

# **Módulo pedagógico para diseñar experiencias lúdicas de inducción en la DEB**

## **CIDE-DEB-UNA**

### **Proyecto UNA lúdica y recreación para la vida**

**Responsable:** M.Sc. Juan José Ramírez Ulloa

#### **Objetivo general**

- Brindar orientaciones e insumos sobre los diferentes aspectos y elementos que se deben considerar para planificar y llevar a cabo experiencias lúdico-recreativas-pedagógicas enfocadas en las inducciones que realizan a inicio de año para las personas estudiantes de primer ingreso en las carreras impartidas en las DEB.

#### **Objetivos específicos:**

- Conocer y tomar en cuenta diferentes elementos que se conjugan para planificar y desarrollar una actividad masiva enfocada en la lúdica y la recreación.
- Analizar las características y habilidades que debe tener una persona o un grupo que vaya a diseñar y dirigir experiencias lúdico-recreativas-pedagógicas.
- Ofrecer una guía de elementos necesarios para diseñar un juego y evento recreativo-pedagógico.

Cuando se realizan diferentes actividades recreativas masivas es necesario tomar en cuenta diferentes elementos y considerar la mayor cantidad de factores que podría controlar y reconocer los que no podría controlar para tener un panorama de lo que se podría experimentar y enfrentar desde el punto de vista de las personas organizadoras, esto para desarrollar experiencias seguras, inclusivas, efectivas y eficientes y sean llamativas para todo el público meta.

Al planificar actividades masivas es necesario planificar una estructura que permita a las personas participantes poder sentirse interesadas, informadas y con la seguridad de que su participación no pondrá en riesgo su salud y que tampoco será expuesta en situaciones que atenten contra su dignidad, por lo que las personas encargadas deben realizar una excelente introducción y poder transmitir con mucho entusiasmo la idea principal de la actividad, una descripción a grandes rasgos de lo que se va a realizar para que las personas participantes estén ubicadas y puedan seguir el hilo de todo el evento.

**Para planificar un actividad lúdico-recreativa pedagógica es importante tomar en cuenta la siguiente propuesta de una estructura:**

**Saludo y bienvenida:** es desde aquí donde se comienza a transmitir la energía y las buenas vibras para poder enganchar a las personas participantes. Utilizando un lenguaje ameno y respetuoso. Se presenta el grupo de trabajo o colaboradores, así como una explicación general de la actividad y la dinámica que se pondrá en práctica, si se trabajará en un solo grupo, subgrupo, por estaciones con tiempo asignado o de participación libre en la que puedan ser visitadas por afinidad o cualquier otro tipo de organización.

**Actividad rompe hielo:** siempre es necesario iniciar con una actividad rompe hielo que favorece la eliminación de ciertas barreras o paradigmas (vergüenza, miedo) que limitan a las personas a la confrontación con la sociedad o con su misma personalidad. Además, promueve que la comunicación sea más fluida entre un grupo de personas que están en proceso de conocerse, o hasta se enlazan amistades entre personas que en su momento se creyó que era imposible relacionarse. Se debe tomar en cuenta que las actividades rompe-hielo deben cumplir con ciertas características cómo:

- Ser Inclusiva
- Ser Dinámicas
- Ser Seguras
- Que inviten a la participación (no avergüence a nadie)
- Ser efectivas / funcionales
- Ser controladas, ya que se debe programar bien cuando inicia y cuando termina.

**Indicaciones de seguridad:** es sumamente importante que las personas participantes sepan cuales son las medidas de seguridad y en caso de una emergencia a quien deben buscar o consultar y cómo sería un protocolo de ayuda en estos casos.

**Orden de las actividades:** es necesario iniciar con actividades de intensidad media baja para luego ir llevando a las personas participantes en una curva ascendente de energía y colocar las actividades de mayor entusiasmo en el clímax de la actividad para luego comenzar a disminuir la intensidad de la energía y llevando el grupo a la vuelta a la calma y poder generar espacios de reflexión y asimilación de los saberes explorados y construidos a partir de las dinámicas.

**Pausas:** dependiendo de las actividades que se planteen y su nivel de energía es necesario considerar pausas totales o activas para no perder el interés, la atención y por ende la participación del grupo.

**Cierre y reflexión:** se agradece la participación y colaboración, pero es aquí donde se produce un análisis de las experiencias vividas y de lo que cada individuo y el colectivo pudo explorar y construir. Se deben planificar las preguntas generadoras y las frases que den pie al análisis de lo experimentado en cada actividad para integrar y hacer un cierre oportuno.

Además, tener una estructura clara y ordenada del evento, es trascendental poder reflexionar sobre ¿Cómo se dirigir una actividad lúdico-recreativa-pedagógica? Ya que este aspecto influye principalmente en el éxito de toda la experiencia, y para responder a esta incógnita es importante que la (s) persona (s) encargada (s) de dirigir las actividades lúdico-recreativas-pedagógicas deban tener una combinación de habilidades y características que le permitan motivar, guiar y asegurar que las experiencias sean efectivas, eficientes, divertidas y seguras para todas las personas participantes, entre las esas habilidades y características se encuentran las siguientes decálogo del líder lúdico-recreativo-pedagógico:

1. **Liderazgo y organización:** Ser capaz de planificar y dirigir actividades, asegurando que todos los participantes estén involucrados y que las actividades se desarrollen de manera fluida y ordenada.
2. **Creatividad:** capacidad para diseñar actividades novedosas y adaptarlas a diferentes edades, niveles de habilidad e intereses, haciendo que las experiencias sean interesantes y variadas.
3. **Comunicación clara:** explicar las reglas y objetivos de las actividades de manera que todos puedan entenderlas fácilmente, y ser capaz de dar retroalimentación positiva y constructiva.
4. **Empatía y paciencia:** comprender las necesidades y limitaciones de los participantes, adaptando las actividades para que todos puedan participar y disfrutar de manera equitativa.
5. **Capacidad de motivación:** saber cómo animar a los participantes a involucrarse activamente y disfrutar de la actividad, fomentando la participación y el espíritu de equipo.
6. **Habilidades pedagógicas:** entender cómo enseñar y guiar a los participantes en el desarrollo de habilidades físicas, motoras, sociales, emocionales y cognitivas, utilizando técnicas adecuadas para su nivel.
7. **Flexibilidad y adaptabilidad:** estar preparado para ajustar (SOLO ÉL QUE SABE IMPROVISA) las actividades según las circunstancias, ya sea por cambios en el clima, número de participantes, disponibilidad de material, o variantes en el nivel de energía o de entusiasmo, sin perder la intencionalidad pedagógica.
8. **Conocimiento en seguridad:** asegurarse de que todas las experiencias se lleven a cabo de manera segura, con una comprensión clara de cómo evitar accidentes y de cómo manejar una emergencia si se llegara a presentar.
9. **Entusiasmo y energía:** mantener una actitud positiva y enérgica para contagiar a los participantes, haciéndoles partícipes y protagonistas de las experiencias.
10. **Trabajo en equipo:** fomentar la cooperación entre los participantes y asistentes (colaboradores) para favorecer un ambiente seguro, inclusivo y de respeto.

Estas características ayudarán a asegurar que las actividades y experiencias lúdico-recreativas-pedagógicas sean productivas, seguras y llamativas para todas las personas involucradas.

Ahora bien en el momento de construir o seleccionar las experiencias lúdicas y los juegos o dinámicas, se deben tomar en cuenta diferentes aspectos como principalmente la población, los rangos de edades, si hay personas con alguna condición de discapacidad y poder generar los ajustes para que todas las personas participen en igualdad de condiciones y de manera segura, también se debe considerar la disponibilidad de los materiales, si deben ser reutilizados con otros grupos y si son de un solo uso (costo/beneficio) y cuidar detalles que podrían beneficiar u obstaculizar el éxito del evento. Así mismo si las personas organizadoras desean elaborar su propios juego o estrategias lúdicas se brinda una guía orientadora para planificarlos.

### **Elementos que se deben considerar para diseñar un juego:**

- **Necesidad de la población o la organización:** si se detecta alguna carencia o necesidad que deba ser abordada desde un matiz lúdico y recreativo.
- **Definir el objetivo del juego:**
  1. **Propósito:** decidir qué es lo que se requiere que las personas participantes logren. E objetivo puede ser físico, social, emocional o simplemente recreativo (divertirse)
  2. **Tipo de juego:** elegir una categoría de juego como ejemplo: pedagógico, de perseguir, de trabajo en equipo, tradicional, relevos, predeportivo, entre otras más.
- **Población:**
  1. **Edades y habilidades:** adaptar el juego a las capacidades y niveles de los participantes. Si son niños necesitan pocas reglas y que sean muy claras, y las personas jóvenes y adultos podría disfrutar de desafíos más complejos.
  2. **Número de jugadores:** determinar si el será individual, en parejas, en grupos pequeños o equipos grandes, así como el número mínimo y máximo de participantes necesarios.
  3. Características, procedencia, afinidades, entre otras.
- **Espacio físico:** el espacio necesario para desarrollar el juego, seguro, delimitado.
- **Materiales:** reutilizables, de un solo uso, seguros, de material de reciclaje, construido por los propios participantes.
- **Ruta de aprendizaje:** tener muy claro cuáles elementos propios del juego o dinámica van a permitir que las personas puedan explorar y construir aprendizajes significativos.
- **Contexto:** muy importante conocer la procedencia y la historia de la organización o la población para evitar malentendidos, o que a partir de las actividades se puedan exacerbar problemáticas o conflictos existentes.

- **Crear reglas básicas:**
  1. **Instrucciones claras:** definir reglas simples que los participantes puedan entender fácilmente. Las reglas deben establecer qué hacer, cómo puntuar o ganar y las acciones permitidas o prohibidas.
  2. **Duración del juego:** decidir cuánto tiempo durará cada partida, o si el juego terminará cuando un equipo o un jugador alcance el objetivo o cierto puntaje.
- **Experiencia:** la persona que diseña una actividad lúdica o un juego debe estar muy consciente de su experiencia y de lo que ha aprendido en otros eventos para depurar cada planeamiento y así garantizar la efectividad y eficiencia de la experiencia.
- **Estructurar el juego:**
  1. **Inicio:** diseñar una forma clara y emocionante de comenzar el juego. Puede ser con una señal, una cuenta regresiva, inicio de una canción o un ritmo musical específico, entre otras.
  2. **Desarrollo:** establecer una secuencia de acciones que los jugadores deben seguir para lograr el objetivo. Mantener un balance entre diversión y el desafío.
  3. **Finalización:** indicar cómo se determinará el final del juego (por puntos, tiempo límite, o alcanzar un objetivo específico)
- **Creatividad:** para desarrollar un juego es necesario ser sumamente creativo ya que existen muchas alternativas en recursos digitales e impresos, pero la riqueza de poder crear un juego es una gran oportunidad de innovar y generar conocimiento además de que la personas que diseña la actividad tiene muy clara la intencionalidad y la esencia de esta por lo que le será muy fácil poder subir o bajar la intensidad por medio de variantes que se vayan generando sobre la marcha.
- **Incluir variante o niveles:** para mantener el interés se puede añadir diferentes rondas, otros materiales, niveles de dificultad o variantes en las reglas para que los participantes enfrenten nuevos retos mientras juegan
- **Dedicación:** es salir de la zona de seguridad o confort para realizar ejercicios cognitivos superiores que le permitan generar nuevas ideas, y evidentemente este este aspecto está íntimamente relacionado a la creatividad.
- **Imaginarlo:** es necesario poder imaginar el juego y visualizar los posibles escenarios y respuestas que se puedan dar en su ejecución y de esta manera optimizar los recursos y la dinámica como tal. Esto está muy relacionado con las pruebas y los ajustes como:
  1. Probar el juego: antes de implementarlo de manera formal se deben realizar pruebas con un grupo pequeño de personas para asegurarse de que sea divertido, funcional y seguro.
  2. Ajustar las reglas: si algo no funciona bien durante la prueba (por ejemplo, si es demasiado difícil o fácil) se realizan los cambios necesarios.

- **Motivar a los participantes:** se pueden añadir incentivos como recompensas simbólicas o trofeos divertidos para aumentar la motivación y es muy importante fomentar el espíritu de equipo y la cooperación, especialmente en juegos recreativos, para que todas las personas se sientan incluidas.

Ahora bien, para planificar y desarrollar de manera práctica un evento masivo recreativo-pedagógico se podría considerar los siguientes elementos:

- **Tipo de organización:**

Institución educativa (preescolar, centro de atención integral, primaria, secundaria, universitaria, educación privada, adultos mayores, administrativos, docentes)

- **Objetivos de la actividad:**

Integración, trabajo en equipo, habilidades blandas, recreación, día familiar compartir información, celebración)

- **Población:**

Cantidad, si hay personas en condición de discapacidad, procedencia, edades, gustos o preferencias.

- **Tiempo total de la actividad:**

Tiempo de preparación de las dinámicas, del material de la organización, pausas (meriendas, almuerzo, hidratación), tiempo de ejecución de los juegos o dinámicas+

### **Logística**

- **Selección de los juegos o dinámicas**, coherente con la población, tiempo, espacio y **OBJETIVOS DEL EVENTO**.
- **Organización del grupo a cargo del evento** (cantidad de colaboradores, líderes, comisiones)
- **Funciones de las personas colaboradoras:** control del tiempo, control de los materiales, recolección de basura, entre otras.
- **Elaboración del cronograma:** rompe-hielo, introducción, explicación (dinámica, medidas de seguridad, distribución del tiempo, organización del grupo, desarrollo de la actividad, cierre y reflexión.
- **Dinámica del evento:** estaciones y grupos asignados a cada punto, circuito y participación libre, rally.
- **Evaluación del evento:** es trascendental elaborar un instrumento de medición y evaluación del evento, las situaciones que se presentaron, los errores y cómo se

atendieron, las emergencias o accidentes si se presentaron, la dinámica y fluidez, la organización, los roles, entre otros

**En el caso específico de las inducciones que se planifican y se desarrollan en la división de educación básica del centro de investigación y docencia en educación se podría considerar la siguiente propuesta de estructura:**

-Recibimiento: saludo y bienvenida

-Palabras de la persona representante estudiantil

-Palabras de la persona directora de la División de Educación Básica.

-Palabras de la persona sub-directora de la División de Educación Básica.

-Palabras de las personas coordinadoras de las carreras impartidas en la División de Educación Básica:

- Carrera de Educación Especial
- Carrera de Educación en I y II Ciclo
- Carrera de Educación con énfasis en Preescolar.
- Carrera de Educación con Énfasis en enseñanza del inglés para I y II Ciclo.

**-Organización y distribución del tiempo.**

**-Espacios físicos disponibles para desarrollar la actividad.**

**-Tener siempre en cuenta que se debe tener un plan alternativo, en presencia de algún imprevisto, tiempo, clima, recursos.**

**-Tomar en cuenta previamente la información si dentro de la población de nuevo ingreso si hay personas en condición de discapacidad y si hay personas con alguna condición médica que se deba tomar en cuenta para la participación y ajuste si se necesitan.**

**-Cantidad de personas estudiantes de nuevo ingreso.**

**-Cantidad de voluntarias (os) necesarios para desarrollar y apoyar la actividad.**

**-Elección de las dinámicas y su coherencia o afinidad con contenidos pedagógicos, conceptos, metodologías, etc. Se podrían establecer mediaciones lúdicas desde cada área de estudio de las cuatro carreras impartidas en la DEB y así dar una perspectiva de cómo desde cada carrera se pueden abordar o mediar temas teóricos, pero desde el enfoque lúdico. También se podría elegir un tema específico como, por ejemplo: las figuras geométricas, los números, el sistema solar, etc, y desde cada área e estudio de las carreras impartidas en la DEB proponer una mediación lúdica y así demostrar la**

