

El poder del aprendizaje a través del juego

Un recorrido de aprendizaje con la iniciativa
Partnership to Educate All Kids
(Colaboración para Educar a la Niñez en Total)

Reporte final

5 de abril de 2024

Mariam y Phil Smith

Marianne Stattin Lundin



LEARNING
LOOP

Tabla de contenidos

Tabla de contenidos	1
Abreviaturas	2
Lista de figuras	3
Resumen ejecutivo	4
Antecedentes y objetivo	1
¿Qué entendemos por el aprendizaje a través del juego?	3
Metodología y proceso	5
Acerca de la Cosecha de Resultados (OH)	5
Descripción del proceso de evaluación	6
Resultados del recorrido de aprendizaje	11
Cambios en niños, niñas y jóvenes	13
Descripción de los principales cambios	14
¿Qué está contribuyendo a estos cambios?	19
Conclusiones sobre los niños, niñas y jóvenes	27
Cambios en los proveedores de educación	30
Descripción de los principales cambios	31
¿Qué está contribuyendo a estos cambios?	33
Hallazgos generales	35
Cambios en la comunidad en general	37
Descripción de los principales cambios	38
¿Qué ha contribuido a estos cambios?	40
Resumen de los hallazgos	41
Conclusiones e ideas para considerar	42
Apéndices	45
Anexo 1: Preguntas para el recorrido del aprendizaje	45
Anexo 2: Calendario provisional de las actividades del recorrido de aprendizaje	48
Anexo 3: Organizaciones socias participantes	49
Anexo 4: Códigos cualitativos	51
Anexo 5: Resumen de estudios de caso	56

Abreviaturas

AYC	Amos Youth Centre (Centro Juvenil Amos)
CdA	Coors do Amanhã
CFI	Community Focus International
CS	Changing Stories
DESH	Development of Educational Services for Human
FUNILUZ	Fundación Niñas de Luz
GFC	Global Fund for Children (Fondo Global Para la Niñez)
GSK	Gramni Shiksha Kendra Samiti
LF	LEGO Foundation (Fundación Lego)
LtP	Learning through Play (aprendizaje a través del juego)
MM	Maji Mazuri
MT	Músicas de la Tierra
MtW	Move the World
NCL	Na Tubelenge Children's Library
OH	Outcome Harvesting (Cosecha de resultados)
PEAK	Partnership to Educate All Kids (PEAK) (Colaboración para Educar a la Niñez en Total - CENiT)
SS	Sabuj Sangha
ST	Starters Technology

Agradecimientos

Gracias al Fondo Global para la Niñez (GFC) y a todos los socios que compartieron con nosotros sus “tesoros” de resultados. Esperamos que este informe, la base de datos de resultados y los breves estudios de casos que se recogen en este recorrido de aprendizaje sirvan de inspiración para seguir impulsando el movimiento del aprendizaje a través del juego (el aprendizaje a través del juego) dentro de GFC y más allá.

Lista de figuras

1. Tema de globos
2. Cinco características del aprendizaje a través del juego, según la Fundación LEGO
3. Definición del aprendizaje a través del juego de los socios de GFC
4. Mapa de ruta del recorrido de aprendizaje
5. Respuestas de las/los participantes mapeados en el marco (texto original en inglés)
6. Perspectivas de las y los participantes tras reflexionar sobre la síntesis inicial de los datos
7. Resultados categorizados por ámbito principal
8. Principales cambios en niños, niñas y jóvenes
9. Análisis de redes que muestra los vínculos entre los principales códigos utilizados para describir los resultados en niños, niñas, y jóvenes.
10. Clúster 1 mostrando vínculos entre empoderamiento y otros códigos
11. Clúster 2 mostrando vínculos entre rendimiento académico, aprendizaje de idioma, habilidades para la vida
12. Clúster 3 mostrando vínculos entre nuevas/mejoradas relaciones y otros códigos
13. Diagrama que demuestra cómo varios aspectos del juego contribuyeron a los principales resultados
14. Gama de juegos
15. Cinco características del aprendizaje a través del juego, según la Fundación LEGO
16. Diagrama mostrando cómo diversos factores ajenos al juego contribuyeron a los resultados
17. Principales cambios en los proveedores de educación
18. Principales cambios en la comunidad en general
19. Clúster mostrando los vínculos entre el compromiso comunitario y otros códigos
20. Definición del aprendizaje a través del juego de los socios de GFC

Nubes de palabras que muestran los principales cambios observados en las tres categorías.

Más de la mitad de las declaraciones de resultados recogidas (64 de 123 resultados) describen cambios en niños, niñas y jóvenes. A través de estos resultados, vemos que el aprendizaje a través del juego ha ayudado a niños, niñas y jóvenes conectados con los programas de socios de GFC a prosperar y disfrutar de sus experiencias de aprendizaje. Los principales cambios observados son que **niños, niñas y jóvenes se han empoderado, han mejorado su rendimiento académico y han fortalecido sus relaciones con los demás (especialmente con sus maestros, padres y madres).**

En el ámbito escolar, el aprendizaje a través del juego ayudó a niños y niñas que previamente habían sido excluidos (por motivos personales, culturales o socioeconómicos) a sobresalir académica y socialmente. En otros entornos de educación complementaria, no formal, y/o clubes, los niños y niñas ganaron confianza y un espacio seguro para desarrollarse y explorar. Esto les ayudó a superar obstáculos académicos, aprender habilidades para la vida, conectar positivamente con otros niños y con sus propias familias y expresar sus identidades.

La participación activa, los juegos educativos, los deportes y la expresión artística (incluidos los elementos culturales y lingüísticos locales) *-utilizados a la par de otros métodos de enseñanza ajenos al juego-* contribuyeron a estos cambios

Los niños y niñas han empezado a alzar su voz, ayudando a dar forma a los propios programas de los socios de GFC, planteando sus preocupaciones a la comunidad a través de representaciones artísticas. Dos ejemplos mostraron cómo los niños alzaban la voz en escuelas públicas. Los métodos de juego participativos, en los que se aceptaba a los niños tal como eran (independientemente de sus marcadores sociales), la colaboración y las diversas formas de arte, juegos y deportes ayudaron a las y los niños a crecer en liderazgo.

La observación de estos cambios en niños, niñas y jóvenes ha convencido a otros miembros de la comunidad (¡y a los propios socios de GFC!) del valor del aprendizaje a través del juego, y ha influido positivamente en otras personas para que apoyen el aprendizaje a través del juego y participen en otras acciones comunitarias.

Principales resultados observados en los proveedores de educación

Hemos conocido los cambios entre los proveedores de educación a través de 31 declaraciones de resultados. La mayoría de estos resultados se refieren a la forma en que han **adoptado un enfoque de aprendizaje a través del juego**. En ello han influido varios factores, como la observación y experimentación del aprendizaje a través del juego, la formación, los recursos, la creación de redes y la observación de los efectos de otros resultados - especialmente los cambios en los niños y niñas.

Aunque hay casos de proveedores de educación que ofrecen recursos u oportunidades para el aprendizaje a través del juego, aún no hay muchas pruebas de que se haya producido un cambio sistemático en las prácticas de aprendizaje a través del juego o en la provisión de recursos para el aprendizaje a través del juego. El grado al que los proveedores de educación han sido influenciados depende en gran medida del diseño del programa. Los socios de GFC tienen algunos ejemplos que muestran cómo el juego ha alterado el *statu quo* en los

ecosistemas educativos, lo que puede servir de inspiración para otros socios que quieran influir intencionalmente en la adopción del aprendizaje a través del juego por parte de los proveedores de educación.

Principales resultados observados en otras personas de la comunidad

Treinta y cinco resultados sobre los cambios en la comunidad pintan un cuadro de miembros de la comunidad, en particular padres y cuidadores, cada vez más abiertos al juego y más implicados y comprometidos con el apoyo a los niños y niñas en sus actividades. Los cambios en las relaciones y actitudes de la comunidad permitieron que niños y niñas que antes habían sido excluidos se beneficiaran de la educación y de otras iniciativas del programa. Los miembros de la comunidad también se comprometieron en la acción y la defensa de la educación y participaron en la mejora del medio ambiente. Un caso describió la transformación en la vida de una madre. A menudo, los resultados positivos en los niños junto con el compromiso estratégico del socio de GFC contribuyeron a los cambios en la comunidad.

Las organizaciones socias que se enfocaron en la prestación de servicios solían ser menos conscientes del impacto que tenían en las comunidades. El recorrido de aprendizaje sacó a luz resultados de los que los socios no habían sido conscientes anteriormente y algunos se sintieron especialmente inspirados por el proceso de búsqueda de perspectivas comunitarias y seguimiento de los resultados.

Recapitulando sobre la definición del aprendizaje a través del juego de los socios y la definición de la Fundación LEGO

Los datos recogidos en el recorrido de aprendizaje coinciden con la definición que los socios hacen del aprendizaje a través del juego. El deporte y el movimiento corporal, así como la expresión artística, aparecen claramente en los datos del recorrido de aprendizaje, pero no serían necesariamente formas de *juego* sin ciertas características que se destacan en la definición de los socios de GFC: deben ser amigables con niños y niñas, divertidas, atractivas y participativas. El enfoque abierto de GFC, que anima a que surjan expresiones locales del aprendizaje a través del juego, contribuyó a la diversidad y la eficacia de los enfoques basados en el juego.

Las formas de juego y los resultados del aprendizaje a través del juego de los socios también se relacionan bien con las cinco características de el aprendizaje a través del juego de la Fundación LEGO, así como con las cinco habilidades identificadas como parte del desarrollo integral. Este recorrido de aprendizaje exploró lo que ocurría cuando el aprendizaje a través del juego tenía lugar fuera del entorno formal del aula, describiendo las habilidades y la autonomía de los niños y niñas de una manera más integrada, así como la autonomía de los adultos que les rodeaban, lo cual la Fundación LEGO había identificado como necesario investigar.

Ideas a tener en cuenta

De cara al futuro, he aquí algunas ideas para que GFC y sus socios consideren, basadas en la experiencia y el aprendizaje de este proceso.

- GFC y sus socios pretenden abordar la desigualdad y la exclusión sistémicas, lo que requerirá un mayor desarrollo de las relaciones más allá de las diferencias culturales y sociales. Los socios deben estudiar cómo el aprendizaje a través del juego (y otros

factores) puede **tender puentes e inspirar relaciones más allá de las divisiones** en las comunidades en las que trabajan.

- A la hora de **diseñar** su trabajo, los socios deberían considerar la forma en que ellos, como organizaciones de la sociedad civil, **conectan con los proveedores de educación gubernamentales e influyen en ellos** para apoyar un cambio más amplio a nivel de sistemas hacia el aprendizaje a través del juego.
- Tomar en cuenta cómo más proyectos pueden desempeñar un papel en la **transmisión cultural y las conexiones intergeneracionales**.
- Ahora que los socios ya tienen experiencia en documentar resultados como cambios de comportamiento en los actores sociales, pueden dar seguimiento y comunicar periódicamente los cambios utilizando **los sencillos globos como marco**. FUNILUZ (Colombia) mostró cómo el uso de títeres ayudó a generar nuevas conversaciones con las niñas y los niños. Los socios de GFC pueden **encontrar formas creativas de aprender de los niños y niñas acerca del cambio**; los títeres podrían apoyar potencialmente la cosecha de resultados entre niños y niñas.
- Algunos socios de GFC valoraron la oportunidad de escuchar las perspectivas de otros actores. GFC puede trabajar con sus socios para **identificar a los actores** que pueden verse influidos por su trabajo y explorar formas sencillas de escucharlos y comprometerlos con su visión.
- Dado el compromiso de GFC de apoyar el intercambio y el aprendizaje entre sus socios, es recomendable **usar procesos participativos para explorar las estrategias, experiencias, retos y resultados destacados en los casos**.

Antecedentes y objetivo

Contexto y proyecto

El Fondo Global para la Niñez (GFC) colabora con organizaciones comunitarias de todo el mundo para ayudar a construir un futuro en el que niños, niñas y jóvenes estén seguros y dispongan del espacio necesario para desarrollar todo su potencial y liderar el activismo en favor de sus derechos. La visión actual de GFC promueve enfoques participativos y democráticos en la concesión de subvenciones, al tiempo que sitúa a las comunidades y a las personas más afectadas por los problemas a los que dirigen sus fondos como principales impulsores del cambio sistémico. Entretejido en su labor hay tres principios fundamentales: cambio de poder, bienestar e interconexión.

La iniciativa Colaboración para Educar a la Niñez en Total (PEAK, en inglés) se puso en marcha para apoyar a organizaciones comunitarias de todo el mundo que ayudan a los niños y niñas que han sufrido interrupciones educativas relacionadas con la pandemia a acceder a entornos de aprendizaje y prosperar en ellos. La iniciativa apoya a 66 socios comunitarios de diverso tamaño y experiencia, que trabajan en entornos urbanos y rurales, en 10 países de América Latina, África subsahariana y Asia del Sur. Todos los socios sitúan a los niños y niñas de 6 a 12 años en el centro de sus programas y actividades y utilizan métodos basados en el juego para promover el aprendizaje y la educación integrales de los niños y niñas en sus comunidades.¹

Objetivo y enfoque del recorrido de aprendizaje

El objetivo principal del recorrido de aprendizaje era captar y comprender los diversos resultados y cambios que han surgido de las iniciativas de los socios de GFC centradas en el aprendizaje a través del juego y explorar los resultados únicos, poderosos y a menudo inesperados que pueden surgir en la intersección del aprendizaje, la sanación, la resistencia, la protesta, la exploración liberadora, la preservación cultural y el juego.²

Los socios de PEAK se ofrecieron voluntariamente para formar parte del proceso y GFC invitó a 18 de estos socios, seis de cada una de las tres regiones de PEAK (véase el anexo 3), a formar parte del proceso que duró desde octubre de 2023 hasta febrero de 2024.

Trabajamos con dos preguntas principales para guiar este recorrido de aprendizaje:

- **¿Qué cambios ocurren cuando el aprendizaje a través del juego (apoyado y fomentado por los socios de GFC) se utiliza en las comunidades?**
- **¿Cómo han contribuido los socios de GFC a estos cambios?**

El amplio alcance de estas preguntas se enfocó al elegir la metodología Cosecha de Resultados (Outcome Harvesting, OH, por sus siglas en inglés), que enfoca el aprendizaje en los resultados, definidos como “cambio de comportamiento en un actor social que ha recibido contribuciones de los socios.” Esto orientó la fase inicial del recorrido de aprendizaje en

¹ Esta sección se basa en los Términos de Referencia del recorrido de aprendizaje de PEAK y el Informe del Primer año.

² Ibid.

observaciones concretas de cambios, en lugar de opiniones, teorías o sentimientos sobre el cambio, permitiéndonos identificar casos específicos que pudiéramos explorar más a fondo.

Durante el proceso inicial de puesta en marcha, leímos material de referencia sobre los socios y tratamos de definir mejor el alcance del recorrido de aprendizaje. Decidimos enmarcar la recopilación de resultados en torno a:

1. Tres grupos de actores

El recorrido de aprendizaje pretendía ver cómo se ha apoyado el cambio tanto en los niños, niñas y jóvenes como en otros actores, para construir una imagen inicial de cambios más amplios a nivel de sistemas. Esta estructura creó el tema del globo que se ha utilizado a lo largo de la revisión (Figura 1). A menudo, los actores que trabajan a nivel de base con niños, niñas y jóvenes tienden a compartir observaciones sobre este grupo (lo que no es sorprendente, ya que esto es lo que motiva su trabajo), por lo que para fomentar una reflexión más amplia, hemos buscado proactivamente recopilar datos sobre:

- **Niños y niñas/jóvenes**, definidos como menores de 18 años, pero centrándose en los cambios en los niños y niñas de 6 a 12 años alcanzados por los programas.
- **Proveedores de educación**. Se incluyen aquí los maestros, voluntarios, escuelas, organizaciones y ministerios de gobierno que prestan servicios educativos formales o informales con los que han interactuado los programas.
- **Otros en la comunidad**. Este grupo está formado principalmente por padres, pero puede incluir a líderes locales, organizaciones comunitarias, grupos religiosos y otros miembros de la comunidad.



Figura 1. Tema de globos

2. Relevancia, tal como la determinan los socios

Por lo general, una evaluación de OH a nivel local arrojaría entre 50 y 100 resultados a los que ha contribuido el proyecto/socio local. Dadas las limitaciones de tiempo para el recorrido de aprendizaje y el hecho de trabajar con 18 socios, no era factible recopilar tal cantidad de datos. Por lo tanto, enfocamos la recopilación de resultados en 4-6 resultados que los socios consideraron *significativos o relevantes*. De este modo, los resultados recopilados están intencionadamente conformados por los valores y prioridades de los socios y ayudan a revelar lo que ellos consideran cambios significativos y las importantes contribuciones que realiza el aprendizaje a través del juego. Al enfocarnos en la relevancia, no obtuvimos una recopilación de todos los resultados “logrados”, sino una selección de los resultados que mejor respaldarían el aprendizaje colectivo.

También es importante reconocer que el objetivo de este recorrido de aprendizaje no era explorar los resultados académicos de los niños y niñas. Los resultados académicos predecibles

(por ejemplo, competencia en lectura, matemáticas) no se miden bien con el enfoque OH y se comprenden mejor utilizando otros métodos diseñados para buscar estas competencias específicas. Por lo tanto, el recorrido de aprendizaje no se enfoca en la contribución del aprendizaje a través del juego al rendimiento académico. Aunque muchos de los resultados ponen de manifiesto cambios en este ámbito y aquí podemos explorar la contribución del aprendizaje a través del juego a casos específicos, no podemos hacer afirmaciones *generalizables* sobre la medida en que el aprendizaje a través del juego contribuye a mejorar el rendimiento académico.

¿Qué entendemos por el aprendizaje a través del juego?

Parte del propósito de este recorrido de aprendizaje era explorar más a fondo cómo los socios de GFC definen el aprendizaje a través del juego al examinar los cambios y las contribuciones que asocian con el aprendizaje a través del juego desde los contextos en los que trabajan. Por lo tanto, no se ha utilizado una definición estricta desde el principio, para fomentar la exploración del término.

Sin embargo, dos fuentes principales han servido de referencia en este recorrido de aprendizaje y han informado (más allá del alcance de este recorrido de aprendizaje) sobre cómo los socios están definiendo el aprendizaje a través del juego en relación con el trabajo con GFC:

1. Definición del aprendizaje a través del juego de la Fundación LEGO

La Fundación LEGO plantea cinco habilidades para el desarrollo integral del niño: **creativa, social, física, emocional y cognitiva**, y describe que "aprendemos jugando cuando una actividad (1) se experimenta con alegría, que (2) ayuda a los niños a encontrar significado en lo que están haciendo o aprendiendo, que (3) implica mentes activas, involucradas y pensamiento enfocado, (4) así como pensamiento iterativo (experimentación, prueba de hipótesis, etc.) y (5) interacciones sociales".³ La figura 2 muestra estas cinco características del aprendizaje a través del juego.⁴



Figura 2: Cinco características del aprendizaje a través del juego, según la Fundación LEGO

³ Fundación LEGO. (2017) *Aprendizaje a través del Juego: Nuestra definición*. Obtenido de https://colectivoprimerainfancia.org/wp-content/uploads/2018/12/LEGO_LTP_Espan%C3%9Eol_V2-web.pdf

⁴ Zosh, J. M., Hassinger-Das, B., & Laurie, M. (2022). *Learning through play and the development of holistic skills across childhood*. (*El aprendizaje a través del juego y el desarrollo de habilidades holísticas a lo largo de la infancia*.) Extraído de learningthroughplay.com. Crédito de la imagen: LEGO Foundation

2. El proceso de GFC de explorar el aprendizaje a través del juego con los socios.

El programa PEAK, financiado por la Fundación LEGO, se ha referido a la definición anterior. GFC vio que muchos socios ya estaban adoptando el aprendizaje a través del juego, aunque no necesariamente lo llamaban así. Una de las “directrices estrella” de GFC es el “Cambio sistemático impulsado por la comunidad”, que motiva a GFC a explorar lo que significa el aprendizaje a través del juego en el contexto de sus socios. Por ello, GFC inició un proceso de exploración de las definiciones de los socios a través de una serie de talleres, cuyos resultados se estaban desarrollando paralelamente a este recorrido de aprendizaje. Uno de los resultados fue una nube de palabras que destaca los principales aspectos que los socios han descrito como componentes esenciales de un enfoque basado en el juego para la educación y el desarrollo de los niños (véase la figura 3⁵).

El marco de la Fundación LEGO y la nube de palabras se han utilizado para ayudar a fundamentar la estrategia de codificación empleada en el análisis de los datos de este recorrido de aprendizaje.



Figura 3: Definición del aprendizaje a través del juego de los socios de GFC

⁵ Crédito de la imagen: GFC

Metodología y proceso

En esta sección describimos las principales herramientas utilizadas en el recorrido de aprendizaje, el proceso participativo con los socios y los retos y posibles limitaciones de esta recorrido de aprendizaje. La Cosecha de Resultados (OH), principal metodología utilizada para el proceso se describe brevemente en la siguiente sección. Hemos tratado de entablar un proceso participativo con los socios de GFC a través de talleres en línea y entrevistas, explorando juntos qué cambios han observado. A partir de una lluvia de ideas inicial sobre los resultados, identificamos estudios de caso para explorarlos en mayor profundidad. El proceso se describe con mayor detalle más adelante en esta sección, pero nuestro “mapa de ruta” general⁶ fue la siguiente (Figura 4):

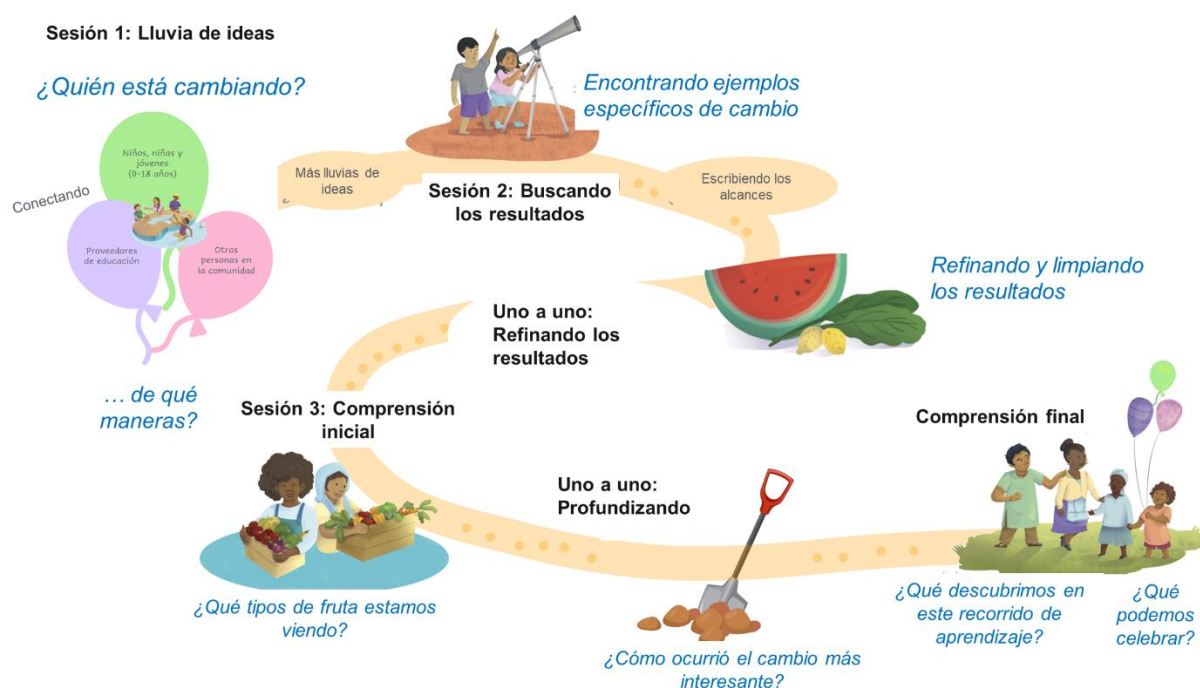


Figura 4: Mapa de ruta del recorrido de aprendizaje

Acerca de la Cosecha de Resultados (OH)

La OH es una metodología de evaluación bien establecida enfocada en la evaluación, lo que significa que su propósito es apoyar el aprendizaje y la toma de decisiones entre quienes participan en el programa. Su fortaleza reside en profundizar en la comprensión de la contribución de un programa a un cambio complejo social y sistémico. Dentro de la OH, la definición de un resultado es:

Un cambio de comportamiento en un actor social al que hemos contribuido.

⁶ Ilustraciones de Aprendizaje a través del Juego adaptadas de la estrategia quinquenal de GFC, creadas por Ramya Ramakrishnan.

Esta definición es lo que queremos decir cuando utilizamos el término *resultado* en este recorrido de aprendizaje, y cuando nos referimos a la creación de *declaraciones de resultados* concisas, que constan de tres partes:

1. La **descripción del resultado**, que incluye detalles sobre quién cambió, qué hacen ahora de forma diferente y cuándo y dónde se produjo el cambio. Estos detalles ayudan a garantizar que los resultados se refieren a un acontecimiento concreto de la historia el cual puede verificarse, y no sólo a una opinión subjetiva sobre el cambio.
2. Una descripción de la **contribución** razonable de la organización o el programa al cambio, que también pueda ser verificada por otros o investigada más a fondo mediante otros enfoques, como el seguimiento del proceso.
3. **Relevancia**: Una descripción de por qué este cambio es interesante para la organización en relación con el contexto del cambio. Esto ayuda a destacar cuestiones de iniciativa local, sostenibilidad, relevancia local y estratégica, y contexto cultural.

La OH no parte de los planes del programa/proyecto, sino que primero examina los cambios reales que se han producido gracias a la implementación de un programa. Éstos señalan a *qué ha* contribuido el programa y *cómo* han contribuido a este cambio. Estos cambios pueden ser muy diferentes de lo que el programa había previsto, lo que convierte a la OH en una buena herramienta para explorar tanto los efectos previstos como los inesperados de un programa (tanto positivos como negativos).

La OH requiere un proceso participativo desde la fase de diseño hasta la interpretación de los resultados y el apoyo a su uso. El proceso se basa en las observaciones de las personas más cercanas al proceso de cambio, normalmente el personal del programa/proyecto. Ellas son quienes mejor conocen la situación local y la mejor manera de analizar e interpretar los cambios observados. El papel del consultor es principalmente facilitador, trabajando con el personal y los actores clave para identificar, acordar y fundamentar las declaraciones de resultados.

En este recorrido de aprendizaje, hemos empleado las ideas de OH para ayudar a captar una selección de cambios concretos que los socios de GFC han observado, con el fin de crear una imagen rica de los tipos de cambio a los que contribuye el aprendizaje a través del juego.

Descripción del proceso de evaluación

Talleres iniciales con los socios

En la primera fase, organizamos una serie de talleres en línea y entrevistas con los socios. Los talleres se celebraron por separado en cada una de las tres regiones, para tener en cuenta las zonas horarias, el tamaño del grupo y las necesidades de interpretación. Algunas organizaciones utilizaron la herramienta de reuniones en línea Mural para publicar contenidos, mientras que otras trabajaron juntas, hicieron fotos de su trabajo en grupo y nos las enviaron para que pudiéramos interactuar con ellas en línea.

Sesión 1: Lluvia de ideas inicial

El primer taller, de 90 minutos de duración, se centró en presentar el propósito del recorrido de aprendizaje, establecer conexiones entre el grupo y con los facilitadores, y presentar el marco principal del recorrido. La sesión estableció los debates iniciales sobre el cambio pidiendo a los participantes que exploraran en grupos:

- **¿Quién está cambiando gracias al aprendizaje a través del juego?** El propósito de este paso era ayudar a los socios a reflexionar sobre quién formaba parte del sistema del aprendizaje a través del juego y dónde podríamos esperar encontrar resultados.
- **¿De qué manera está cambiando la gente gracias al aprendizaje a través del juego?** Esta pregunta ayudó a los socios a reflexionar sobre los tipos de cambio que habían observado y a sacar a la luz ideas que podrían convertirse en declaraciones de resultados.

Las respuestas se plasmaron en el marco de los “globos” (Figura 5).

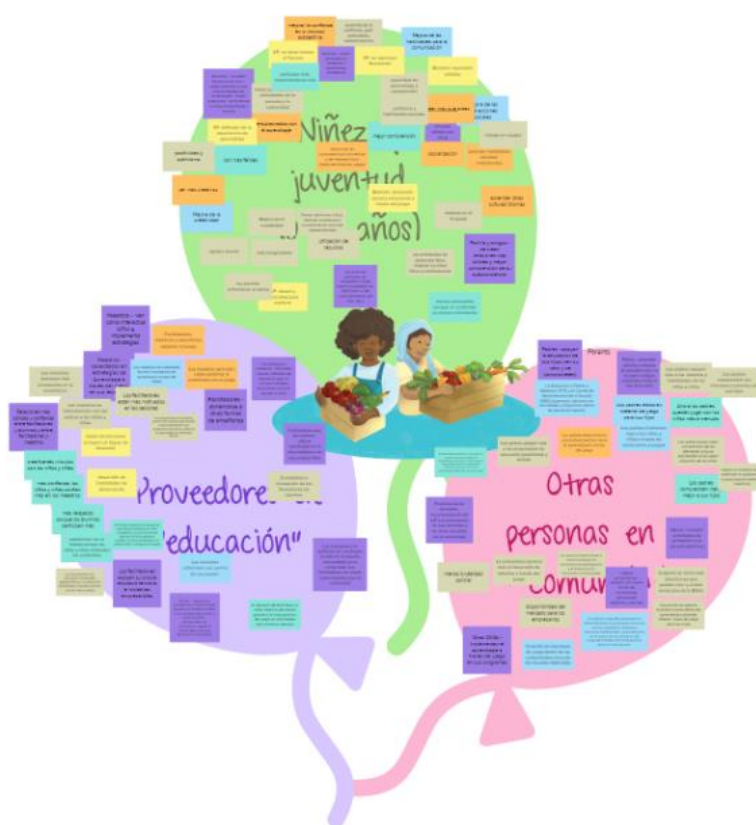


Figura 5: Respuestas de las/los participantes mapeados en el marco (texto original en inglés)

Sesión 2: Búsqueda de resultados: En esta sesión presentamos a los socios algunas de las ideas básicas de la OH y comenzamos a redactar juntos las declaraciones de resultados basándonos en la lluvia de ideas inicial de la sesión 1.

Como tarea, se pidió a los socios que identificaran de 4 a 6 resultados significativos sobre cómo el juego había contribuido al cambio entre niños, niñas y jóvenes, proveedores de educación y otras personas de la comunidad.

A continuación, se realizaron **entrevistas individuales** con cada uno de los socios para ayudar a aclarar y afinar los resultados, garantizar que eran cambios que habían observado y asegurarse de que todas las partes de las declaraciones de resultados estaban presentes. Para el análisis sólo se utilizaron las declaraciones de resultados completas, que se introdujeron en una hoja de cálculo con columnas para la descripción del resultado, la contribución, la relevancia y metadatos como la categoría de actor y la codificación de datos cualitativos. Así obtuvimos un conjunto completo de declaraciones de resultados que pudimos utilizar para el siguiente paso del proceso.

Sesión 3: Comprensión inicial

A partir de los resultados obtenidos, pudimos elaborar una primera síntesis de los datos para que los socios pudieran profundizar en ellos. Presentamos lo siguiente:

- Un mapeo de los resultados en los tres ámbitos de los actores, destacando qué tipos de cambio se estaban produciendo en los diferentes ámbitos.
- A partir de una codificación inicial basada en la definición del aprendizaje a través del juego de los socios, mostramos qué conceptos eran los más frecuentes en los datos.

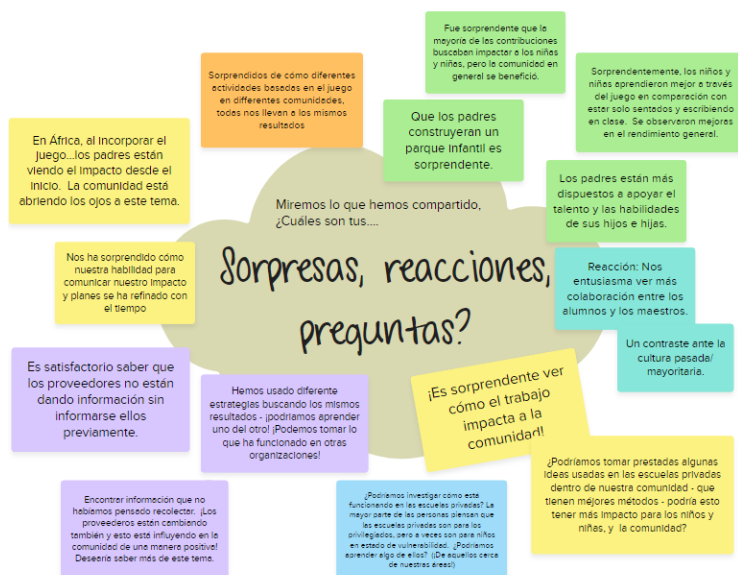


Figura 6: Perspectivas de las y los participantes tras reflexionar sobre la síntesis inicial de los datos

Las conclusiones se debatieron en grupos más pequeños, en busca de sorpresas, reacciones y preguntas, que se trataron en una puesta en común en la sesión plenaria (véase el ejemplo del África subsahariana en la Figura 6).

Por último, presentamos la siguiente fase del recorrido de aprendizaje - profundizar en uno o dos resultados para elaborar un estudio de caso - y pedimos a las y los participantes que empezaran a tomar algunas notas iniciales sobre qué resultado querían explorar, por qué y cómo podríamos hacerlo (por ejemplo, con quién podríamos hablar).

Fundamentación/profundización

Para el resultado seleccionado, animamos a cada socio a hablar con otras personas conocedoras del cambio para obtener un mejor conocimiento de las perspectivas y confianza en la narración del resultado. A continuación, realizamos una entrevista de una hora con cada socio con dos objetivos principales:

- Obtener una imagen más completa de cómo trabaja la organización con el juego; y

- Establecer una narrativa de resultados más completa (estudio de caso) y explorar cómo el aprendizaje a través del juego fue significativo para apoyar el cambio de comportamiento descrito.

Se redactaron en profundidad 20 resultados de los socios, destacando los enfoques del juego que la organización ha utilizado. De estos 20 resultados, los socios pudieron profundizar en 15 de ellos, obteniendo al menos una nueva perspectiva. Algunos socios, por diferentes motivos, no pudieron hacer un seguimiento de los resultados en el plazo previsto; otros se reunieron con una o más personas; uno se reunió con grupos de personas para asegurarse de que estuvieran representadas las personas que viven con discapacidad; y una organización se dividió en equipos y realizó seguimiento de cada uno de los resultados, ¡reuniéndose con cinco personas diferentes en cada comunidad! Lo más importante es que los que consiguieron hacer un seguimiento de los resultados parecieron encontrar que fue un proceso significativo. Los socios comentaron sobre el valor de fijarse en un solo resultado, hacer un seguimiento de las perspectivas y reunirse con la gente de esta manera.

Los breves estudios de caso ayudaron a matizar el relato de cada resultado con información sobre la historia del socio y su enfoque del aprendizaje a través del juego y los detalles de cómo el aprendizaje a través del juego y otros factores contribuyeron al cambio destacado. En el proceso, también tomamos nota de otros resultados y efectos relacionados con el resultado elegido. A medida que descubríamos nuevas ocurrencias de códigos, los añadíamos a la base de datos de resultados. Si la información era suficientemente completa para una declaración de resultados, también se añadieron resultados adicionales a la base de datos de resultados.

En el anexo 5 se enumeran los estudios de caso breves, con enlaces a la redacción completa.

Codificación y análisis

Los datos de los resultados se codificaron para ayudarnos a identificar patrones en los actores, el tipo de cambio, el tipo de juego mencionado en el resultado y otros factores contribuyentes. Esto nos permitió realizar un análisis cuantitativo básico de los resultados y filtrar los datos para revisar todos los resultados relacionados con temas específicos (códigos) en los datos.

La estrategia de codificación se elaboró a partir de los datos, en combinación con los resultados del proceso de definición del aprendizaje a través del juego. Puede consultarse en el anexo 4.

Cada declaración de resultados recibe un código único de formato - por ejemplo, AS506 - GSK. Las dos primeras letras indican la región y las últimas, la organización. El objetivo es facilitar la consulta de la base de datos de resultados.

Dada la naturaleza de los datos, hemos optado por no presentar un análisis por regiones, y sólo comentar las diferencias regionales en los casos en que esto queda muy claro en los datos.

Limitaciones conocidas

El hecho de que el recorrido de aprendizaje se haya realizado en línea y el tiempo limitado para explorar los resultados con los socios son unas de las principales limitantes de este recorrido. No todos los socios se sentían cómodos trabajando en línea, y probablemente habrían contribuido más si hubiéramos trabajado con ellos en persona. Sobre todo en la sesión de

reflexión, la retroalimentación de los socios fue limitada. Sin embargo, el enfoque en línea nos ha permitido llevar a cabo una revisión minimizando la intrusión en el trabajo de los socios y reduciendo el presupuesto global y el impacto ambiental.

Una de las principales limitaciones del recorrido de aprendizaje es la naturaleza de la *muestra* de datos. Con sólo 5-10 resultados por socio, se trata en gran medida de una muestra limitada de los cambios a los que han contribuido los socios. En consonancia con el proceso participativo, la muestra se basa en aquello en lo que los socios han decidido enfocarse y compartir a través del proceso. En algunos casos, esto ha dado lugar a una amplia gama de cambios, en otros casos los socios han compartido múltiples resultados -vinculados entre sí- sobre una familia o caso. Se pidió a los socios que compartieran lo que consideraban resultados *significativos*, y esto inevitablemente dio forma a los datos, que son principalmente un reflejo de las prioridades subjetivas de los socios en lugar de un mapeo exhaustivo de los resultados apoyados por el juego. Esto se convierte en un problema cuando parece haber lagunas en los datos, ya que es difícil verificar si estas lagunas indican que un tipo de cambio no se está produciendo, o si los socios simplemente no han planteado estas cuestiones (habiendo optado por enfocarse en otra cosa en su lugar). Lo que más preocupa de los datos es que pocos resultados ofrecen información sobre los vínculos con el origen étnico, la religión y las creencias, y la identidad de género, lo que nos dificulta sacar conclusiones sobre estas cuestiones.

Resultados del recorrido de aprendizaje

En total, se recopilaron **123 resultados** con los socios a través de este proceso, la mayoría sobre niños, niñas y jóvenes (como estaba previsto). Los resultados se clasificaron según el ámbito del actor principal, como se muestra en los globos (Figura 7). Algunos resultados se referían a múltiples actores que trabajaban juntos, por lo que se contabilizan en varios ámbitos (y, por tanto, las cifras totales suman más de 123).

Esta misma estructura se utiliza para explorar las conclusiones de los resultados y los breves estudios de caso en las secciones siguientes. Cada sección comienza con un “diagrama de globo” que muestra los principales tipos de cambio descritos en los resultados (basados en la codificación cualitativa de los resultados), con un tamaño que indica su prevalencia relativa. A continuación, se profundiza en los cambios descritos en las descripciones de los resultados y en los breves estudios de caso.



Figura 7: Resultados categorizados por ámbito principal

Quando nos referimos a los cambios/códigos cualitativos, los hemos puesto en **negrita** en el texto, y el número entre paréntesis es el número de veces que se utilizó este código para describir un resultado en los datos. Cuando nos referimos a resultados específicos, les hemos dado un código para que se puedan encontrar fácilmente en la base de datos de resultados. A continuación, se incluye un ejemplo de declaración de resultados, que muestra el aspecto de los resultados en la base de datos:

Título abreviado	Descripción de resultados	Significado	Contribución de los socios
Los líderes de la comunidad facilitaron un edificio escolar para el aprendizaje basado en el juego. (AS203 - DESH)	En mayo de 2022, 12 líderes comunitarios de la colonia Bihari de la ciudad de Mymensingh (Bangladesh) se sentaron a debatir y llegaron al consenso de crear un entorno de aprendizaje basado en el juego para sus niños y niñas. Proporcionaron un edificio escolar para su uso.	Los líderes comunitarios de esta colonia se mostraban muy cautelosos a la hora de tomar cualquier decisión con personas ajenas a la colonia. Debido a la gran sensibilidad comunitaria, se mostraban críticos a la hora de confiar en gente de fuera. Existe una nueva relación de confianza entre el DESH y la colonia Bihari. Los líderes están acogiendo activamente a DESH por primera vez.	Durante marzo-mayo de 2022, DESH trabajó para crear un entorno para los líderes individuales a través de asesoramiento y motivaciones, para que pudieran reunirse y tomar decisiones para el aprendizaje de sus niños y niñas. DESH les dijo a los líderes que la escuela no sería tradicional, sino que se basaría en el juego y eso les llamó la atención (¡que era alegre!). Hubo muchas preguntas y DESH tuvo que crear un mapa mental para mostrar lo que esto significaría.

A continuación exploramos la contribución a estos resultados, tanto las características del juego que contribuyeron al cambio como cualquier otro factor que haya contribuido. También trazamos un panorama general de los enfoques que los socios de GFC en este recorrido de aprendizaje han utilizado en el juego, basándonos en las entrevistas con los socios. Por último, presentamos algunas conclusiones para cada una de las categorías de actores.



Cambios en niños,
niñas y jóvenes

Descripción de los principales cambios

En esta sección describimos con más detalle los cambios en los niños, niñas y jóvenes y cómo están vinculados entre sí. El análisis en red de la Figura 9 muestra los principales códigos (que ocurren más de dos veces) y dónde están vinculados entre sí (es decir, la coocurrencia de los mismos códigos):

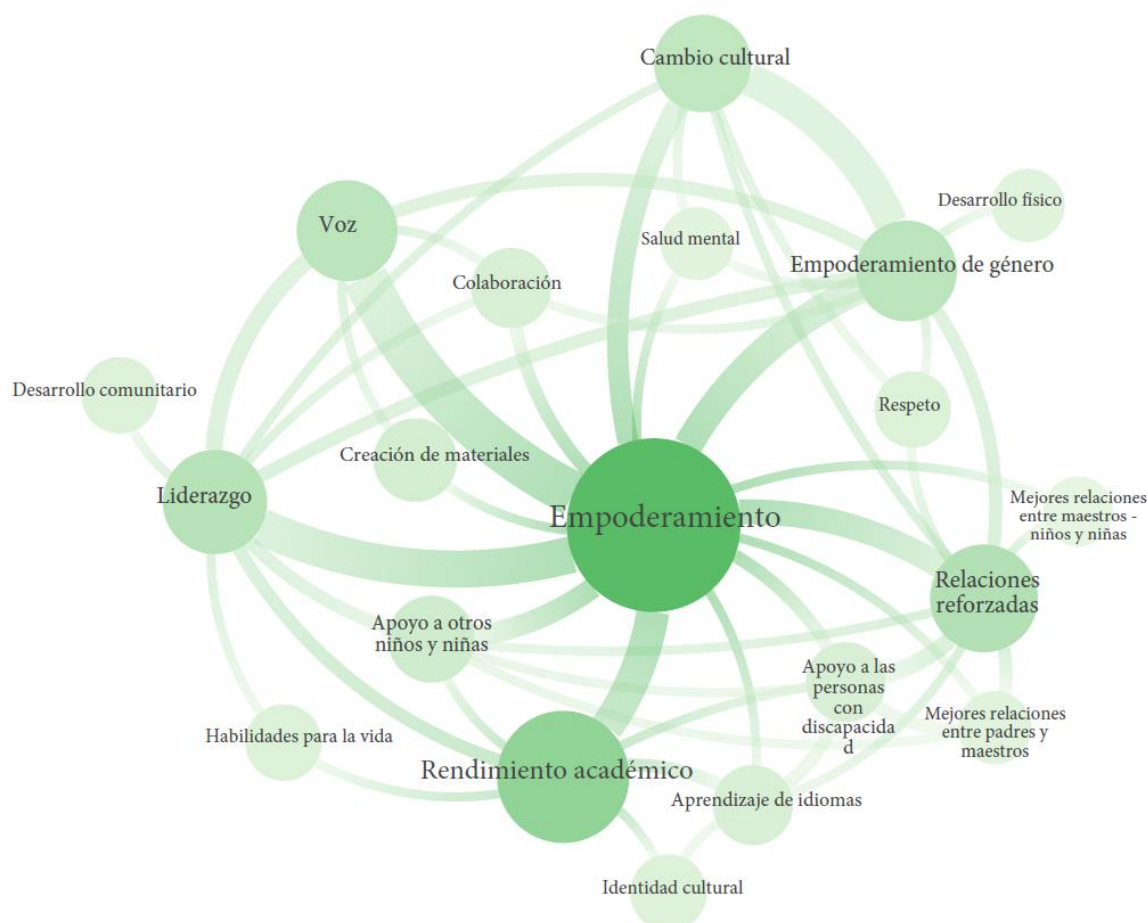


Figura 9: Análisis de redes que muestran los vínculos entre los principales códigos utilizados para describir los resultados en niños, niñas y jóvenes

Para comprenderlo mejor, los cambios se describen en relación con *agrupaciones* superpuestas, en las que los tipos de cambio están claramente relacionados entre sí en los datos. Las agrupaciones se muestran en los gráficos de análisis de redes, centrados en el código central de la agrupación (nótese que éstos sólo muestran las conexiones principales).

Clúster 1: Empoderamiento (32), Empoderamiento de género (11), Voz (11) y Liderazgo (12)

El cambio más frecuente descrito en estos datos se refiere a una mayor disposición a participar en actividades, comunicarse con los demás y mostrar confianza general. En varios casos, esto les está llevando a expresar sus ideas y preocupaciones a los líderes del proyecto, padres, maestros y otras personas en posiciones de poder, y a mostrar otros signos de mayor autonomía (por ejemplo, asumiendo nuevos papeles y posiciones de liderazgo). De los 64 resultados sobre niños, niñas y jóvenes, 39 se refieren a cambios en este clúster (Figura 10).

Un subtema dentro del empoderamiento es el **empoderamiento de género**, especialmente en lo que se refiere a cómo las niñas han superado las normas culturales de género - **cambio de cultura (10)**, y ahora se comunican con más confianza, expresan sus preocupaciones y participan en interacciones mutuamente respetuosas con los niños. Esto se relaciona incluso con varios casos de mejora de **la salud mental (3)**, ya que ahora las niñas pueden hablar de sus preocupaciones.

El empoderamiento también está estrechamente relacionado con la capacidad de **liderazgo** de los niños **(12)** y con el **apoyo a otros niños (7)** (por ejemplo, en las tareas escolares), así como con otros grupos como el **fortalecimiento de las relaciones** y los **logros académicos**.

Algunos ejemplos de cambios en este grupo:

- Los niños expusieron con confianza sus problemas a padres y maestros, abordando incluso las prácticas docentes, para tratar los problemas educativos de su escuela en la India rural. (AS506 - GSK)
- Las niñas del programa miran a la gente a los ojos y hablaron con los miembros de la comunidad y con otras personas. En las aldeas rurales del sur de Nepal, las normas culturales y sociales son tales que las niñas han sido adiestradas para no levantar nunca los ojos ni la cabeza hacia nadie, especialmente hacia los mayores o los recién conocidos. (AS001 - AT)
- Los estudiantes de Zambia empezaron a hablar de los problemas sociales que les afectaban en casa o en la comunidad, como los embarazos adolescentes, la drogadicción y los abusos sexuales. (AF204 - AYC)
- Una niña de 15 años asumió el liderazgo como portavoz de la Junta Directiva de FUNILUZ (Colombia) y aboga por la igualdad de género. (AM005 - FUN)
- Veinte chicas guías que representan a niñas de 10 comunidades de Guatemala formaron una directiva que difunde información, organiza actividades y propone ideas. (AM505 - SOL)
- Treinta estudiantes del programa para adolescentes asumieron funciones de liderazgo en escuelas de todo el país (Kenia), por ejemplo como líderes de un grupo de teatro, capitanes académicos y como fundador de un grupo de lucha contra los estupefacientes. (AF403 - MM, véase también el caso de Maji Mazuri).

Clúster 2: Rendimiento académico (20), aprendizaje de idioma (5), habilidades para la vida (4)

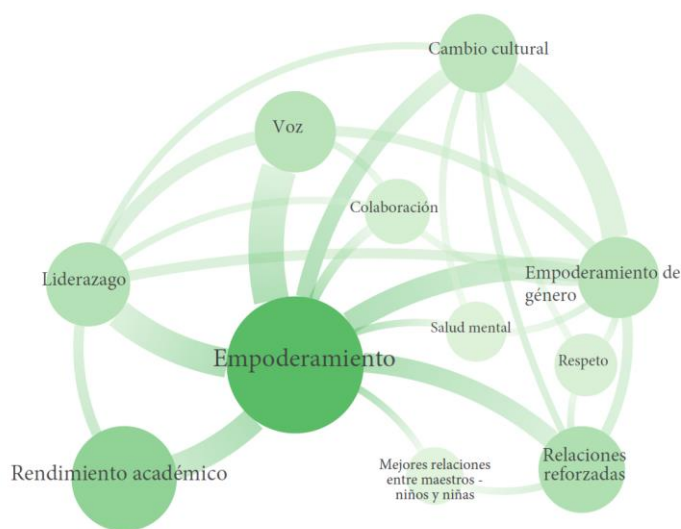


Figura 10: Clúster 1 mostrando vínculos entre empoderamiento y otros códigos

No es de extrañar que, dado el enfoque educativo de los socios de PEAK, un tema importante en los resultados sea la mejora del rendimiento escolar de los niños y niñas (Figura 11). Los resultados ponen de relieve mejoras en el aprendizaje de idioma, alfabetización, matemáticas, artes, otras **habilidades para la vida** y la motivación general para participar en actividades educativas. En algunos casos, esto ha permitido a los alumnos transmitir sus conocimientos académicos a otros (**apoyo a otros niños**).

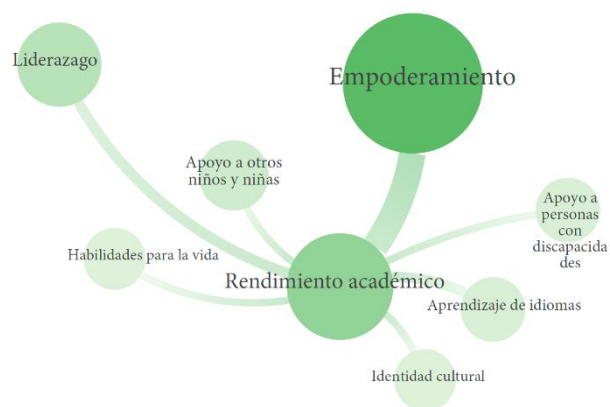


Figura 11: Clúster 2 mostrando vínculos entre rendimiento académico, aprendizaje de idioma, habilidades para la vida

Los resultados también destacan cambios entre los alumnos que han tenido dificultades con el entorno del aula; por ejemplo, por ser tímidos o por ser disruptivos/muy activos, pero que ahora pueden participar gracias a la integración de movimiento, otros apoyos (por ejemplo, ¡un oso de peluche que ayuda a una niña a comunicarse y aprender habilidades de lectoescritura!), manipulativos matemáticos (objetos físicos, como cuentas, que ayudan a los niños a manipular y comprender conceptos matemáticos) y otros enfoques basados en el juego.

Un pequeño número de cambios también están relacionados con la **identidad cultural** y el aprendizaje de otros idiomas locales, donde los aspectos culturales se han integrado en las actividades. Entre los socios que operan en el África subsahariana, los resultados también muestran el **apoyo a los estudiantes sordos y ciegos**, donde el lenguaje de señas y el braille se han integrado en las actividades.

Algunos ejemplos de resultados que muestran cambios en este grupo:

- Los niños bihari de Bangladesh empezaron a asistir y disfrutar de la educación preescolar (AS201 - DESH). En la colonia bihari no había cultura de asistencia a la escuela ni entre los niños, ni entre los adultos. Incluso los niños se dedicaban a trabajar. Ahora, estos niños disfrutaban de un entorno escolar (vienen a la escuela a jugar) y pueden prepararse para el siguiente nivel de escolarización formal. Sin este arreglo, la mayoría de estos niños no lograrían pasar al siguiente nivel.
- Una niña de 11 años con dificultades cognitivas dejó de olvidar nombres, números y el abecedario tras tocar instrumentos y cantar en las actividades de Músicas de la Tierra en Colombia. (AM410 - Ver también caso sobre Músicas de la Tierra)
- Los niños de Zambia aprendieron los idiomas locales y el inglés mediante juegos (AF002 - NCL)
- Un niño de 8 años con autismo, que había sido expulsado de otros centros educativos en Brasil, se enfocó en juegos que le ayudaron a identificar las letras de su nombre. (AM204 - NED)

Clúster 3: Relaciones fortalecidas (13)

El tercer grupo significativo de cambios se refiere a las nuevas relaciones y a la mejora de las relaciones entre los niños y sus maestros y padres, en las que los niños se comunican con más libertad y confianza (Figura 12). Esto ha adoptado diferentes formas en las distintas regiones (caracterizadas por el enfoque de las organizaciones).

En varios casos en Asia del Sur, esto se relacionaba con el cambio en **el empoderamiento de género, el respeto y el cambio cultural**, donde las niñas ahora se relacionaban con los niños de forma más positiva, y los niños empezaban a asumir papeles que antes se dejaban sólo a las niñas. Por ejemplo:

- En 2023, todos los chicos del programa Atoot (Nepal) empezaron a ayudar en las tareas domésticas tradicionalmente asignadas a las mujeres en sus propios hogares, convirtiéndose en aliados de las chicas del programa en el cambio de las normas culturales. (AS010 - AT)

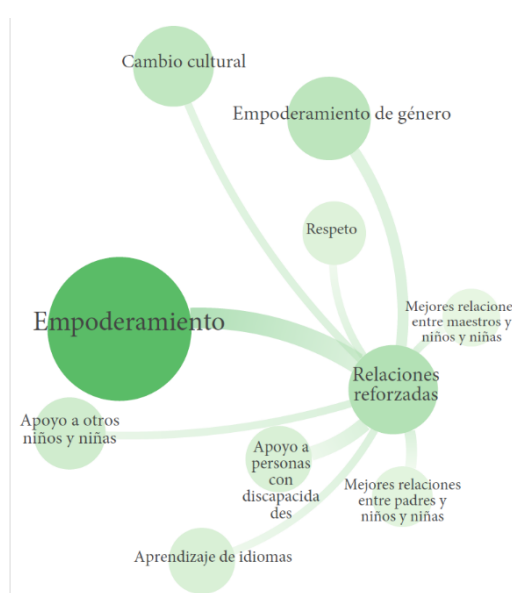


Figura 12: Clúster 3 mostrando vínculos entre nuevas/mejoradas relaciones y otros

En varias historias de América Latina, los cambios se referían a niños y niñas que procedían de contextos familiares difíciles. Algunos, incluso traumatizados por haber sido testigos de violencia en el hogar, pudieron empezar a establecer relaciones sanas, no violentas y respetuosas con otros niños y niñas y con el personal del programa. Por ejemplo:

- En Cores do Amanhã (Brasil), una niña de 10 años que había sido testigo de violencia en el hogar se relaciona con confianza con la gente, participa en distintas actividades y baila. Antes era muy tímida y no hablaba. (AM104 - CdA)

En el África subsahariana, varias de las historias se refieren a la mejora de las relaciones con **personas discapacitadas**. La integración del lenguaje de señas y el braille permitió nuevas interacciones familiares y relaciones con otros niños y niñas del programa. Esto ha ayudado especialmente a mejorar **las relaciones entre padres e hijos**, por ejemplo:

- Doce alumnos empezaron a comunicarse eficazmente mediante el lenguaje de señas con sus padres y amigos. Ahora los alumnos pueden interactuar entre sí, y la familia ya no depende de la organización social para comunicarse. (AF202 - AYC)

Aunque hubo un caso de nuevas relaciones con una minoría Hare Krishna discriminada, y por otro lado se observó a niños y niñas que aprendían otros idiomas de minorías étnicas, por lo demás hubo pocas pruebas en los datos de nuevas relaciones a través de las divisiones interreligiosas o interétnicas.

Otros cambios atípicos

Además de los clústeres descritos anteriormente, también hubo un número menor de cambios significativos que empiezan a mostrar lo que puede ocurrir cuando las y los jóvenes se sienten empoderados y tienen nuevas relaciones y habilidades.

Cuatro resultados significativos muestran cómo jóvenes, niños y niñas han contribuido al **desarrollo de la comunidad** demostrando innovación, apoyo a la educación y cuidado del medio ambiente:

- En septiembre de 2023, las niñas del programa Atoot (Nepal) conceptualizaron, escribieron y representaron una obra de teatro para difundir información sobre los peligros de un saneamiento deficiente, los beneficios de un saneamiento ambiental comunitario saludable y cómo todos pueden poner de su parte para cuidar mejor sus espacios personales y comunitarios.
- En 2023, los alumnos de secundaria de la Academia Ekmattra (Bangladesh) desarrollaron con éxito un pequeño proyecto de generación hidroeléctrica, estableciendo una fuente de energía sostenible. Conscientes de los problemas de escasez de electricidad en la zona de Mymensingh, a los estudiantes se les ocurrió la idea para solucionar el problema.
- En abril de 2023, padres, jóvenes y maestros del proyecto en Lira (Uganda) crearon un centro de juego con material didáctico fabricado con recursos locales. Los centros de aprendizaje de cinco comunidades disponen ahora de un centro de juego. (AF301 - CFI)
- En octubre de 2023, 36 alumnos y cuatro maestros de Maji Mazuri (Kenia) organizaron un concierto titulado “La música de la naturaleza no ha terminado,” celebrado en el parque Mathare. Hicieron hermosos jarrones con plástico reciclado que los niños utilizaron después para plantar flores y árboles jóvenes alrededor del parque transformando el lugar en un campo de juegos. También presentaron poemas y Shairi (poesía en suajili) que educaban sobre la importancia de cuidar el mundo que nos rodea. (AF405 - MM)

Varios cambios menores muestran también cómo los alumnos han empezado a apoyar la creación de **materiales** como carteles, juguetes, videos, música y representaciones teatrales, para apoyar la educación tanto en el contexto de su clase como en un ámbito más amplio de la comunidad.

También hay algunos cambios que muestran que las y los jóvenes empezaban a encontrar nuevas oportunidades de **empleo y medios de subsistencia** específicamente relacionados con su participación en el juego:

- Una escuela de secundaria contrató a dos exalumnos de Changing Stories (Nepal) como maestros para utilizar el aprendizaje basado en el juego, adoptando el enfoque en sus escuelas. (AS104 - CS)
- Dos chicas de 22 años de GSK (India) empezaron a jugar al balonmano en un equipo internacional. Les pagan por jugar en este equipo y también reciben una beca para asistir a la escuela pública. (AS504 - GSK)

¿Qué está contribuyendo a estos cambios?

Aspectos de un enfoque basado en el juego

La figura 13 muestra visualmente la correlación entre los códigos de contribución al juego (izquierda) y los códigos de resultado (derecha). Las conexiones sólo se muestran cuando se han producido tres o más veces en los datos. El número en los cuadros muestra el número total de veces que se utilizaron los códigos en relación con los cambios para niños, niñas y jóvenes; el número total de conexiones puede ser mayor (por ejemplo, con otros métodos de enseñanza), ya que cada instancia del código puede estar vinculada a múltiples códigos de resultados. Como referencia, la participación con el empoderamiento, la conexión más fuerte, se produjo 15 veces.

Leyendo el diagrama de derecha a izquierda, el factor lúdico que dio lugar a la mayor *variedad* de códigos en los resultados fue deportes y movimiento corporales. **Deportes y movimiento (23)** fue un factor lúdico común entre los socios participantes de Asia del Sur (19), lo que se atribuye en parte a que un socio de Asia del Sur utilizó el fútbol como una de sus principales herramientas para apoyar el empoderamiento de las niñas y la mayoría de sus resultados (10 en total) están relacionados de algún modo con el fútbol. Asimismo, otro socio de Asia del Sur utilizó el deporte como la principal herramienta de empoderamiento. Cabe señalar que las organizaciones socias no utilizaron el deporte y el movimiento corporal como única forma de juego, sino que lo combinaron con la expresión artística y otros factores que contribuyeron a los resultados.

Los elementos **participativos (24)** del juego, comunes en todas las regiones y con diversidad de resultados, describen el papel activo de los niños en el aprendizaje a través del juego y las decisiones tomadas en el juego. La participación activa en las dinámicas organizadas por los socios de GFC se describieron a menudo en marcado contraste con los métodos tradicionales predominantes en la escuela, donde se espera que el niño sea un aprendiz pasivo. Las organizaciones mencionaron a menudo cómo desafiaban la jerarquía, fomentaban el papel activo del niño o niña y apoyaban las experiencias sensoriales y las oportunidades del niño o niña para manipular objetos y explorar. Muchas organizaciones hicieron hincapié en la oportunidad del niño o niña de decidir y formar las actividades lúdicas. La participación está vinculada principalmente al empoderamiento, pero también apoya la mejora académica, el liderazgo, la voz, los cambios culturales y los cambios en las normas de género. Dar a los niños, sobre todo a las niñas, la oportunidad de participar activamente fue algo innovador en algunos contextos.

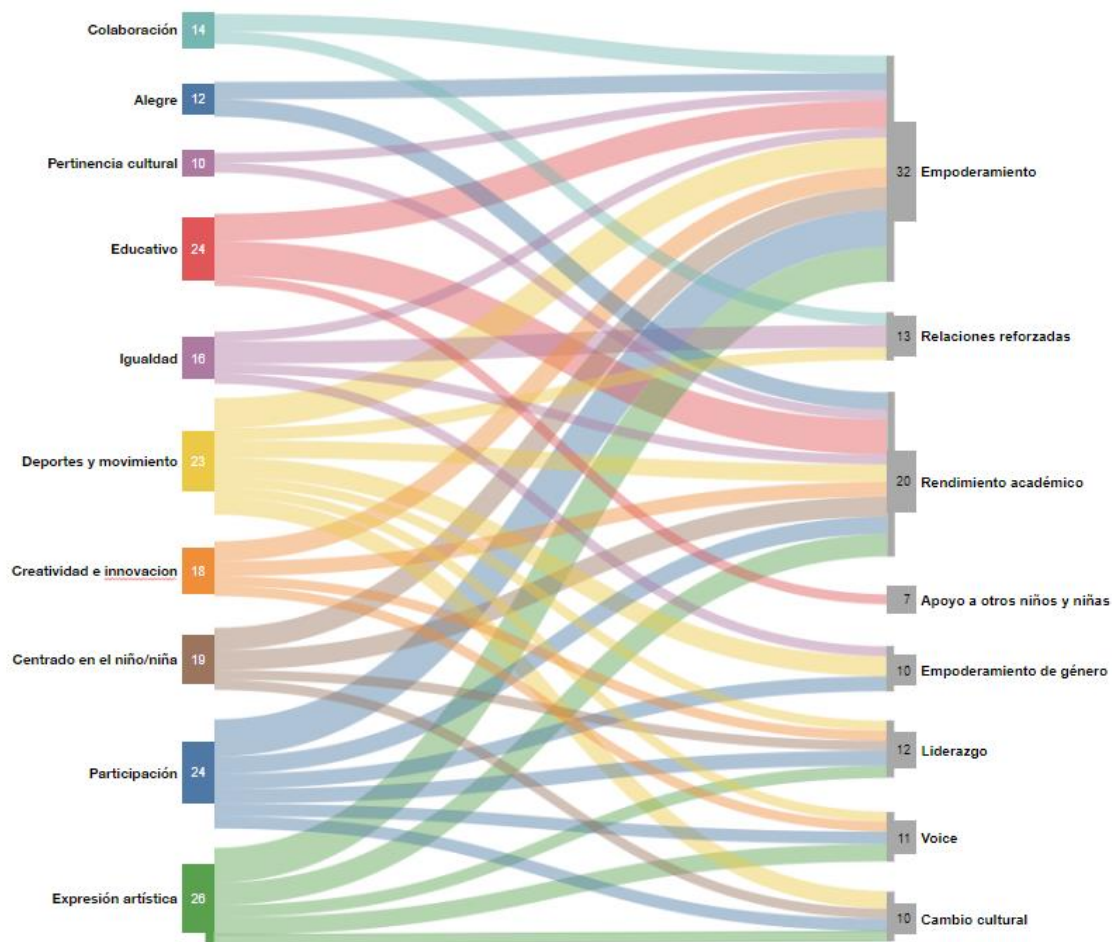


Figura 13: Diagrama que demuestra cómo varios aspectos del juego contribuyeron a los principales resultados

La expresión artística (26) describió a los niños cantando y expresándose mediante la música, la danza, el teatro/drama, pintura, poesía y otras expresiones corporales. La mayoría de los socios de todas las regiones describieron cómo trabajan con el teatro, la danza o el juego de roles, dando a los niños y niñas la oportunidad de trabajar sus emociones y sentimientos a través de la expresión artística. Las organizaciones sociales trabajan con niños y niñas que viven en contextos en los que los conflictos, las desigualdades y otros problemas sociales afectan profundamente a sus vidas; en estas circunstancias, los socios trabajaron con los niños y niñas para motivarles a expresarse colectiva y/o individualmente, ayudándoles a reducir el miedo al fracaso y animándoles a crear e intentar cosas. Un socio mencionó que, a través del teatro, podían evaluar lo que los niños y niñas estaban comprendiendo o en lo que necesitaban más apoyo. La expresión artística se relacionó con resultados de empoderamiento, logros académicos, liderazgo, voz y un cambio cultural.

Elementos comunes en todas las regiones fueron los elementos lúdicos que son **educativos (24)**, en los que el juego estaba diseñado para reforzar las habilidades académicas, utilizando canciones, juegos, herramientas, juguetes u otros objetos para enseñar materias académicas. En Asia del Sur, varias organizaciones que formaron parte del recorrido de aprendizaje

trabajaban directamente con la escolarización formal de los niños y tenían este mandato. Como era de esperar, las actividades lúdico-educativas obtenían resultados académicos, pero también estaban fuertemente vinculadas a resultados de empoderamiento. Curiosamente, también hubo resultados de niños y niñas que pasaron a apoyar a otros niños y niñas por iniciativa propia.

Los elementos **creativos e innovadores (18)** del juego -elaborar cosas, iniciar actividades a partir de ideas propias, innovar y experimentar- fueron formas de juego que contribuyeron a producir cambios en los niños de todas las regiones. La creatividad produjo resultados en el empoderamiento, el rendimiento académico, el liderazgo y la voz.

Todos los socios de GFC afirmaron que habían diseñado sus actividades para que fueran adecuadas a la edad y centradas en el niño o niña. Los datos de resultados marcados por tener aspectos de juego **centrados en el niño o niña (19)** mencionaban explícitamente cómo se implicaban con los niños y niñas de forma atractiva e inspiradora para ellos en la forma en que se llevaban a cabo las actividades, apoyándoles en su nivel de capacidad e interés. El juego centrado en el niño o niña contribuyó a resultados que mostraban empoderamiento, logros académicos, liderazgo y un cambio cultural.

Los aspectos de **igualdad (16)** en el juego se relacionaron con cambios de comportamiento en las relaciones de los niños y niñas, el empoderamiento, el rendimiento académico y los roles de género. Los resultados se codificaron por igualdad cuando el aspecto lúdico trabajaba explícitamente con la inclusión y la diversidad de género, social, económica y cualquier otra etiqueta cultural. En el resultado AF205 de AYC (Zambia) sobre los niños (aquellos con necesidades especiales y otros niños) que ejercen el liderazgo juntos para abordar los problemas de la comunidad, una contribución importante al cambio fueron los juegos y la formación de equipos en los que se incluyó a niños con capacidades y necesidades mixtas. En el resultado AM506 de Sololoteca (Guatemala), un niño de 13 años que antes evitaba la interacción con niñas de su edad pudo cambiar gracias al apoyo de ensayos de danza y gimnasia ancestrales en los que Sololoteca esperaba la participación con acompañantes femeninas.

Los socios describieron a menudo su enfoque como alegre y divertido, pero los resultados sólo se etiquetaron como **alegres (12)** si la contribución lo mencionaba explícitamente. El juego alegre contribuyó a cambios en el empoderamiento y el rendimiento académico.

Los aspectos **colaborativos (14)** del juego contribuyeron a cambios en el empoderamiento y las relaciones. El escaso número de resultados con este aspecto fue una sorpresa para las organizaciones socias en las sesiones iniciales de toma de conciencia. Dadas las numerosas actividades de los socios en las que se utilizaron formas artísticas como la danza y la música y los juegos y actividades deportivas y de movimiento corporal, suponemos que al menos la interacción social, la negociación y el aprendizaje social pueden haber contribuido también a otros resultados. También podemos suponer que los entornos positivos descritos más adelante en nuestro texto como factor contribuyente son propicios para que se desarrollen el juego y las formas sociales de aprendizaje, ya sea intencionadamente o no. La Biblioteca Infantil Na Tubelenge (Zambia) y Community Focus International (Uganda) describieron comentarios de los padres sobre la mejora de las habilidades sociales y comunicativas de sus hijos, lo que podemos suponer que está relacionado con los aspectos sociales y colaborativos del

aprendizaje a través del juego. Del mismo modo, las actividades teatrales en Ekmattra (Bangladesh) contribuyeron tanto a los cambios sociales como a varios resultados relacionados con el idioma.

La pertinencia cultural (10) (es decir, la vinculación con la cultura local) se relacionó con resultados que mostraban empoderamiento y rendimiento académico. En el juego, los niños tuvieron la oportunidad de trabajar con la cultura y el idioma para dar sentido al mundo. Aunque 10 resultados describen cómo los socios prestaron atención a cuestiones culturales y lingüísticas (es decir, se mencionaron en la contribución a los resultados), sólo cuatro resultados muestran un cambio claro en relación con la celebración y la transmisión de la cultura local. Esperábamos que hubiera una relación más estrecha entre la pertinencia cultural del juego y los resultados que describen la transmisión de la identidad cultural.

En todos los resultados han intervenido *múltiples* factores lúdicos, lo que pone de relieve cómo suelen interactuar distintos aspectos del juego. Esto es especialmente evidente en los resultados elegidos para los casos, que fueron codificados por al menos cuatro factores lúdicos diferentes. Tres de los casos, uno de cada región (Ekmattra Bangladesh AS402, Maji Mazuri Kenia AF405, NEDUC Brasil AM204) demuestran la habilidad de los socios para incorporar aspectos importantes del juego e ilustran los múltiples aspectos que a menudo intervienen en las experiencias del aprendizaje a través del juego.

Estos casos tenían en común un **enfoque centrado en el niño o niña** que era **participativo**, **educativo**, implicaba **creatividad e innovación** e implicaba **expresión artística**. Los casos específicos también integraban otros aspectos del juego, como que la experiencia era **alegre**, fomentaba la **colaboración**, construía **igualdad** e implicaba a los niños en la **naturaleza y el aire libre** y en **los deportes y el movimiento**.

Los socios de GFC exploraron activamente el juego

Algunos de los socios de GFC elegidos para el proceso de OH llevan mucho tiempo aplicando enfoques basados en el juego, mientras que otros han cambiado recientemente su forma de trabajar. Las oportunidades de juego cultivadas u ofrecidas por los socios de GFC iban desde el juego libre hasta el juego más estructurado y dirigido por adultos. Esta gama ofrecía oportunidades para apoyar el desarrollo de “habilidades blandas”, como las sociales, emocionales e intrapersonales, así como de habilidades “duras”, como la lectura y las matemáticas. El juego libre, el juego guiado y los juegos que tienen reglas específicas (*games* en inglés) (Figura 14) ofrecen diferentes oportunidades a los niños y pueden ayudarles a desarrollar su autonomía.⁷



Figura 14: Gama de juegos
Crédito de la imagen: Fundación LEGO

⁷ Zosh et al, 2022, Learning Through Play and the Development of Holistic Skills Across Childhood (El aprendizaje a través del juego y el desarrollo de habilidades holísticas en la infancia). Disponible en: https://cms.learningthroughplay.com/media/kell5mft/hs_white_paper_008-digital-version.pdf

Desarrollados para cada contexto único y en conexión con las instrucciones/enseñanza, los socios tenían objetivos o un conjunto de límites para enmarcar la experiencia lúdica y atender a los niños con toda su diversidad y sus distintas necesidades. Uno de los socios, Starters Technology, describió cómo sus diferentes programas, todos ellos relacionados con la tecnología y el juego, se situaban en diferentes puntos de la escala según el nivel de edad y el objetivo. El educador experto que desempeña un papel activo para guiar el descubrimiento, a través de la orientación, las pistas, el andamiaje y las diversas formas de hacer que la experiencia sea significativa para el niño o niña, puede potenciar la experiencia de aprendizaje del niño o niña.⁸ Entre los socios de GFC, la medida en que los propios niños y niñas dirigían las actividades dependía de la organización, las oportunidades y la actividad. A partir de las entrevistas, percibimos que los socios exploraban activamente y se cuestionaban a sí mismos dentro de su contexto hasta qué punto podían avanzar hacia el juego dirigido por los niños y niñas, dónde era apropiado y de qué manera podían apoyar mejor a los niños y niñas mediante el aprendizaje a través del juego. ¡Muchas organizaciones expresaron su sorpresa al ver los resultados de las nuevas oportunidades de juego que habían empezado a ofrecer!

En relación con la definición de la Fundación LEGO

Las cinco características del juego de la Fundación LEGO (Figura 15) se han descrito en los resultados, aunque no hemos pedido a los socios que describan cada uno de estos aspectos para cada resultado. Los cambios que observamos en los datos están relacionados con estas características:

Alegre: todos los socios describieron sus actividades del aprendizaje a través del juego como experiencias alegres para los niños. Los elementos de juego y los resultados del aprendizaje a través del juego se describieron como alegres o divertidos. Las perspectivas adicionales obtenidas al corroborar los resultados también confirmaron la naturaleza alegre.

Socialmente interactivo - El juego se describió como socialmente interactivo y podía adoptar la forma de juegos, deportes, teatro, danza y mucho más. Los resultados también eran sociales y describían cambios en las relaciones.

Activamente participativo - Los socios describieron a los niños y niñas inmersos en el aprendizaje y el descubrimiento, participando activamente, decidiendo y dando forma a su juego.

Significativo - Los niños y niñas tomaron sus propias decisiones, resolvieron sus propios problemas, escribieron sus propios mensajes relacionados con sus propios contextos y realidades y se comunicaron vinculándose a su propia idioma, cultura e identidad.



Figura 15: Cinco características del aprendizaje a través del juego, según la Fundación LEGO

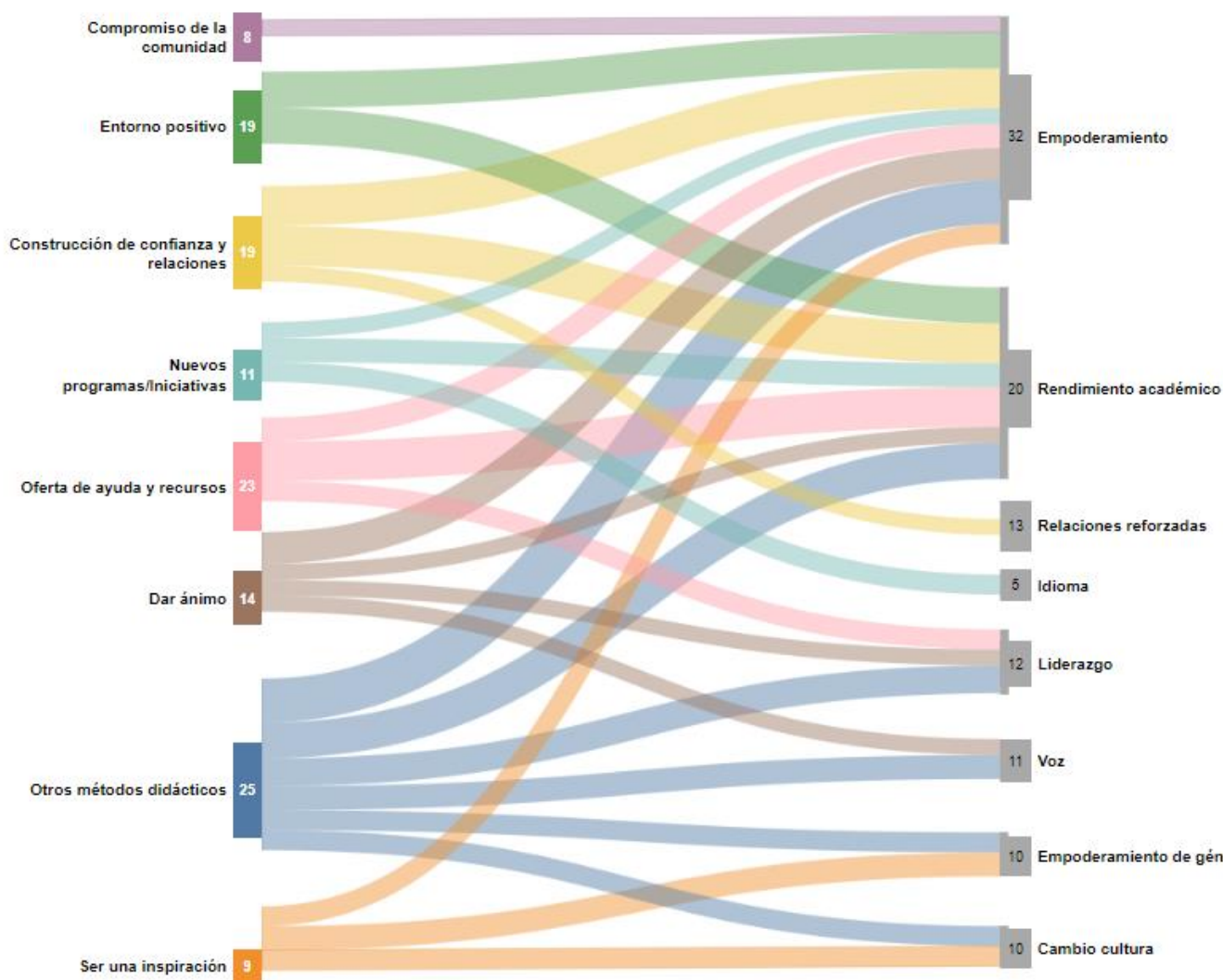
⁸ Parker y Thomson, 2019, White paper on Learning through play at school, disponible en https://research.acer.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1023&context=learning_processes

Iterativo - Los niños y niñas trabajaron con problemas que resolvieron de forma práctica, ya fuera para dominar individualmente la tecnología digital o para resolver colectivamente los problemas de la comunidad fabricando un generador hidroeléctrico. Hicieron sugerencias, dieron forma a los juegos e incluyeron cuestiones que consideraban importantes.

Las cinco habilidades de la Fundación LEGO para el desarrollo integral del niño -creativa, social, física, emocional y cognitiva- también están claras en los resultados. Las oportunidades lúdicas ofrecidas por los socios de GFC pretendían abordar estas necesidades de desarrollo y, en algunos casos, se enfocaron más en unas habilidades que en otras, dadas las capacidades, los objetivos y los contextos de las organizaciones socias. Entre los resultados se han visto múltiples ejemplos de cada habilidad entre los niños.

Otros factores contribuyentes

Además de los aspectos lúdicos que contribuyeron a los resultados, esta sección explora otros factores que formaron parte de la historia de contribución a los resultados. La figura 16 ofrece una visión general de los principales factores no relacionados con el juego que contribuyeron a los resultados entre los niños y niñas. Al igual que en la figura 13, el diagrama muestra el número de veces que se utilizaron códigos de contribución (izquierda) junto con códigos de resultados (derecha). El número en los cuadros muestra el número total de veces que se utilizaron los códigos en relación con los cambios para los niños, niñas y jóvenes; el número total de vínculos puede ser mayor (por ejemplo, con otros métodos de enseñanza) ya que cada instancia del código puede estar vinculada a múltiples códigos de resultados.



Como era de esperar, **otros métodos de enseñanza (25)** fue el factor más común que influyó en diversos cambios en los niños, niñas y jóvenes de todas las regiones. La *enseñanza* se refiere a actividades "no lúdicas" en las que los socios proporcionaron información, educación, talleres, sensibilización sobre temas, formación o asesoramiento. Se enseñó a los niños y niñas sobre liderazgo, temas académicos (incluidas tareas prácticas y técnicas como audiovisuales e ingeniería), sobre habilidades para la vida (incluidos temas como la menstruación), sobre la comunidad indígena y el medio ambiente. Se les enseñaron técnicas de teatro, música, poesía y otras artes. También se les enseñó a fabricar material didáctico y lúdico. La enseñanza influyó en los resultados que describían el empoderamiento, las habilidades académicas, el liderazgo, la voz, la igualdad de género y los cambios culturales. Las descripciones de métodos de enseñanza "no lúdicos" que contribuyen a los resultados apoyan la legitimidad de mantener o combinar métodos de enseñanza "no lúdicos" con oportunidades de aprendizaje a través del juego.

Los enfoques **relacionales** del personal (**19**) de elegir cuidar, construir el respeto mutuo y confiar en los niños se describieron como un factor contribuyente en las tres regiones. El aspecto relacional incluía historias de socios que desafiaban la jerarquía tradicional en el contexto y la cultura; por ejemplo, dando oportunidades a jóvenes o niñas a quienes la cultura mayoritaria

normalmente no escucharía. Los enfoques relacionales influyeron en el empoderamiento de los niños y niñas, sus logros académicos y los cambios en las relaciones.

El estímulo (14) contribuyó claramente a los resultados describiendo el empoderamiento, el liderazgo, la voz y el rendimiento académico. Los socios describieron cómo animaban a los niños a participar en bailes, a jugar, a hacer teatro, a practicar deportes según sus propios deseos y a estudiar. Les decían que no tuvieran miedo a equivocarse, animando a los niños y niñas a expresarse libremente. Animaban a los niños y niñas a explorar libros, a innovar, a desarrollar el pensamiento crítico y a pensar de forma original. Apoyaron proyectos personales, escuchando activamente y dando espacio para utilizar las habilidades que estaban desarrollando. Proporcionaron mentoría y formación a los niños y niñas para el desarrollo de sus capacidades y su liderazgo.

Los recursos físicos (material didáctico, herramientas, materiales y finanzas) y otras **ayudas prácticas (23)**, como la organización de eventos, influyeron en los resultados académicos, el empoderamiento y el liderazgo.

Las habilidades blandas del personal de las organizaciones socias, al crear **entornos (19)** seguros y positivos para los niños, niñas y jóvenes que participan en sus programas, contribuyen claramente a el empoderamiento y al rendimiento académico. Los socios describieron que los niños y niñas de sus programas vivían con necesidades específicas, estigmas o en contextos difíciles y necesitaban estos espacios seguros y positivos para desarrollarse y alcanzar su potencial.

Hubo otros factores menos comunes a través de todas las regiones. En los resultados recogidos de los socios de Asia del Sur (7) se mencionó principalmente a alguien que sirviera de **inspiración (9)** desde el exterior o de modelo de conducta. Atoot (Nepal) utilizó el concepto de modelo de conducta al orientar a las niñas en el campo de fútbol (y más allá). Changing Stories (Nepal) utilizó el concepto de "compañeras" que recibían mentoría y, a su vez, servían de inspiración a otras.

Algunos resultados en el empoderamiento de los niños y niñas, los logros académicos y el uso del lenguaje se vieron directamente influidos por el inicio de nuevas **iniciativas de programas (11)** facilitadas a través del financiamiento de GFC, lo que supuso un cambio significativo en la forma de trabajar de la organización asociada. Estos resultados se produjeron principalmente en el África subsahariana, donde varios socios que formaron parte del recorrido de aprendizaje expresaron explícitamente un cambio en las prácticas y cómo habían adoptado el juego, los esfuerzos inclusivos, los debates medioambientales y creado espacios y clubes de aprendizaje en nuevas iniciativas de programación.

La **participación de la comunidad (8)** sólo se vinculó con los resultados en el empoderamiento de los niños y niñas y fue un factor contribuyente encontrado sobre todo en América Latina (5). FUNILUZ (Colombia) contó cómo las familias hacían aportaciones a las sesiones y ayudaban a preparar la merienda. NEDUC (Brasil) conversó con los abuelos que ejercían de cuidadores, dándoles apoyo emocional. Ruleli (Colombia) invitó a padres y hermanos a experimentar las actividades infantiles en Ruleli y compartió los beneficios del programa. Músicas de la Tierra

involucró a padres, madres y otros miembros de la familia en la música y en la construcción de instrumentos de percusión.

Conclusiones sobre los niños, niñas y jóvenes

Más de la mitad de las declaraciones de resultados recogidas (64 de 123 resultados) describían cambios entre niños, niñas y jóvenes. A través de estos resultados, vemos que el aprendizaje a través del juego ha ayudado a los niños, niñas y jóvenes conectados a los programas asociados de GFC a prosperar y disfrutar de sus experiencias de aprendizaje. Los principales cambios observados son que los niños y niñas se han empoderado, han mejorado su rendimiento académico y han fortalecido sus relaciones con los demás (especialmente con maestros y padres).

En el ámbito escolar, el aprendizaje a través del juego ayudó a niños y niñas que previamente habían sido excluidos (por motivos personales, culturales o socioeconómicos) a sobresalir académica y socialmente. En otros entornos de educación complementaria/no formal/clubes, los niños y niñas ganaron confianza y un espacio seguro para desarrollarse y explorar. Esto les ayudó a superar obstáculos académicos, aprender habilidades para la vida, conectar positivamente con otros niños y niñas y con sus propias familias, y expresar sus identidades.

La participación activa, los juegos educativos, los deportes y la expresión artística (incluidos los elementos culturales y lingüísticos locales) influyeron en estos cambios. Otros factores ajenos al aprendizaje a través del juego, como la enseñanza, los enfoques relacionales, el estímulo, la provisión de recursos y la creación de un entorno positivo y seguro también contribuyeron a estos cambios.

Los niños han empezado a alzar su voz, ayudando a dar forma a los propios programas de los socios de GFC, planteando sus preocupaciones a la comunidad a través de representaciones artísticas, y en dos ejemplos se habló de niños que alzaban la voz en entornos de gobierno escolar. Los métodos de juego participativos en los que se aceptaba a los niños tal como eran (independientemente de sus marcadores sociales), la colaboración y las diversas formas de arte, juegos y deportes ayudaron a los niños a crecer en liderazgo.

La observación de estos cambios en los niños y jóvenes ha convencido a otros miembros de la comunidad (¡y a los propios socios de GFC!) del valor del aprendizaje a través del juego, y ha influido positivamente en otras personas para que apoyen el aprendizaje a través del juego y participen en otras acciones comunitarias.

Posibles lagunas y puntos débiles de los datos

Como se menciona en la sección de metodología, destacar las lagunas en los datos es problemático, dado que los resultados no representan una imagen exhaustiva de ningún programa individual, ni son una muestra aleatoria, ya que la evaluación exhaustiva del programa no era la intención del Recorrido de Aprendizaje. Sin embargo, merece la pena señalar algunas lagunas en los datos -en los que esperábamos encontrar cambios-, ya que son incoherentes con los valores amparados por GFC y/o el aprendizaje a través del juego.

Aunque hubo resultados que describían cambios en las relaciones, y cambios con respecto al género, muy pocos describieron el desarrollo de relaciones a través de las fronteras étnicas o religiosas, y por lo tanto hay pocas pruebas en estos datos que apoyen la idea de que el juego, en grupos mixtos, construye respeto y tiende puentes a través de las divisiones étnicas/religiosas. Del mismo modo, no hubo cambios que mencionaran *explícitamente* perspectivas de género minoritarias (LGBTQ+).

La integración de la identidad cultural y el modo en que el juego puede contribuir a la transmisión, recuperación y celebración culturales sólo apareció como parte de los resultados en unos pocos lugares. Una vez más, dada la intención de GFC y de sus socios de desarrollar un aprendizaje a través del juego contextualmente relevante y una conexión intergeneracional (más allá de las relaciones niño-padre/cuidador), esperábamos ver más cambios de este tipo. Una posible explicación de estas lagunas puede ser que los socios sólo han tomado nota de los resultados que se ajustan a la forma en que han enmarcado su trabajo como 'logros académicos', por ejemplo, sin contar la cohesión social o las conexiones intergeneracionales como resultados.

Puntos clave que las organizaciones pueden aprender unas de otras

Los siguientes ejemplos de resultados, algunos de los cuales se han redactado como casos, ejemplifican algunos aspectos destacados que pueden servir de apoyo a otras organizaciones de la red GFC:

GSK (India) tiene algunos ejemplos interesantes de **defensa de los derechos a la educación** - cómo los niños y niñas y las comunidades actuaron para conseguir oportunidades deportivas en la escuela pública, influyeron en los métodos de enseñanza para que fueran más participativos y se aseguraron de recibir los servicios educativos que necesitaban en sus comunidades (AS506, AS507, AS508).

Maji Mazuri (Kenia) y Ekmattra (Bangladesh) tienen magníficos ejemplos de cómo **implicaron a los niños en proyectos comunitarios**. Mediante actividades lúdicas, las artes combinadas con la educación sobre el medio ambiente, Maji Mazuri (AF405) transformó un vertedero en un parque infantil y ayudó a su comunidad a cambiar sus hábitos de gestión de residuos. En Bangladesh, los alumnos de bachillerato de la Academia Ekmattra (AS401), conscientes de los problemas de escasez de electricidad en la zona de Mymensingh, tuvieron la idea de hacer algo al respecto y desarrollaron con éxito un proyecto de generación de electricidad por flujo de agua, estableciendo una fuente de energía sostenible.

La creación de espacios seguros para la juventud y la conexión intergeneracional fue especialmente fuerte en América Latina y varias organizaciones pueden compartir ejemplos de ello. FUNILUZ (Colombia) implicó tanto a niños y niñas como a familiares en actividades significativas (AM001, AM005). Cores do Amanhã (Brasil) abrió espacios seguros para los niños y niñas mientras las madres recibían ayuda. Utilizaron juegos, bailes y ajedrez para captar el interés tanto de los niños y niñas como de los padres (AM101, AM102, AM103, AM104, AM105). Ruleli (Colombia) ayudó a los niños a relacionarse con las personas de su entorno (AM301) y dio a los padres la oportunidad de experimentar lo que hacían los niños (AM303). En Músicas de la Tierra (Colombia), niños y niñas, así como sus padres, practicaron juntos la música de chirimía (AM401, AM404, AM407). Músicas de la Tierra creó espacios donde los niños podían actuar sin miedo a equivocarse (AM408).

Changing Stories (Nepal) y Músicas de la Tierra (Colombia) pueden compartir historias sobre cómo **colaboraron y apoyaron a otros agentes educativos** para que el enfoque adquiriera un uso más amplio y sostenible. Ambas organizaciones trabajaron deliberadamente con los maestros y los directores de las escuelas, creando confianza y relaciones, y pudieron influir en sus decisiones y prácticas (AS101, AS104, AS105, AM405, AM406).



Cambios en los proveedores de educación

Figura 17: Principales cambios en los proveedores de educación

Descripción de los principales cambios

Como era de esperar, hay muchos menos cambios captados que se relacionan con proveedores de educación: 31 en comparación con 64 sobre niños, niñas y jóvenes. En esta sección describimos estos cambios, visualizados en la Figura 17, con más detalle, analizando de nuevo los principales grupos de cambio.

Adoptando enfoques del aprendizaje a través del juego

La principal área de cambio, que abarca más de la mitad de los resultados relativos a los proveedores de educación, se refiere a la progresión de los proveedores de educación que **solicitan el aprendizaje a través del juego (2), la adopción del aprendizaje a través del juego (15) y la concienciación (2)** sobre el aprendizaje a través del juego. Estos cambios se están produciendo en todas las regiones, en 12 de los socios, lo que sugiere que esto ocurre comúnmente dondequiera que se introduzca el aprendizaje a través del juego a los maestros y otros proveedores de educación.

Alrededor de un tercio de estos cambios se refieren a facilitadores/voluntarios/ maestros de programas que adoptan los métodos dentro de los propios programas e instituciones educativas de los socios. Aquí es donde debería empezar el cambio, pero cae en la "zona gris" de si se trata estrictamente de un resultado (un cambio en alguien *ajeno* al programa), pero da una indicación de que los enfoques basados en el juego se consideran relevantes y están ganando adeptos entre los voluntarios del programa. (Por ejemplo, AF005, AF102, AF203, AF206, AM206). En dos casos, los cambios se debieron a antiguos miembros del personal del programa que ahora trabajan en otros lugares, lo que demuestra que el antiguo personal cree en los métodos y tomó la decisión de seguir utilizando los enfoques en nuevos entornos.

Sin embargo, muchos de los socios están colaborando activamente con otras instituciones educativas y observan una aceptación positiva del enfoque y voluntad de colaboración. En los casos en que los socios se han puesto en contacto con los maestros, parece que éstos acogen positivamente el enfoque, están cambiando sus propias prácticas docentes y comparten las ideas con los demás. Por ejemplo:

- Desde 2021, las escuelas asociadas a Move the World en la zona de Accra (Ghana), comenzaron a involucrar a los estudiantes en actividades de aprendizaje interactivas y atractivas en el día a día. (AF504 - MTW)
- En marzo de 2023, 30 maestros de 5 escuelas públicas de Uganda, con el apoyo de Community Focus International, adoptaron el uso del juego en el aula ordinaria. (AF304 - CFI)
- En 2023, en la India, los maestros de Sabuj Sangha en la escuela Kishalaya Sishu Siksha Niketan, empezaron a compartir sus nuevas prácticas e ideas de enseñanza con otros maestros. (AS308 - SS)

Algunos de los cambios más interesantes se han producido cuando otros proveedores de educación han solicitado ayuda y han colaborado con los socios de GFC para aplicar los enfoques del aprendizaje a través del juego:

- En julio de 2023, el director de la Escuela Secundaria Superior Guru Jajur invitó a Changing Stories (Nepal) a formar a sus maestros en métodos de aprendizaje basados en el juego para que pudieran implementarlos ellos mismos. El director utilizó fondos propios de la escuela para esta formación. Ya se ha celebrado una ronda de formación. (AS 104/105 - CS, véase el estudio de caso).
- En septiembre de 2023, en la India, los maestros y estudiantes de magisterio del programa gubernamental de formación de maestros pidieron durante el Día de Celebración del Maestro que los maestros de Sabuj Sangha impartieran formación sobre los nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje. (AS309 - SS)
- Equipos pedagógicos con diferentes formaciones educativas trabajaron en alianza con Ruleli (Colombia) para apoyar a 150 niños y niñas que necesitaban ayuda para su sanación y desarrollo. (AM302 - RUL)

Ofreciendo oportunidades de aprendizaje a través del juego

Otra progresión del compromiso se observa en los ejemplos en los que los proveedores de educación han empezado a colaborar con otros para **ofrecer oportunidades de aprendizaje a través del juego (4)** y crear **materiales (2)** para apoyar el aprendizaje a través del juego. Los resultados muestran algunos signos iniciales de este tipo de cambio, por ejemplo, el siguiente resultado de Community Focus International (Uganda):

- Padres, jóvenes y maestros del proyecto crearon un centro de juego utilizando material didáctico fabricado con material local. (AF301 - CFI)

El ejemplo más contundente de un proveedor de educación que garantiza la provisión del aprendizaje a través del juego es el cambio descrito por GSK (India) en respuesta a una de sus escuelas modelo, que se describe con más detalle con ejemplos similares en el estudio de caso:

- En 2018, el gobierno cambió a la mitad del personal de una escuela respondiendo a los padres que tomaron medidas en defensa de los derechos educativos de sus hijos cuando los maestros no les estaban proporcionando una educación adecuada. Los padres observaron que los niños estaban obteniendo mejores resultados mediante el aprendizaje práctico y las actividades deportivas proporcionadas por la programación de GSK a lo largo de los años y tomaron medidas para presionar al gobierno. (AS508 - Ver el caso GSK)

Aunque se trata de un caso aislado, demuestra lo que puede ocurrir cuando los socios, las comunidades y los gobiernos colaboran para garantizar el cumplimiento de los derechos de los niños en la educación.

Mejora de las relaciones

Hay varios resultados sobre **relaciones fortalecidas (7)**, que en su mayoría muestran cómo los maestros se relacionan mejor con otros maestros y trabajan mejor con los alumnos. Dos ejemplos de Atoot (Nepal) y Move the World (Ghana) destacan un cambio en el empoderamiento de género y enfoques no violentos de la disciplina:

- Los maestros de las escuelas públicas locales pidieron ayuda a las jóvenes del personal de Atoot, lo que no es la norma cultural en la zona. (AS005 - AT)

- Desde 2021, en varias comunidades que han contado con la programación de Move the World, padres y maestros han manifestado que han cambiado sus métodos disciplinarios, pasando del uso de la vara a otras formas no violentas modeladas por los facilitadores de Move the World. (AF506 - MTW)

¿Qué está contribuyendo a estos cambios?

Los resultados que describen a los proveedores de educación **que adoptan el aprendizaje a través del juego** se basan en que los socios **enseñan/forman (10)**, **ayudan** con recursos prácticos **(4)**, **crean redes (3)** o debido a **otros resultados (3)**.

Cuando los proveedores de educación adoptaron el aprendizaje a través del juego dentro de los propios programas y espacios de los socios, un factor común que contribuyó a ello fue que la organización se inspiró en GFC y en la formación que se había impartido. En el caso del resultado de Sabuj Sangha (AS306) en la India, describieron cómo, tras la formación impartida por GFC en 2023, realizaron una lluvia de ideas con los maestros sobre las razones del abandono o la falta de rendimiento académico y empezaron a crear material didáctico. Cuando abandonaron la enseñanza basada en clases magistrales y pusieron en práctica sus ideas, vieron los efectos positivos de que los niños jugaran al aire libre, aprendieran con canciones, juegos e incluso tuvieran un huerto escolar. En el África subsahariana (AF005, AF101, AF103, AF206) se encontraron historias similares en las que GFC inspiró al propio personal/voluntarios de los socios. A través del proceso de corroboración, los maestros del Amos Youth Centre (Zambia) expresaron que se relajaban y se volvían creativos cuando utilizaban el juego. Un comentario interesante de FUNILUZ (Colombia) fue una reflexión asombrosa sobre el uso de un osito de peluche para apoyar las habilidades académicas y la confianza de una niña. Desde que FUNILUZ se enteró de que a la niña no se le permitía llevar el osito de peluche a la escuela porque creaba un poco de caos entre los demás estudiantes, FUNILUZ ha estado lidiando con la cuestión de cómo es posible establecer suficiente orden en las oportunidades de juego para que los espacios educativos más tradicionales puedan adoptar más estos métodos basados en el juego.

Al profundizar en el resultado de Músicas de la Tierra (Colombia) relacionado con una niña de 11 años ayudada por la música (AM410), el personal se enteró del deseo de la maestra de cambiar sus propias prácticas, al ver el efecto que el aprendizaje a través del juego tenía en los niños de su escuela. Se sintió inspirada por el creciente interés de los niños por la escuela en un momento crucial de su vida en el que otros niños estaban abandonando los estudios. Músicas de la Tierra describió la forma en que se habían comprometido y colaborado activamente con los maestros de la escuela y que esto podría haber contribuido al cambio. Músicas de la Tierra respetaba el trabajo de los maestros de la escuela a la vez que intentaba aconsejarles sobre cómo crear entornos más lúdicos. Músicas de la Tierra también organizó talleres y formación pedagógica para incorporar la música como herramienta educativa.

La contribución de Changing Stories (Nepal) a los resultados AS104 y AS105 (véase el resumen del estudio de caso en el Anexo 5), donde la Escuela Secundaria Superior Guru Jajur contrató a dos ex alumnos de Changing Stories como maestros de nivel primario e invitó y pagó una

formación sobre métodos basados en el juego impartida por Changing Stories, muestra cómo una serie de actividades y esfuerzos influyeron en el cambio de liderazgo escolar para adoptar el aprendizaje a través del juego:

- En 2021, Changing Stories entrenó y dio mentoría a 2 jóvenes locales (becarios) que lograron un impacto significativo en los niveles de aprendizaje de los niños. Changing Stories, como parte de su estrategia de sostenibilidad, hizo parte del Memorando de Entendimiento con la escuela que el director y los maestros observaran las clases al menos 3 veces. Este director observó el aprendizaje basado en el juego de Changing Stories e incluso participó en algunos juegos. Changing Stories mostró deliberadamente al director que los niños que no podían hacer sumas básicas, podían hacer divisiones de 3 dígitos al final del proyecto. Aunque la escuela tiene que ocuparse de los recursos de infraestructura (aula, iluminación, etc.), Changing Stories proporcionó los recursos de enseñanza y aprendizaje que la escuela recibe al final. Además de las tarjetas de palabras y otros materiales elaborados por los equipos de Changing Stories, los becarios (facilitadores) intentaron utilizar muchos juegos locales, como el juego de la goma elástica y juegos con piedras, e hicieron hincapié en el trabajo en equipo en esos juegos.

Sabuj Sangha (India) describió cómo la **creación de redes** en forma de participación en un laboratorio de educación y el trabajo de incidencia contribuyeron a su resultado (AS309) el cual consiste en que los maestros del gobierno solicitaran formación (**solicitando el aprendizaje a través del juego**).

El hecho de que los propios proveedores de educación se responsabilizaran de la **provisión** de recursos o espacios se vio respaldado por las actividades de **creación de redes (3)** y **compromiso comunitario (2)** de los socios.

El resultado de Ruleli (Colombia) (AM302) describe cómo la provisión de un espacio y la colaboración con otros profesionales influyeron en el resultado de los equipos pedagógicos con diferentes formaciones educativas que trabajaron en alianza con ellos para apoyar a 150 niños que necesitaban sanación y desarrollo.

Los espacios y tipos de programas en los que operaba cada organización asociada contribuyeron a determinar en qué medida podían influir los socios en los proveedores de educación. A partir de nuestra limitada comprensión de los socios, basada en las partes de los programas que nos han descrito, hemos trazado tipos de espacios en la tabla siguiente.

Enfoque del proyecto	Socios	Número de cambios de proveedor externo de enseñanza*	Promedio por socio
Grupo/club juvenil (educación no formal)	GSK, Atoot, AYC, Maji Mazuri, Starters Technology, NCL, FUNILUZ, Músicas de la Tierra, Sololatecas, Ruleli, Cores do Amanhã, NEDUC	5	0.4
Prestación de servicios (escuelas propias de los socios)	Ekmattrra DESH Maji Mazuri Starters Technology	0	0

Enfoque del proyecto	Socios	Número de cambios de proveedor externo de enseñanza*	Promedio por socio
Prestación de servicios con enfoque de modelización	GSK Sangha Sabuj	3	1.5
Apoyo escolar (los socios trabajan en colaboración con las escuelas)	Changing Stories Move the World CFI	9	3

* Excluido el personal propio del proyecto/maestros/voluntarios

Aquellos socios que se enfocan en la modelización y el apoyo escolar (inevitablemente) tienden a mostrar un mayor impacto en los proveedores de educación. Músicas de la Tierra es la excepción, lo que puede atribuirse a su estrecha colaboración con las escuelas de su programa.

Hallazgos generales

Las experiencias personales de participación en el aprendizaje a través del juego afectaron a los proveedores de educación lo suficiente como para cambiar sus prácticas; el juego no sólo afectó a los niños, niñas y jóvenes. En estos contextos, modelizar y participar en el juego se oponía a las prácticas tradicionales y a las expectativas de padres y maestros, por lo que existía un elemento de riesgo que mencionaron varios socios. Aunque algunos socios han utilizado métodos basados en el juego o en el aprendizaje basado en la experiencia durante mucho tiempo, los datos muestran cambios en la forma en que el personal y los voluntarios de los propios socios de GFC han participado con confianza en el juego y han ofrecido oportunidades para el aprendizaje a través del juego. Varias organizaciones manifestaron su compromiso con los métodos basados en el juego a partir de los efectos que están observando y expresaron su deseo de dar nuevos pasos.

Aunque no se han declarado como resultados, hemos oído cómo el propio personal de los socios de GFC que actúan como proveedores de educación se han acercado y conectado con la comunidad a través de actividades relacionadas con el aprendizaje a través del juego. En las tres regiones, estos proveedores de educación han invitado a los padres a actividades, festivales y producciones, a menudo relacionadas con las artes y las experiencias del aprendizaje a través del juego. Además, muchos de los agentes educativos de los socios, especialmente en Asia del Sur y el África subsahariana, han colaborado y debatido con miembros de la comunidad.

En los casos en que los maestros locales y la dirección de las escuelas han mostrado interés por la metodología del aprendizaje a través del juego o la han adoptado, han influido varios factores: observar o experimentar el aprendizaje a través del juego junto con la formación, proporcionar recursos, crear redes y ver los efectos de otros resultados de apoyo (por ejemplo, cambios en los niños). En un caso de cambio en la dirección de una escuela, influyó el hecho de que se creara la expectativa de que los directores y los maestros acudieran a observar.

Hay casos de proveedores de educación que proporcionan recursos u oportunidades para el aprendizaje a través del juego y crean o cambian relaciones, pero aún no hay muchas pruebas de un cambio en las prácticas de aprendizaje a través del juego en todo el sistema o de la provisión de recursos para el aprendizaje a través del juego. El grado al que se ha influido en los proveedores de educación depende en gran medida del diseño del programa: algunos socios se enfocan en la prestación de servicios, mientras que otros tienen un enfoque más basado en los derechos y desean influir en otros proveedores y sistemas educativos. Dos socios tienen escuelas modelo en las que se han vinculado intencionadamente a otros proveedores de educación. Aquellos que han diseñado sus programas para influir en los agentes de cambio del sistema es probable que también hayan establecido relaciones con ellos para conocer los cambios en los proveedores de educación. Dadas las repercusiones positivas que está teniendo el juego, más socios deberían estudiar cómo -aunque sea en pequeña medida- pueden influir en el sistema educativo de forma más amplia, aprendiendo de lo que otros socios han sido capaces de lograr.

A nivel del ecosistema educativo, los resultados y casos compartidos por GSK (India) y Changing Stories (Nepal) mostraron cómo el juego podía alterar el *statu quo*; en el caso de GSK esto se hizo en colaboración con miembros de la comunidad y en Changing Stories se hizo principalmente dentro del sistema escolar. Es de esperar que la influencia más amplia en los ecosistemas educativos en los que operan los socios continúe y se amplíe, por ejemplo, en el caso de Músicas de la Tierra, donde, en colaboración con otros actores comunitarios, abogan por un cambio que podría llegar a los actores nacionales que afectan a la educación. Otros socios tienen una base de experiencia con la LTP que podría servir como base para una influencia más intencionada con otros proveedores de educación para ampliar la adopción del aprendizaje a través del juego en sus respectivos ecosistemas educativos.



Cambios en la comunidad en general

Figura 18: Principales cambios en la comunidad en general

Descripción de los principales cambios

Hubo 35 resultados relacionados con cambios más amplios en la comunidad; sin embargo, a diferencia de los proveedores de educación, éstos abarcan una gama más amplia de cambios. Se realizó un sencillo análisis en red de los principales códigos (mencionados tres o más veces) para ayudar a mostrar vínculos entre ellos (Figura 19). En esta sección describimos con más detalle los principales temas de los datos.



Figura 19: Clúster mostrando vínculos entre el compromiso de la comunidad v otros códigos.

Aprobación (10)

Un cambio descrito con frecuencia es que los padres y otros miembros de la comunidad animan ahora a sus hijos a participar en actividades y Programas de aprendizaje a través del juego. Esto a menudo contrasta con el escepticismo expresado anteriormente sobre el juego, pero al haber visto los beneficios, ahora los apoyan, expresan su reconocimiento y recomiendan a otros que involucren a sus hijos en los programas de aprendizaje a través del juego.

Participación (15) y compromiso (4) de padres y miembros de la comunidad

Estrechamente relacionados con la aprobación están la participación y el compromiso de la comunidad, donde los padres y los miembros de la comunidad se involucran ahora en los programas de los socios y en la educación de sus hijos. Varios de estos cambios son significativos, ya que se han producido en contextos en los que no se da prioridad a la educación o en los que los niños no han recibido sus derechos educativos debido a la estigmatización (por ejemplo, un niño con síndrome de Down). Aunque muchos de estos cambios son pequeños, indican que los padres muestran un mayor interés por la educación de sus hijos a través de:

- ayudar a sus hijos a acudir a la escuela/actividades extraescolares,
- asistir y participar en las actividades escolares o del programa,
- participar en las reuniones de padres y maestros,
- ayudar en ocasiones especiales (por ejemplo, eventos deportivos y presentaciones)
- hacer pequeñas contribuciones materiales a la educación de sus hijos (por ejemplo, ropa deportiva)
- utilizar en casa los métodos que han aprendido en el programa.

Acción comunitaria en sentido amplio

Once resultados estaban relacionados con la **oferta de oportunidades educativas** por parte de la comunidad. En cinco de los resultados, los actores comunitarios **proporcionaron espacios** para el juego mediante la creación de parques infantiles, instalaciones preescolares y espacios de práctica (AS203 - DESH, AF305 - CFI, AF301- CFI, AF408 - MM, AM401-MT). Los seis

resultados restantes muestran cómo los actores comunitarios participaron de diferentes maneras en la **movilización y e incidencia** a favor del juego y de los recursos para apoyar el juego:

- Miembros de tres comunidades de la India han presionado al gobierno para que integre el aprendizaje práctico y el trabajo experimental en las clases escolares. (AS506 - GSK)
- En mayo de 2023, socios y simpatizantes apoyaron el programa de alimentación escolar de Maji Mazuri (Kenia) en el Teatro Nacional de Kenia mediante la compra de entradas y donativos. (AF 401 - MM)
- En abril de 2022, madres y maestros de la escuela KSS de la aldea india de Nandakumarpur empezaron a trabajar juntos para encontrar soluciones que hicieran de la escuela un lugar seguro para los niños. (AS311 - SS)
- Un líder comunitario local movilizó a comunidades y maestros para que participaran en el programa Músicas de la Tierra (Colombia), influyendo en las actitudes de la comunidad y coordinando eventos. (AM403 - MT)
- Una familia organizó una asociación de padres para organizar la música escolar y obtener recursos para ello en relación con el programa Músicas de la Tierra (Colombia). (AM402 - MT)
- Un gobierno local tomó la iniciativa y colaboró con Músicas de la Tierra (Colombia) para abogar por la construcción de una escuela de música. (AM411 -MT)

Cuestiones medioambientales

Otros aspectos del desarrollo comunitario en los resultados se referían a **cuestiones medioambientales**, cuyos programas habían integrado en su enfoque lúdico. Cuatro resultados describen cómo:

- miembros de la comunidad en el contexto de FUNILUZ (Colombia) participaron en una tienda de segunda mano, gestionada por jóvenes, apoyando una "economía circular" para ayudar a familias con dificultades económicas. (AM003 - FUN)
- miembros de la comunidad en el contexto de Atoot (Nepal) se vieron afectados por los mensajes de los jóvenes sobre el medio ambiente/saneamiento local. (AS006 - AT)
- miembros de la comunidad que viven en los barrios marginales de Mathare en el contexto de Maji Mazuri (Kenia) empezaron a separar y eliminar la basura adecuadamente (AF406 - MM)
- una facilitadora de proyectos relacionados con Move the World (Ghana) comenzó su propio huerto doméstico sostenible. (AF501 - MtW)

Cambios culturales y relacionales

Doce de los resultados sugirieron algún tipo de cambio cultural y relacional, muchos de los cuales se dan por reciprocidad a los cambios ya descritos entre los niños, niñas y jóvenes. Por ejemplo, los miembros de la comunidad ahora:

- animan y apoyan a las niñas, concretamente tres resultados de Atoot (Nepal)

- participan en la educación, especialmente en grupos étnicos en los que la escolarización no se ha considerado relevante en su cultura en el pasado, por ejemplo, DESH (Bangladesh) y Sabuj Sangha (India)
- son capaces de comunicarse con sus hijos sordos o ciegos, concretamente el Amos Youth Centre (Zambia)

Dos resultados afirmaron cambios en las formas violentas de disciplina. En uno de ellos, la policía redujo/dejó de golpear a los niños de los barrios marginales incluso durante un periodo de disturbios y otros actos violentos en la comunidad (AF407 - MM). Sin embargo, este cambio se enmarca en términos de mejora del comportamiento de los jóvenes, y no se vincula explícitamente a un cambio en las actitudes de la policía. En el segundo, los padres y maestros *expresaron* que habían cambiado los métodos de disciplina (AF506 - MtW), pero no se observó ningún cambio concreto de comportamiento que verificara su opinión.

Una transformación excepcional

Una historia transformadora de Cores do Amanhã (Brasil) destacó cómo una madre que había sufrido violencia doméstica y depresión pudo dar un giro a su vida y encontrar esperanza (AM102 - CdA). Sus hijos empezaron a participar en el espacio recreativo creado por la organización, lo que permitió a la madre centrarse en su propia participación y restauración. Hoy enseña a otros grupos de mujeres a partir de su propia historia y sus experiencias, y genera ingresos trenzando el pelo. Esta historia se analiza con más detalle en el estudio de caso.

¿Qué ha contribuido a estos cambios?

Entre los 123 resultados, los siguientes códigos de aprendizaje a través del juego fueron los más utilizados para describir la contribución de los socios al cambio de los actores comunitarios: expresión artística (9), juego educativo (8), participación (8), alegría (7), creatividad (7) y deportes y movimiento corporal (7).

Los factores distintos del juego que contribuyeron a los cambios en los actores comunitarios fueron: enseñanza/formación/sensibilización (15), compromiso comunitario (15), ayuda con recursos (11), otros resultados (7), entorno (7) e inspiración (6).

Cada resultado parece tener su propia historia y, a menudo, una combinación de varios factores. En nuestros datos de resultados, no observamos un patrón claro de determinados tipos de juego u otros factores que contribuyan a determinados tipos de resultados en los actores comunitarios, excepto en el caso de los resultados marcados como cambio cultural (10), todos ellos en Asia del Sur. Para estos resultados que describen un cambio cultural en la comunidad, el compromiso comunitario (7) fue el factor contribuyente más claro, aunque los elementos de aprendizaje a través del juego variaron. Atoot (Nepal), DESH (Bangladesh), Sabuj Sangha (India) y GSK (India) emplearon diversas estrategias de participación comunitaria que contribuyeron claramente a los cambios culturales. Estas estrategias incluían actuaciones, deportes y métodos lúdicos en combinación con reuniones y otras formas de interacción con los padres y los miembros de la comunidad. Asimismo, el reconocimiento por parte de las comunidades de los resultados positivos en los niños contribuyó al cambio cultural.

Resumen de los hallazgos

Los resultados cosechados muestran que los miembros de la comunidad, en particular los padres y cuidadores, están cada vez más abiertos al juego y más implicados y comprometidos con el apoyo a los niños en sus actividades. Las actitudes negativas hacia el juego han cambiado y ahora las comunidades empiezan a mostrar entusiasmo, construyendo un movimiento local a favor del aprendizaje a través del juego. Los cambios en las relaciones y en la cultura de la comunidad permitieron que niños que antes estaban excluidos se beneficiaran de la educación y de otras iniciativas del programa. Los miembros de la comunidad también se comprometieron en la acción y la defensa de la educación y participaron en la mejora del medio ambiente. Un caso describió la transformación en la vida de una madre.

Los padres, otros miembros de la familia, un líder de la comunidad local, un gobierno local y los miembros de la comunidad en general (por ejemplo, en una zona de "barrios marginales" y en una zona afectada por un conflicto) cambiaron gracias a diversos métodos de aprendizaje a través del juego y otras formas en que los socios les proporcionaron recursos y se comprometieron con ellos, les informaron, establecieron relaciones con ellos y les proporcionaron un entorno positivo. A menudo, los resultados en los miembros de la comunidad se relacionaban directamente con los resultados positivos en los niños y niñas.

Los socios de Asia del Sur buscaron intencionalmente tener un impacto más amplio en las comunidades y su compromiso se relacionó sobre todo con la educación de los niños. En el África subsahariana, los resultados en la comunidad describen cambios sobre todo en los padres, excepto en Maji Mazuri (Kenia), que tuvo resultados más amplios en la comunidad, más allá de la educación. En América Latina, hubo actividades del programa diseñadas para implicar a los padres; los resultados entre ellos se referían principalmente a padres individuales que estaban cambiando.

Las organizaciones socias que se enfocaban principalmente en la prestación de servicios a menudo eran poco conscientes del impacto que estaban teniendo en las comunidades. El recorrido de aprendizaje sacó a la luz resultados de los que los socios no habían sido conscientes anteriormente y algunos se sintieron especialmente inspirados por el proceso de búsqueda de perspectivas comunitarias y seguimiento de los resultados. En América Latina, Músicas de la Tierra explicó cómo también ellos, como socios de GFC, habían cambiado y descubierto su mayor influencia: "Al principio, ¡no teníamos ni idea del impacto en la comunidad! Para nosotros era sólo un proyecto, pero al llegar a estos resultados de forma accidental, queremos utilizar esto para hacer incidencia." Los resultados que vieron en los niños gracias a la música y su forma de trabajar con ellos inspiraron a maestros, miembros de la comunidad y a la propia organización socia. Además de reunirse con los ministerios, tienen previsto reunirse con algunos senadores para explicarles la transformación que puede producirse gracias al aprendizaje a través del juego.

Conclusiones e ideas para considerar

Un panorama general

La principal cadena de resultados (o secuencia de acontecimientos) que vemos en los datos trata de cómo la integración del juego en los espacios educativos ha empoderado y transformado a los niños (y a veces a otros al mismo tiempo) que han pasado a afectar a otros niños, padres, familias y maestros. La observación de este cambio ha inspirado a los actores locales y a los propios socios de GFC, que se han convencido del valor del aprendizaje a través del juego. En unos pocos casos, niños y jóvenes pasaron a la acción para influir en la comunidad en general mediante actuaciones, incidencia e innovación.

En esta secuencia de acontecimientos, los datos del recorrido de aprendizaje construyen un sólido caso de empoderamiento de los niños, logros académicos y nuevas relaciones. Hay algunas historias de resultados que describen efectos más amplios en las familias, en el entorno escolar y en la comunidad.

Aunque los socios habían utilizado el juego en cierta medida, a menudo mencionaron como fuente de inspiración los encuentros de socios de GFC, en los que los socios experimentaron personalmente el juego y se conectaron a la red. Los socios integraron el aprendizaje a través del juego en sus propios programas y destacaron elementos específicos para sus contextos. El enfoque abierto de GFC, que anima a que surjan expresiones locales del aprendizaje a través del juego, contribuyó a la diversidad y la eficacia de los enfoques basados en el juego.

En relación con la definición del aprendizaje a través del juego de los socios

Los datos recogidos en el recorrido de recorrido de aprendizaje resuena bien con la definición que los socios hacen del aprendizaje a través del juego. Los deportes y el movimiento corporal, así como la expresión artística, aparecen claramente en los datos del recorrido de aprendizaje, pero no serían necesariamente formas de *juego* sin las características de ser amigables para los niños, divertidas, atractivas y participativas que se destacan en la definición del aprendizaje a través del juego de los socios de GFC y que también vimos en los datos del recorrido de aprendizaje. Los socios comunicaron estas experiencias como juego y deberían considerarse, al menos, como una vía de cambio a través del aprendizaje a través del juego. Todas las palabras de la nube de palabras se encuentran en los datos de OH.



Figura 20: Definición del aprendizaje a través del juego de los socios de GFC

La definición de aprendizaje a través del juego de los socios contiene palabras que describen la experiencia real del juego, a la vez que utiliza palabras que esperamos que se vinculen con el

futuro: impactante, esperanza, empoderamiento y transformador. Dado que la OH se enfoca en el comportamiento visible concreto, estas palabras no se utilizaron para codificar la contribución del aprendizaje a través del juego, pero resuenan bien con el entusiasmo y las conclusiones que sacaron los socios al describir los datos cualitativos recopilados en el recorrido de aprendizaje.

Basándonos en los cambios que se han puesto de manifiesto en los datos, sugerimos las siguientes modificaciones en la definición del aprendizaje a través del juego del socio:

- Mayor énfasis en el **empoderamiento** . El empoderamiento fue uno de los temas principales entre los resultados afectados por el aprendizaje a través del juego.
- Añadir **relaciones**, ya que las relaciones se desarrollaron y fortalecieron a través de las experiencias de aprendizaje a través del juego.
- Añadir **el desafío de las normas**. Aunque puede que esto no se aplique a todas las experiencias de aprendizaje a través del juego, es bueno pensar en cómo el juego crea un entorno seguro para desafiar las normas culturales restrictivas.
- Añadir **inspirador**. El aprendizaje a través del juego inspiró a los niños a ayudar a otros niños, y los cambios en los niños inspiraron cambios en sus maestros y otros miembros de la comunidad.

En relación con la definición del aprendizaje a través del juego de la Fundación LEGO y los vínculos con la teoría

Ya hemos señalado que las formas de juego y los resultados del aprendizaje a través del juego de los socios se relacionan bien con las cinco características del aprendizaje a través del juego de la Fundación LEGO (LF), así como con las cinco habilidades identificadas como parte del desarrollo integral esbozado en el libro blanco de LF, *Learning through play: a review of the evidence* (Aprendiendo a través del juego: una revisión de la evidencia) (Zosh, et al, 2017)⁹ . En el documento posterior *Learning through play and the development of holistic skills across childhood* (Aprendiendo a través del juego y el desarrollo de habilidades integrales a lo largo de la infancia) (Zosh, et al, 2022)¹⁰ , los autores hacen hincapié en la necesidad de aprender más sobre "las habilidades y subhabilidades holísticas de una manera más integrada", "el papel de los adultos en el aprendizaje de los niños a través del juego", "el impacto en los niños y niñas en edad escolar primaria y mayores" y "a través de diferentes contextos culturales y sociales". Aunque no se trata de un estudio longitudinal ni de un amplio proyecto de investigación, el Recorrido del Aprendizaje ha brindado la oportunidad de abordar los temas que, según los autores, debían explorarse, yendo más allá del entorno formal del aula y describiendo de forma más integrada las habilidades y la autonomía de los niños y niñas, así como la autonomía de las personas adultas que los rodean.

Las teorías posteriores hacen hincapié en la interconexión de las habilidades en el desarrollo integral de un niño o niña y en cómo estas habilidades deben ser transversales a varios ámbitos

⁹ Zosh, et al. (2017). El aprendizaje a través del juego: Una revisión de la Evidencia. Obtenido de Learning-through-play_web.pdf

¹⁰ Zosh, et al. (2022). El aprendizaje a través del juego y el desarrollo de habilidades holísticas a lo largo de la infancia. Obtenido de https://cms.learningthroughplay.com/media/kell5mft/hs_white_paper_008-digital-version.pdf

(Zosh, et al, 2017). Los casos de este recorrido de aprendizaje mostraron que los socios ofrecían formas de juego en entornos seguros y propicios que potenciaban una variedad de habilidades que encajaban en su mundo y atravesaban varios espacios de sus vidas.

Ideas a considerar

De cara al futuro, he aquí algunas ideas para que la GFC y sus socios las tengan en cuenta, basándose en la experiencia y el aprendizaje de este proceso.

Aprendiendo de los hallazgos:

- GFC y sus socios pretenden abordar la desigualdad y la exclusión sistémicas, lo que requerirá un mayor desarrollo de las relaciones más allá de las diferencias culturales y sociales. Los socios deben estudiar cómo el aprendizaje a través del juego (y otros factores) puede **tender puentes e inspirar relaciones más allá de las divisiones** en las comunidades en las que trabajan.
- **A la hora de diseñar** su trabajo, los socios deberían considerar la forma en que ellos, como organizaciones de la sociedad civil, **conectan con los proveedores de educación gubernamentales e influyen en ellos para** apoyar un cambio más amplio a nivel de sistemas hacia el aprendizaje a través del juego.
- Considerar cómo más proyectos pueden desempeñar un papel en la **transmisión cultural y las conexiones intergeneracionales**.

Aprendiendo del proceso:

- Ahora que los socios ya tienen experiencia en documentar resultados como cambios de comportamiento en los actores sociales, pueden **conservar los sencillos globos como marco** y herramienta de comunicación para supervisar periódicamente los cambios en estas áreas. FUNILUZ mostró cómo el uso de marionetas ayudó a generar nuevas conversaciones con los niños. Los socios de GFC pueden **encontrar formas creativas de aprender de los niños acerca del cambio**; los títeres podrían apoyar potencialmente la cosecha de resultados entre los niños.
- Algunos socios de GFC valoraron profundamente la oportunidad de llegar a otros actores para escuchar sus perspectivas. GFC puede trabajar con sus socios para **identificar a los actores** que pueden verse influidos por su trabajo y explorar formas sencillas de escucharlos y comprometerlos con su visión.
- Dado el compromiso de GFC de apoyar el intercambio y el aprendizaje entre sus socios, se recomienda **utilizar procesos participativos para explorar las estrategias, experiencias, retos y resultados destacados en los casos**.

Apéndices

Anexo 1: Preguntas para el recorrido del aprendizaje

Estableciendo el alcance y enfoque del recorrido de aprendizaje

El recorrido de aprendizaje pretende comprender:

- ¿Qué cambios ocurren cuando el "aprendizaje a través del juego" (apoyado y fomentado por los socios de GFC) se utiliza en las comunidades?
- ¿Cómo han contribuido los socios de la GFC a estos cambios?
- La definición de "Aprendizaje a través del juego" se deja abierta, y está siendo explorada por GFC y sus socios (con referencia a la definición de la Fundación LEGO) quienes están trabajando en una definición que pueda ser utilizada en el análisis.

Enmarcando la Cosecha de Resultados

Mediante un proceso de Cosecha de Resultados con los socios de GFC, el aprendizaje se enfocará en:

- **Contribución de los socios de GFC.** Sólo examinamos los resultados relacionados con la influencia de las organizaciones socias al GFC.
- **La definición de resultados** -cambio de comportamiento en un actor social al que hemos contribuido- nos ayudará a enfocarnos en los resultados y no en opiniones, teorías o sentimientos durante la recopilación del conjunto inicial de resultados.

Además, el proceso de OH se enfocará en:

- **Tres ámbitos de actores.** Las sesiones animarán a los socios a analizar lo que ocurre entre los niños y niñas/jóvenes, los proveedores de educación y otras personas de la comunidad. Es posible que los socios no trabajen directamente con los tres ámbitos, pero se les pedirá que piensen en cualquier cambio concreto del que sean conscientes. Cabe esperar que la mayoría de los cambios se produzcan entre los niños de 6 a 12 años (énfasis de PEAK), pero el Recorrido del Aprendizaje examinará los cambios entre los niños y niñas/jóvenes de todas las edades.
- **Relevancia:** Dadas las limitaciones de tiempo, animaremos a los socios a que se enfoquen en redactar entre 4 y 6 resultados que consideren relevantes. Al enfocarnos en la relevancia, no nos estamos centrando en todos los resultados "conseguidos" posibles, sino más bien en aquellos resultados que mejor apoyarán el aprendizaje colectivo. Sólo se utilizarán para el análisis las declaraciones completas de resultado.

Preguntas para profundizar...

- Antes de profundizar, explore con los socios y GFC: ¿Qué resultados merece la pena redactar/explorar más para profundizar?
- ¿Cuál fue la historia/trayectoria/procesos y causas múltiples que condujeron al resultado? (incluya factores y condiciones positivos y negativos, actores implicados)
- ¿Qué se puede aprender de esto?

- Además de otras cuestiones específicas identificadas por las organizaciones socias y GFC en relación con resultados específicos o con un conjunto de resultados.

Preguntas para dar sentido

Dos preguntas de síntesis para la construcción de significados y sentidos son: 1) ¿Qué podemos aprender del Recorrido del Aprendizaje? y 2) ¿Sobre qué queremos actuar de cara al futuro? (perspectivas de GFC y de los socios)

En sus propios contextos/papeles como GFC, como organizaciones socias, o como comunidad de práctica dentro de la red GFC, discutir lo que es significativo desde sus propias perspectivas:

- Afirmaciones, ideas, inspiración para ampliar o ensayar en los propios contextos/roles de cara al futuro.
- Factores/retos a evitar o abordar

Preguntas para el análisis

El siguiente conjunto de preguntas sirve de apoyo al análisis tras los dos ciclos de exploración de resultados: la cosecha de resultados y las entrevistas de "bucear/escarbar" enfocadas en los 15-25 resultados seleccionados. Esperamos encontrar patrones de resultados (por ejemplo, quién está cambiando, tipos de cambio, lugares de cambio), patrones de contribuciones (por ejemplo, enfoques, métodos, innovaciones) y aspectos destacados que merezca la pena explorar y comprender. Parte del análisis se realizará con los socios y otra parte se les presentará para que hagan comentarios y le den sentido, debido a la falta de tiempo.

A continuación se presenta un borrador de preguntas que se finalizará con GFC una vez que dispongamos del conjunto de resultados para poner el énfasis en el análisis que resulte más útil. Estas preguntas se derivan de lo que personalmente consideramos útiles en un proceso de cosecha de resultados, combinadas con preguntas específicas de los ToR (Términos de Referencia). Creemos que el marco de la OH y las anteriores preguntas sobre el proceso proporcionarán datos que nos ayudarán a explorar las preguntas de análisis que figuran a continuación. Con el amplio marco y el proceso participativo descritos anteriormente, no podemos garantizar la cantidad de datos sobre ninguna de las preguntas de análisis.

Niños/jóvenes

Del análisis de los resultados:

- ¿De qué manera vemos que los niños y niñas/jóvenes prosperan gracias al aprendizaje a través del juego dentro de los entornos educativos? ¿Cómo son capaces de expresarse, hablar, cuestionar o defender?
- ¿De qué manera prosperan los niños/y niñas/jóvenes gracias al aprendizaje a través del juego fuera de los entornos educativos (por ejemplo, sanando traumas, abordando la crisis climática, inspirando protestas, promoviendo la equidad)? ¿Cómo son capaces de alzar la voz, hablar, cuestionar o defender?
- ¿Cómo se vinculan los resultados con la definición co-creada por los socios de aprendizaje a través del juego?
- ¿Cómo se relacionan los resultados con la definición de aprendizaje a través del juego de la Fundación LEGO?

Del análisis de la contribución de los socios:

- ¿Qué formas de juego vemos que ayudan a los niños a prosperar, dentro y fuera de los centros educativos?
- ¿Qué enfoques, espacios y metodologías apoyaron estos resultados?
- ¿Qué métodos están relacionados con los resultados sobre el empoderamiento de los jóvenes? ¿Desempeñan un papel importante los métodos enfocados en el arte, la memoria, la historia no dominante y la cultura?

Actores del entorno educativo

Del análisis de los resultados:

- ¿Quiénes están cambiando en los entornos educativos (influidos por las organizaciones socias) gracias al aprendizaje a través del juego?
- ¿A qué tipo de resultados educativos contribuye el aprendizaje a través del juego? (Identifique las cadenas de resultados cuando existan)
- ¿Cómo se acercan/conectan los actores del entorno educativo con la comunidad mediante el aprendizaje a través del juego?

Del análisis de la contribución de los socios:

- ¿Qué parecía influir en el cambio de los agentes educativos?

Otras personas de la comunidad

Del análisis de los resultados:

- ¿Quién más en la comunidad está cambiando gracias al aprendizaje a través del juego?
- ¿En qué ubicaciones geográficas/tipos de proyectos parecen producirse cambios a nivel comunitario?
- ¿A qué tipo de resultados más allá de la educación está contribuyendo el aprendizaje a través del juego? (¿Quién más, aparte de los niños, ha cambiado? Identifique las cadenas de resultados cuando existan)

Del análisis de la contribución de los socios:

- ¿Cómo puede la integración del juego en la educación alterar el *statu quo*, dentro del ecosistema educativo y hacia el exterior, hacia la comunidad y la sociedad?

Revisar todo el sistema de agentes

- ¿Qué podemos aprender de las interacciones/relaciones entre individuos, organizaciones y comunidades y, posiblemente, entre lugares?
- ¿Cómo puede la integración del juego en la educación alterar el *statu quo*, dentro del ecosistema educativo y hacia el exterior, hacia la comunidad y la sociedad?

Anexo 2: Calendario provisional de las actividades del recorrido de aprendizaje

Las fechas son 2023 - 24

Fecha	Actividad
18 sept - 8 oct	Lectura previa, planificación y preparación
9 oct - 20 oct	Sesiones en línea con socios
7-17 de nov	Entrevistas con los socios para afinar las declaraciones de resultados.
17 - 29 nov	Depuración de los resultados, codificación inicial y preparación para la creación de sentido
30 nov - 12 dic	Sesiones iniciales de toma de conciencia con los socios.
5 dic - 26 ene	Entrevistas con socios, redacción y comprobación de casos.
29 enero - 10 febrero	Depuración de los datos de codificación y justificación, análisis y redacción de informes

Anexo 3: Organizaciones socias participantes

Nombre del socio	Código de datos	País	Región	Palabras clave	Descripción en una frase
Maji Mazuri	MM	Kenia	África subsahariana	educación a través del deporte y las artes expresivas y creativas	Maji Mazuri ayuda a las personas a salir de la pobreza y convertirse en individuos prósperos, proporcionándoles las bases mediante la educación y el apoyo necesarios para niños, jóvenes y familias.
Biblioteca Infantil Na Tubelenge	NCL	Zambia	África subsahariana	alfabetización a través de la biblioteca comunitaria	La Biblioteca Infantil Na Tubelenge ofrece servicios de biblioteca móvil, lectura complementaria y juegos a alumnos de escuelas de alta densidad pero escasos recursos.
Amos Youth Project	AYC	Zambia	África subsahariana	Alfabetización, matemáticas, ciencias y arte basados en LTP	AYP capacita a los jóvenes de las comunidades periurbanas mediante la educación y el desarrollo de liderazgo para romper el ciclo de la pobreza en sus comunidades.
Community Focus International	TPI	Uganda	África subsahariana	alfabetización / niños con necesidades especiales	CFI capacita a comunidades vulnerables, personas con discapacidad y sus cuidadores mediante dispositivos de movilidad asistida y educación básica alternativa.
Move the World	MTW	Ghana	África subsahariana	música / aprendizaje experimental	MTW utiliza los Objetivos de Desarrollo Sostenibles (SDG en inglés) como herramienta para fomentar el amor por el aprendizaje en las escuelas
Starters Technoloby	ST	Ghana	África subsahariana	STEM (Siglas en inglés de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas)	Starters Tech aprovecha la tecnología para ayudar a los niños a explorar su potencial en STEM, incluyendo libros de cuentos para niños, <i>bootcamps</i> y sesiones de tutoría en la escuela o en casa.
Ruleli	RUL	Colombia	América Latina	arte y cultura, educación antirracista, música, empoderamiento de jóvenes, niños con discapacidades	Programas de teatro, danza y artes creativas, además de ayuda con los deberes y desarrollo de habilidades, para niños de todas las capacidades.
FUNILUZ	FUN	Colombia	América Latina	empoderamiento de niñas, educación menstrual, educación política	Funiluz crea oportunidades y orienta a las niñas para que se conviertan en líderes de sus propias vidas desarrollando sus talentos, pensamiento crítico y proyectos sociales personales, para que en el futuro sean mujeres que aporten positivamente a las nuevas generaciones desde su propia condición y ejemplo de vida.
Músicas de la Tierra	MT	Colombia	América Latina	música / aprendizaje experimental	Escuela de música itinerante que enseña instrumentos y estilos tradicionales en comunidades rurales e indígenas. Músicas de la Tierra inspira a los jóvenes a través de una educación musical lúdica que amplía sus horizontes y les capacita para afrontar los retos de la vida con creatividad y fuertes raíces culturales.
NEDUC	CdA	Brasil	América Latina	desarrollo infantil / empoderamiento de jóvenes a través del deporte, las artes, la danza, la música y la cultura	Actividades extraescolares y de fin de semana para niños enfocados en deportes, arte, danza, manualidades y muchas otras.

NEDUC	NED	Brasil	América Latina	alfabetización, empoderamiento de jóvenes, educación antirracista	Programa extraescolar de tutoría para niños centrado en juegos y artes
Sololatecas	SOL	Guatemala	América Latina	aprendizaje basado en el juego	Diseña y facilita talleres con niños, adolescentes y jóvenes sobre temas de autoestima, equidad de género, derechos de las mujeres indígenas y prevención del matrimonio precoz y forzado y de la violencia contra las mujeres.
Atoot	AT	Nepal	Asia del Sur	Deportes (fútbol), aprendizaje socioemocional y educación	Atoot Nepal trabaja en el distrito nepalí de Kapilvastu y en Lumbini para empoderar a las niñas a través del deporte y la educación. Utilizando el fútbol como herramienta para el desarrollo, y en colaboración con las escuelas, Atoot crea oportunidades para fomentar la confianza, el liderazgo, el trabajo en equipo y las habilidades sociales de las niñas, al tiempo que trabaja con las familias y los miembros de la comunidad en la concienciación sobre la importancia de la educación de las niñas.
Changing Stories	CS	Nepal	Asia del Sur	Desarrollo y empoderamiento de jóvenes, desarrollo de la primera infancia mediante la alfabetización y el juego	Changing Stories Nepal tiene su sede en el distrito de Dang, en el extremo occidental del país, donde trabaja a través de escuelas públicas para llevar a cabo programas educativos basados en el juego y la experiencia, en coordinación con líderes juveniles locales, que a su vez reciben formación y un estipendio para trabajar con niños y profesores de escuelas públicas como forma de fomentar el talento y el empleo local junto con una educación de calidad.
Gramni Shiksha Kendra Samiti	GSK	India	Asia del Sur	Trabajar con tribus nómadas en el aprendizaje basado en el juego (STEM, teatro foro, recursos originales).	GSK trabaja para mejorar el acceso a una educación de calidad centrada en la infancia en aldeas de la zona rural de Ranthambore con niños y niñas de comunidades nómadas, tribus desnotificadas y habitantes de los bosques mediante métodos centrados en niños y niñas, participativos y basados en el juego para reformar el ecosistema educativo y hacerlo más cualitativo.
Sangha Sabuj	SS	India	Asia del Sur	Escuela modelo conectada al plan de estudios gubernamental en una zona remota propensa al tráfico de personas	Sabuj Sangha dirige una escuela modelo basada en el juego y cultiva la idea del aprendizaje alegre en una zona que es un foco de trata de seres humanos. Su internado para niños trabajadores rescatados ofrece una educación adecuada a la edad y ayuda a integrar a los niños en el sistema formal.
Desarrollo de Servicios Educativos para los Humanos (DESH)	DESH	Bangladesh	Asia del Sur	Educación, empoderamiento de jóvenes, comunidad desfavorecida, niños con necesidades especiales, programa preescolar	DESH trabaja para garantizar la educación de los niños desfavorecidos utilizando métodos de aprendizaje alegre para promover la igualdad de derechos educativos en la sociedad.
Ekmattra	EK	Bangladesh	Asia del Sur	Centro residencial enfocado en la educación holística de niños desfavorecidos	Ekmattra facilita el desarrollo de los conocimientos de niños, niñas y jóvenes para que puedan ser una fuerza activa en el desarrollo social.

Anexo 4: Códigos cualitativos

En este anexo se describen los códigos utilizados para analizar los datos de las declaraciones de resultados y la frecuencia con que se utilizaron estos códigos para describir los resultados. En la base de datos de resultados figura una presentación más completa de la distribución de frecuencias.

La base de datos completa está disponible en formato Excel a través de GFC.

Códigos de resultados

Código	Código simplificado	Definición	Frecuencia			
(utilizado en imágenes)	(utilizado en la base de datos)		Asia	África subsahariana	América Latina	Total
Empoderamiento	Empoderamiento	El juego empodera a niños, niñas/jóvenes para relacionarse con los demás de nuevas maneras, haciendo hincapié su autonomía personal y el desarrollo de la creencia en su propia capacidad para tener éxito e influir en su mundo.	15	9	12	36
Relaciones fortalecidas	Relaciones	Capta las interacciones y relaciones sociales más amplias fomentadas a través del aprendizaje a través del juego, incluida la empatía, la comprensión, la inclusión y el apoyo.	9	10	5	24
Rendimiento académico	Académico	Hace hincapié en los resultados educativos del aprendizaje a través del juego en términos de éxito académico e hitos de aprendizaje.	8	6	7	21
Participación de la comunidad	Compromiso	padres/miembros de la comunidad que participan en abordar cuestiones educativas/el aprendizaje a través del juego en su comunidad	8	3	9	20
Cambio cultural	Cambio cultural	Cambios que supongan un cambio significativo de las normas culturales	20	0	0	20
Liderazgo	Liderazgo	El juego ha ayudado a los jóvenes/niños y niñas a asumir liderazgos.	8	4	5	17
Dar ánimo a las niñas	Género	Casos concretos en los que el aprendizaje a través del juego ofrece apoyo y oportunidades a las niñas, promoviendo la igualdad de género.	13	0	3	16
Los educadores adoptan métodos basados en el juego	Adoptó el aprendizaje a través del juego	Casos en los que las instituciones educativas o los educadores adoptan el aprendizaje a través del juego o métodos basados en el juego.	4	7	5	16
Ofrecer oportunidades para el aprendizaje a través del juego	Oferta	padres, maestros u otros miembros de la comunidad que crean nuevas oportunidades para los niños y niñas, potencialmente en entornos educativos, recreativos o sociales.	4	3	6	13
Voz	Voz	los niños, niñas/jóvenes expresan sus preocupaciones e intereses (subconjunto del empoderamiento)	5	3	5	13
Salvaguarda	Salvaguarda	padres u otras personas que animen a los niños y niñas a participar en programas del aprendizaje a través del juego	4	2	4	10
Apoyo a otros niños y niñas	apoyo a los niños y niñas	ejemplos de jóvenes/niños y niñas que toman acción para apoyar a otros, por ejemplo, desde el punto de vista académico o social	4	3	2	9

Código	Código simplificado	Definición	Frecuencia			
(utilizado en imágenes)	(utilizado en la base de datos)		Asia	África subsahariana	América Latina	Total
Desarrollo comunitario	Comunidad	El juego ayuda a crear un sentimiento de comunidad más allá de las aulas que conduce a la acción comunitaria	3	1	2	6
Sensibilización sobre el juego	Sensibilización	Crear sensibilización sobre el valor del juego en la comunidad.	3	2	1	6
Empleo y medios de subsistencia	Medios de subsistencia	Los jóvenes han desarrollado nuevos medios de subsistencia o empleo	3	2	1	6
Solicitudes de métodos basados en el juego	Solicitud del aprendizaje a través del juego	Casos en los que existe una demanda o solicitud de formación o de suministro de métodos de el aprendizaje a través del juego.	4	2	0	6
Creación de material	Material	Creación de materiales de apoyo para el aprendizaje a través del juego	2	2	2	6
Aprendizaje de idiomas	Idioma	Donde el aprendizaje a través del juego facilita el aprendizaje de nuevos idiomas, ya sean locales o internacionales.	1	5	0	6
Apoyo a las personas con discapacidad	discapacidad	Cambios que apoyan de las personas con discapacidad	0	5	1	6
Gestión medioambiental	Medio ambiente	Casos en los que el juego lleva a apreciar y cuidar el medio ambiente.	1	3	1	5
Mejora de las relaciones entre padres e hijos/hijas	Relaciones Padres-Hijos/hijas	signos de mejora de las relaciones entre padres e hijos/hijas	1	3	1	5
Desarrollo físico	Físico	el juego físico y el deporte y la salud física.	5	0	0	5
Habilidades para la vida	Habilidades	los jóvenes/niños y niñas adquieren habilidades prácticas para la vida (por ejemplo, gestión del tiempo, uso de herramientas)	2	0	3	5
Identidad cultural	Identidad	El juego contribuye a generar aprecio por la cultura y tradiciones propias, sirviendo de medio para transmitir y reforzar los conocimientos y el patrimonio tradicionales.	1	2	2	5
Colaboración	Colaboración	Destaca los casos en los que los niños y niñas participan en esfuerzos de grupo para resolver problemas y superar retos juntos.	1	3	1	5
Compromiso	Compromiso	Otras personas de la comunidad que expresan su compromiso con el concepto de juego.	0	2	2	4
Salud mental	Salud mental	mejoras en la salud mental	2	0	2	4
Respeto	Respeto	El juego ayuda a los jóvenes/niños y niñas a respetarse unos a otros.	2	2	0	4
Optar por la no violencia	No violencia	Elección de métodos no violentos en lugar de la disciplina física, lo que refleja un cambio en el comportamiento o en los planteamientos disciplinarios.	0	2	1	3
Mejora de las relaciones entre maestros – niños/niñas	Relaciones maestros – niños y niñas	signos de mejora de las relaciones entre maestros y niños/niñas	1	2	0	3
Transformación personal	Transformación	El juego favorece cambios más profundos a nivel individual, como la superación de una imagen negativa de uno mismo, la curación de traumas	0	0	2	2

Código	Código simplificado	Definición	Frecuencia			
(utilizado en imágenes)	(utilizado en la base de datos)		Asia	África subsahariana	América Latina	Total
Esperanza	Esperanza	Jugar es crear esperanza.	0	0	1	1
Innovación	Innovación	El juego fomenta el pensamiento innovador, la creatividad y la generación de nuevas ideas o métodos.	1	0	0	1
Cuentacuentos	Cuentacuentos	El juego anima a los miembros de la comunidad a participar en la narración de historias/cuentos.	0	0	0	0

Códigos de aprendizaje a través del juego:

Código	Descripción	Sur de Asia	África subsahariana	América Latina	Total
Alegre	alegre / jubiloso / feliz / divertido / motivador	8	4	10	22
Educativo	juegos con fines educativos, actividades y material para el aprendizaje académico	17	10	11	38
Igualdad	(género, social, económica, etc.) Inclusión y diversidad	8	8	5	21
Centrado en el niño/niña	centrado en el niño/niña y el joven / adecuado a la edad	9	5	11	25
Naturaleza y aire libre	estar al aire libre/en la naturaleza	4	4	1	9
Expresión artística	canto, música, danza, teatro/drama, pintura, expresión corporal, expresión diversa, expresión creativa	6	11	17	34
Deporte y movimiento	deportes y movimiento corporal, juegos físicos	19	5	11	35
Participación	participación activa, activo, basado en la actividad, basado en la experiencia, aprender haciendo	16	12	9	37
Pertinencia cultural	pertinencia cultural / valoración de la cultura / idioma	2	3	8	13
Colaboración	colaboración en el juego, creación de equipos, trabajar juntos en una actividad lúdica, trabajo en equipo	7	6	7	20
Creativo	hacer cosas/actividades a partir de ideas propias, innovar, experimentar	6	10	11	27
Participación comunitaria en el juego	la comunidad participa en el juego	1	1	5	7
Juegos de mesa	ajedrez y otros juegos de mesa	0	0	2	2
No específico	no se menciona nada específico sobre el aspecto lúdico	5	10	5	20

Otros códigos de contribución:

Código	Descripción	Sur de Asia	África subsahariana	América Latina	Total
Enseñanza	información, educación, talleres, sensibilización sobre temas, formación, asesoramiento	17	19	17	53
Inspiración	adultos/compañeros, visitantes, personas de fuera que sirven como ejemplo o modelo de roles	12	2	3	17
Entorno	proporcionar un entorno seguro/saludable/positivo/permitir cometer errores	10	8	11	29
Compromiso	compromiso con la comunidad/provisión	13	2	9	24
Relacional	crear confianza, menos jerarquía, cuidar, crear confianza, creer en la juventud	8	7	12	27
Ánimo	ánimo	10	4	6	20
Otros resultados	otros resultados, como los resultados académicos o la mejora del comportamiento de los demás, les han convencido.	7	5	2	14
Normas	política, normas, marcos, límites, directrices	5	2	2	9
Ayuda	ayuda práctica/organización, provisión de recursos (dinero, herramientas, material didáctico)	17	9	14	40
Actuaciones	espectáculos, exposiciones, festivales	2	1	5	8
Reflexión	reflexión, análisis	4	3	1	8

Código	Descripción	Sur de Asia	África subsahariana	América Latina	Total
Redes	trabajo en red, aprendizaje entre iguales, estar conectados, hacer incidencia	2	7	8	17
Investigación	investigar, explorar lo que ha funcionado	1	1	0	2
Iniciativa	proporcionar nuevas iniciativas/programas/actividades	3	13	1	17
Incentivo	incentivos como premios, sellos	0	1	2	3

Anexo 5: Resumen de estudios de caso

A continuación, se enumeran los estudios de caso. Las versiones completas de los casos están disponibles en el enlace que figura más abajo y se recomienda su lectura en relación con este recorrido de aprendizaje, ya que ofrecen ejemplos concretos de algunos de los cambios clave y, en algunas de los casos más detallados, ofrecen una perspectiva de las interacciones causales dentro del caso. Obsérvese que Maji Mazuri (Kenia) y NEDUC (Brasil) optaron por explorar dos de sus resultados; de ahí que haya 20 casos.

El documento del estudio de caso está disponible a través de GFC.

	Socio	Caso	Códigos de resultados	Códigos de aprendizaje a través del juego	Otros factores
1	Ekmattra	Alumnos y maestros transformaron un vertedero en un parque infantil (AS402)	académico	centrado en el niño/niña, expresión artística, participación, colaboración, educativo, creativo, alegre	estímulo, entorno, ayuda, relacional, normas, iniciativa
2	Changing Stories	El director de un centro educativo de secundaria adoptó métodos de aprendizaje basados en el juego (AS105)	el aprendizaje a través del juego solicitado, el aprendizaje a través del juego adoptado	educativo, colaboración, deporte y movimiento, participación	inspiración, relacional, normas, otros resultados, ayuda
3	Amos Youth Centre	Alumnos diversos del Centro Juvenil sobresalieron (AF201)	académico, identidad, idioma, discapacidad	educativo, deporte y movimiento, participación, pertinencia cultural	relacional, entorno, enseñanza, ayuda, iniciativa
4	DESH	Los niños que viven en la colonia Bihari empezaron a asistir al preescolar (AS201)	académico, cambio de cultura	expresión artística, educativa, centrada en el niño/niña, alegre	ayuda, enseñanza, compromiso comunitario, relacional, estímulo
5	Maji Mazuri	Alumnos y profesores transforman un vertedero en un parque infantil (AF405)	medio ambiente, colaboración, voz, empoderamiento	educativo, expresión artística, naturaleza y aire libre, participación, creativo, colaboración, centrado en el niño/niña	iniciativa, enseñanza, trabajo en red
6	Maji Mazuri	Los alumnos del programa para adolescentes se convirtieron en líderes en sus escuelas (AF403)	apoyo a la infancia, liderazgo, empoderamiento	expresión artística, participación	relacional, trabajo en red
7	GSK	Los miembros de la comunidad exigieron implementar en las escuelas públicas el aprendizaje mediante la práctica y el trabajo experimental (AS506)	compromiso, el aprendizaje a través del juego solicitado, voz, empoderamiento	participación, igualdad, deporte y movimiento	enseñanza, relaciones, compromiso comunitario, otros resultados
8	Move the World	Una exalumna de Get Global planea ampliar su formación en diseño de moda (AF502)	académico, medios de subsistencia, empoderamiento	creativo, alegre	relacional, reflexión, ayuda, enseñanza, incentivo
9	Atoot	Las chicas empezaron a pedir cosas a los hombres (AS003)	empoderamiento, cambio cultural, salud mental, género, voz	expresión artística, creativo, deportes y movimiento, colaboración	inspiración, enseñanza

	Socio	Caso	Códigos de resultados	Códigos de aprendizaje a través del juego	Otros factores
10	Starters Technology y	La dirección de Starters Technology creó una actividad recurrente enfocada en el juego (AF102)	adoptó el aprendizaje a través del juego (interno)	alegre, centrada en el niño/niña, participativa, creativa	reflexión, otros resultados, iniciativa
11	Communit y Focus International	Padres, jóvenes y maestros del proyecto crearon centros lúdicos (AF301)	materiales, suministro, compromiso, participación, comunidad	no específico	enseñanza, compromiso comunitario
12	Sangha Sabuj	Los maestros motivaban a los niños y niñas con atractivos métodos de enseñanza basados en el juego (AS306)	adoptó el aprendizaje a través del juego (interno)	educativo, naturaleza y aire libre, alegre, deporte y movimiento	enseñanza, reflexión, ayuda
13	Biblioteca Infantil Na Tubelenge	Los niños aprendieron los idiomas locales de sus compañeros o inglés en la biblioteca (AF002)	lengua, identidad, académico	pertinencia cultural, igualdad, deporte y movimiento	normas, ayuda, iniciativa,
14	FUNILUZ	Una niña de una familia analfabeta trabajó con su león para aprender y enseñar alfabetización (AM001)	empoderamiento, académico	centrado en el niño/niña, educativo, participativo, alegre, expresión artística, compromiso comunitario con el juego	compromiso, relaciones, otros resultados
15	Músicas de la Tierra	Una niña de 11 años superó sus dificultades cognitivas tocando instrumentos y cantando (AM410)	académico, salud mental	expresión artística, deportes y movimiento, participativo, centrado en el niño/niña, alegre, colaboración	relacional, normas, entorno, fomentar, actuaciones
16	Sololatecas	Los padres mostraron su apoyo a los niños participando en un festival (AM503)	compromiso	participativa, expresión artística, creativa, pertinencia cultural	ayuda, actuaciones, enseñanza, estímulo, creación de redes, inspiración, incentivo
17	RULELI	Un chico de 17 años resolvió conflictos utilizando las técnicas aprendidas en Ruleli, lo que contribuyó a mejorar las relaciones familiares (AM304)	empoderamiento, relaciones padres-hijos/hijas, discapacidad, apoyo a los niños, no violencia	expresión artística deportes y movimiento	Compromiso comunitario, relaciones, entorno, estímulo,
18	Cores do Amanhã	Una niña de 10 años conectada positivamente con su cultura e identidad a través de la danza (AM104)	relaciones, transformación	expresión artística pertinencia cultural, igualdad, juegos de mesa	relacional, ayuda, enseñanza, inspiración
19	NEDUC	Un niño de 6 años, que solía ser hiperactivo, escuchó a sus compañeros y pudo participar en las actividades. (AM205)	habilidades, académico	creativo, colaboración, centrado en el niño/niña, pertinencia cultural	ayuda, relacional, enseñanza
20	NEDUC	Un niño de 8 años con autismo que había sido expulsado de otros lugares se enfocó en juegos que le ayudaron a identificar las letras de su nombre. (AM204)	académico, habilidades,	deporte y movimiento, participación creativa, expresión artística, educativo, centrado en el niño/niña, igualdad	entorno, relacional, reflexión, incentivo, ayuda