscar la aprobación de esta figura profesional, para asegurarse de que la actividad se ajuste a los valores y prácticas que se promueven.



Esta comunicación con la persona encargada permite definir el uso, por ejemplo, de Tecnologías de Información y Comunicación (TICs), qué estrategias o juegos utilizar de acuerdo con la dinámica y características del grupo, qué requiere de mayor explicación o énfasis por medio del juego, con qué recursos o materiales se cuenta, entre otras.

En el momento de aplicar actividades lúdicas o recreativas se debe tomar un rol de **líder** para guiar a la niñez hacia lo que se quiere que aprendan o refuercen. Una persona líder en el juego debe:

- Prestar atención a la niñez durante la ejecución de las actividades.
- Permitir ideas o reflexiones que hagan los niños y niñas sobre el juego.
- Identificar las estrategias que las PME utilizan durante el juego: cómo se organizan, gestionan y resuelven problemas.
- Identificar fortalezas y desafíos en las PME, para poder relacionarlos a otras actividades de la jornada laboral.



Las estrategias del juego o actividad lúdica se deben adaptar al grupo y al momento según sea conveniente; por ejemplo, se pueden sumar o quitar reglas a un juego con tal de enfocarlo a reforzar una determinada área o tema, siempre y cuando dichos cambios, no afecten de manera negativa el sentido del juego, la recreación y disfrute de las

PME; estos ajustes no significan convertir el juego en una actividad obligatoria.



Además de contextualizar y adecuar el juego, se deben gestionar también las condiciones funcionales al objetivo de la actividad, tomando en consideración el bienestar y aprendizaje de la niñez antes de comenzar a jugar, por ejemplo:

- Acondicionar el lugar.
- Reforzar ciertas indicaciones.
- Formar grupos con una intención específica.
- Preparar algún material didáctico con características muy concretas.

6) Gestión lúdica:



En primera instancia jugar 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, citando en Fundación de Desarrollo Educativo, 2017).

El juego puede ser usado como un medio para el aprendizaje, en la medida en que **motiva** a la niñez a participar y jugar con voluntad, conociendo por qué se está jugando y qué es lo que se pretende aprender con la actividad, pero sin hacerles sentir, que es algo obligatorio o académico. Para mantener este equilibrio se recomienda **evitar**:

- Reprobar los errores.
- Establecer comparaciones entre infantes.
- Exigir excesivamente el orden y silencio.
- Convertir el espacio lúdico en un lugar de evaluación.

Sumado a esto, es importante preocuparse de mantener el factor de atención y novedad durante la actividad, sin insistir en el uso de un juego para evitar agotar a los niños y las niñas.



7) Espacio para la actividad:



Puede ser un aula, un cuarto o aposento, una cochera, espacios abiertos del corredor o patio, un gimnasio, una biblioteca o sala acondicionada para estas actividades, entre otras opciones. El área influye en la selección del tipo de juego, la organización de éste e inclusive el tipo de objetivo que se busca lograr.

Para mantener el orden dentro del sitio utilizado y los juegos con todos sus componentes y materiales, se deben brindar reglas, designar funciones y responsabilidades claras a la niñez, promoviendo una mejor organización y control de la actividad.

8) Resultados e indicadores:

Para evaluar los resultados de la implementación de una actividad lúdica o recreativa, es necesario valorar la actividad y su implementación, según el objetivo definido, pudiendo responder:

- ¿Se logró el objetivo propuesto?
- ¿Cuáles han sido los aspectos positivos?
- ¿Cuáles fueron las dificultades?
- ¿Qué aspectos se pueden mejorar?



Existen opciones a seguir para evaluar los resultados:

- Llenar la Crónica de la Asistencia, para llevar registro de la propia percepción de la actividad.
- Preguntar a la niñez cómo se sintió y qué aprendió de la actividad.
- Solicitar retroalimentación mediante la opinión sobre la actividad a la persona docente o encargada, u otras personas adultas que observaron su implementación.



Referencia

Fundación Desarrollo Educativo. (2017). *8 factores para planificar actividades lúdicas*. Guía para la Reflexión Docente <https://educrea.cl/8-factores-para-planificar-actividades-ludicas-guia-para-la-reflexion-docente/>

Nota: Las imágenes, iconografía, fotografías y demás elementos utilizados para ilustrar los diferentes temas expuestos, fueron extraídos de diferentes sitios web externos a nuestra Institución. Sin embargo, con el fin de respetar los derechos de autor y convexos aclaramos que éstas serán utilizados única y exclusivamente, con fines educativos.