



DEG

División
Educación
General

Guía pedagógica de Aprendo Jugando



El contexto sanitario actual en el que nos encontramos nos desafía a buscar nuevas metodologías de aprendizaje que permitan que los estudiantes puedan reforzar y desarrollar habilidades de manera autónoma y diversa resguardando también crear espacios de aprendizaje que sean lúdicos y que permitan potenciar la creatividad de los estudiantes.

La estrategia Aprendo Jugando, diseñada por el Ministerio de Educación, busca que se desarrollen los Objetivos de Aprendizaje y habilidades de Lenguaje y Matemática priorizados en el Currículum Nacional, mediante el diseño y desarrollo de actividades y experiencias lúdicas, que permitan a los estudiantes involucrarse de manera práctica y divertida en su aprendizaje, es decir disponer de distintos tipos de juegos con propósito educativo, para adquirir las habilidades y competencias para el siglo XXI, algunas de estas habilidades son: creatividad, pensamiento crítico, ciudadanía, responsabilidad personal y social, comunicación, colaboración, entre otras . Además, es importante señalar que su desarrollo es necesario para que los estudiantes sean ciudadanos y ciudadanas íntegros de la sociedad del conocimiento.

El juego como metodología para desarrollar aprendizajes

Sobre el supuesto de que, el juego es una oportunidad y una experiencia que nos permite entrar en el mundo real de los estudiantes, siendo parte de la cotidianidad de ellos, y que además permite divertirse para alcanzar nuevos o afianzar los aprendizajes, es necesario mencionar Gent y otro, en el libro *Mentalidad Lúdica* "Para generar experiencias de aprendizaje, necesitamos metodologías activas, que ponen a la persona en el centro con un papel activo, viviendo un proceso interactivo de construcción permanente" (2017).

Para que un juego tenga intención pedagógica, y que además sea desafiante para los estudiantes, este debe permitir entrar en un "estado de flujo", es decir, debe ser novedoso, para lograr que se involucren en la actividad que está realizando y alcanzar el objetivo propuesto en el juego, sin desanimarse o aburrirse antes de terminar de jugar.

En esta guía, encontrarán una síntesis de los aprendizajes que se desarrollarán con los juegos de Matemática y Lenguaje, en conjunto con otras actividades pedagógicas que potencian el aprendizaje a través del juego.

1. Aprendizajes a desarrollar con los juegos

1.1 Lenguaje

Juego	Ejes	Aprendizajes
Cuentacuentos	Compresión de lectura (En distintos niveles) Expresión Oral (En distintos niveles)	Con este juego los jugadores reforzarán la fluidez del lenguaje oral, utilizando distintos tipos de textos al crear historias y responder las distintas preguntas. Fomenta la creatividad, organizando ideas con una estructura clara, con diversos tipos de relatos. Respecto de la expresión escrita, los jugadores, tendrán que planificar la historia que contarán, lo que se concibe, desde el currículum Nacional como un proceso previo a la escritura, sin perjuicio de esto, los jugadores, una vez terminado el juego, podrán escribir sus historias con diversos formatos de texto o dibujarla según el nivel o los intereses de cada niño, niña y adolescente.
Máquina de palabras		Este juego refuerza el proceso de iniciación a la escritura ya que implica conformar palabras y completar la palabra de la tarjeta que está en el tablero. Al crear palabras, refuerza vocabulario y ortografía (uso de v – b; uso de c-s-z; uso de las combinaciones mb – nv), uso de prefijos y sufijos.

1.2. Matemática

Juego	Ejes	Aprendizajes
Universo Especial	Geometría y Medición	En el desarrollo de este juego, los y las estudiantes desarrollan y/o potencian habilidades de Argumentación y Comunicación, resuelven problemas, representan cantidades y medidas y comprenden modelos de cálculo de perímetros y áreas de rectángulos.
Trotamundos	Nivel 1 y 2: • Números y Operaciones • Patrones y Álgebra • Medición • Geometría	En este juego los participantes deben moverse por el tablero aplicando habilidades y conocimientos de orientación espacial. Además, responden a desafíos matemáticos donde representan y modelan soluciones a problemas en los Ejes ya descritos de acuerdo al nivel. Todos los desafíos se dividen en tres niveles respondiendo a las edades/cursos de los y las participantes.
	Nivel 3: • Números. • Álgebra y Funciones • Geometría	

2.

Potencialidad pedagógica de los juegos de Lenguaje

Aprendo Jugando es un set lúdico que desafía y crea las condiciones para el aprendizaje de Lenguaje en contextos de juegos colaborativos e interdisciplinarios puesto que en las tarjetas encontrarán conceptos de Ciencias sociales que les permiten desarrollar aprendizaje significativo en la medida en que los estudiantes reconocen dichos conceptos y pueden, a partir de ellos recordar o investigar sobre ellos (pueblos originarios, geografía, formación ciudadana)

Este mismo juego, permite que, en la unidad de Orientación, los estudiantes puedan hablar de sus emociones a través del uso del mazo llamado "Emociones". Para esto, se propone lo siguiente:

- Sobre una mesa, se ordenan todas las tarjetas de emociones y cada estudiante escoge una. El o la docente realiza una pregunta genérica en relación con el estado de ánimo actual de los estudiantes o cómo están sintiendo el contexto.
- Es importante no obligar a los estudiantes a responder en voz alta, se puede pedir que escriba lo que le está pasando y que se le entregue solo al adulto. Esta información podrá implicar una atención efectiva a las necesidades socioemocionales del estudiante.

3.

Potencialidad pedagógica de los juegos de Matemática

Aprendo Jugando es un set lúdico que desafía y crea las condiciones para el aprendizaje de la Matemática en contextos de juego, colaborativos e interdisciplinarios.

Universo Especial: es un juego de tablero que nos invita a recorrer el espacio y sus distintos astros, planetas y satélites utilizando medidas y objetos concretos para alcanzar objetivos que se relacionan con la longitud y la superficie. Este juego desarrolla habilidades espaciales además de la lógica y la estrategia, incorporando conocimientos sobre el universo y sus elementos conectándonos con ciencias naturales.

Trotamundos: es un juego cuyo tablero representa el mapamundi de la Tierra, donde los jugadores se desplazan por los continentes y los océanos usando un sistema de coordenadas alfanuméricas relacionadas con los puntos cardinales. En este juego los participantes responden a desafíos matemáticos para obtener recursos que les permitan lograr sus objetivos y establecer relaciones con el desarrollo sustentable.

La estrategia y la colaboración son habilidades que se desarrollan en conjunto a los aprendizajes matemáticos, incluyendo referencias geográficas y culturales que invitan a conocer más del mundo que habitamos conectándonos con el área de Historia, Geografía y Ciencias Sociales.

Estos dos juegos que componen el set de matemática incluyen materiales que pueden ser utilizados para jugar cada juego y también para aprender matemática en muchas otras actividades lúdicas con los niños y niñas a su cargo. Puede revisar otros juegos y actividades de aprendizaje en www.aprendoenlinea.cl.



DEG

División
Educación
General