

Introducción

La siguiente colección de veinte casos procede de las dieciocho organizaciones que participaron en el Recorrido de Aprendizaje. Tras una entrevista de una hora con cada socio sobre su recolección de resultados, mantuvimos una entrevista de una hora para "profundizar/sustentar" con cada socio para conocer el resultado que eligió, explorando el caso específico. Antes de la segunda entrevista, se animó a los socios a ponerse en contacto con quienes tenían conocimiento del cambio para saber más sobre lo ocurrido y cómo el aprendizaje a través del juego había hecho la diferencia.

Para comprender la contribución del socio del GFC al resultado, Learning Loop intentó en primer lugar obtener información sobre cómo trabajaba la organización con el juego y con qué fines. A continuación, escuchamos lo que la organización había averiguado sobre el resultado elegido. Esto se produjo en forma de perspectivas adicionales sobre los resultados, nuevos resultados, descripciones más detalladas de cómo había contribuido la organización y cómo había influido específicamente el aprendizaje a través del juego. Por último, los socios compartieron si hubo otros factores que influyeron en el cambio y si tenían alguna preocupación relacionada con el resultado.

Cabe señalar que cinco de los casos no se corroboraron escuchando perspectivas externas. Aun así, optamos por escribir acerca de ellos utilizando los detalles que el propio socio conocía desde su perspectiva. A cada socio se le dio la oportunidad de editar sus casos.

Ekmattra

Acerca de Ekmattra

Ekmattra, que trabaja con niños y niñas que han vivido en las calles de Dhaka en Bangladesh, dirige una escuela para estos niños y niñas en Mymensingh y promueve el desarrollo de conocimientos en niños, niñas y jóvenes para que puedan ser una fuerza activa en el desarrollo social.

Un vistazo a cómo trabaja Ekmattra con el juego

El personal de Ekmattra compartió cómo es visto el juego en su contexto: "Cuando trabajamos con los niños y niñas, siempre intentamos que sea con alegría y basado en el juego. Siempre hay un tema y una lección concretos para el niño o niña y realizamos diferentes actividades para ayudarlo en su aprendizaje; por ejemplo, hacemos palabras y letras. También involucramos a los niños y niñas en juegos sin tener en mente un objetivo académico específico. Por ejemplo, cuando algunos niños o niñas no se relacionan con los demás, los involucramos en el juego, mezclándolos con los que lo hacen muy bien. Mediante este juego mixto, creamos un espacio cómodo en el que los niños y niñas pueden reírse de cometer errores, lo que les ayuda a trabajar juntos y a resolver problemas. A veces, si observamos que entre 5 y 6 alumnos no entienden o no se implican en una lección, utilizamos el juego para ayudar a los niños y niñas a relajarse y luego volver a la lección y entenderla".

10 alumnos conectan de forma significativa con los textos a través del teatro

Fuente: Un equipo de dirigentes del personal de Ekmattra se reunió con niños y niñas y maestros en varias conversaciones independientes, para conocer este resultado.

Resultados: A finales de 2023, gracias a su participación en el Club de Teatro, 10 alumnos de 2° a 6° curso a los que les resultaba difícil conectar con las historias de sus libros de texto y prestarles atención se volvieron entusiastas del aprendizaje, activos y con ganas de dar lo mejor de sí mismos. Los alumnos se interesaron también por otras historias del libro de texto.

El personal de Ekmattra describió cómo hablaron con un chico que se había unido al Club de Teatro y que solía ser muy tímido. Cuando le preguntaron cómo se sentía, el niño dijo que todo lo que tenía que hacer mientras actuaba como El Ganso de Oro en la obra era decir "Paek Paek". El niño dijo que cuando los otros niños y niñas veían la obra se ponían muy contentos y él se sentía feliz diciendo "Paek Paek". El personal de Ekmattra dijo que ese fue el inicio de muchos cambios que presenciaron en su vida.

Hablando con otro chico, Abdul, sobre la experiencia, el chico dijo: "Me pareció divertido. Después de la representación, empecé a leer las historias de mi libro de texto". El chico explicó que fue entonces cuando pensó por primera vez en unirse al club de inglés. El maestro de Abdul describió que ahora estaba más atento en clase.

El personal de Ekmattra también habló con un chico muy disciplinado preguntándole por su experiencia con el teatro. Dijo: "Intenté memorizar las líneas, pero luego, escuchando a los otros chicos, ¡me di cuenta de que podemos hacer esto juntos!". Al niño le brillaban los ojos. Este niño podía conectar con otros niños y niñas y sentía que hacer cosas juntos era la clave.

Resultados/efectos relacionados

El personal de Ekmattra observó que sus alumnos estaban ahora más interesados en la biblioteca. Como la obra se basaba en las historias del libro de texto, el teatro no sólo ayudaba a los niños y niñas que actuaban a comprender los textos; también se despertó la curiosidad en los demás alumnos y preguntaban: "¿Cómo puedo saber más sobre la historia?". El maestro dijo a los alumnos: "Pueden averiguar más en la biblioteca, donde hay libros tanto en inglés como en bengalí" y los niños y niñas fueron a la biblioteca en busca de libros. Primero cogieron libros sencillos, pero después algunos dijeron que ¡podían leer las frases!

Otros niños y niñas de la academia también empezaron a unirse a otro club: ¡el club de inglés! El personal de Ekmattra preguntó a un niño por qué se había apuntado al club de inglés. El niño dijo que, inspirado por la historia de El Ganso de Oro, quería apuntarse para aprender más historias. Después de esto, el personal notó que tenía más capacidad de atención y concentración.

Importancia del resultado según Ekmattra

Se trata de un cambio en la forma en que estos estudiantes abordan los contenidos académicos. Maestros y alumnos dieron vida al aprendizaje. Es la primera vez que Ekmattra observa una mejora tan notable en el entusiasmo de los alumnos por el aprendizaje y su conexión con las historias que encuentran en sus libros de texto. Ekmattra valora el compromiso físico y emocional de los alumnos. A través del Club de Teatro, el plan de estudios con importantes lecciones y mensajes se le hizo accesible - ayudando a los estudiantes a desarrollar una comprensión más profunda de las convenciones, reglas, motivaciones, contexto histórico, y los mensajes transmitidos en las historias. Al ver este tipo de cambio, el equipo de Ekmattra expresó que, como personal encargado, ¡les da más energía para hacer más cosas!

Contribución de Ekmattra al cambio de comportamiento

Cuando el GFC empezó a financiar el proyecto, Ekmattra puso en marcha clubes dirigidos por estudiantes. En marzo de 2023, Ekmattra inició el Club de Teatro, invitaron a 25 estudiantes que necesitaban este tipo de apoyo. Los maestros inspiraron a los alumnos y les proporcionaron vestuario. Los alumnos recrearon la historia de El Ganso de Oro y la moraleja de que "la avaricia puede llevar a grandes pérdidas" quedó grabada en su mente a través de una experiencia que apelaba a los sentidos de la vista, el oído y el tacto. Los alumnos

interpretaron distintos papeles, trabajaron juntos y cometieron muchos errores, ¡lo que lo hizo muy divertido! El club ayudó a los alumnos a reflexionar más profundamente sobre las historias que encuentran y los conceptos que transmiten. Los niños y niñas del Club de Teatro crearon el escenario y dirigieron todo el teatro.

Desde el principio, los maestros de Ekmattrra preguntaron quién estaba interesado en actuar, lo que permitió participar tanto a los niños y niñas atentos como a los que no lo eran tanto. Cuando un niño, al asumir un papel, preguntaba "¿Cómo puedo representar esto o aquello?", los maestros le ayudaban primero a imaginar, por ejemplo, "¿Qué hace un ganso?". Los niños y niñas decidían cómo representarlo y el diálogo que mantendrían. Era una co-creación.

El importante papel del juego que apoyó este cambio

El personal de Ekmattrra manifestó que, aunque el aprendizaje educativo basado en el juego es habitual en Bangladesh, Ekmattrra hace hincapié en el elemento de la alegría en las actividades de su santuario para niños y niñas. Explicaron: "¡Lo más importante para cambiar la vida de los niños y niñas es la alegría! Después de hacer cosas divertidas, ¡descubren que han aprendido cosas en el proceso! Cometer errores durante el proceso de aprendizaje, en el teatro, ¡hace que la experiencia sea muy divertida!"

Los niños y niñas de Ekmattrra proceden de una dura realidad y muchos de ellos tienen una edad superior a la de sus compañeros de grado. La vida estructurada en la Academia, con horarios para ir a la escuela, comer, volver a clases, etc., puede ser un reto y lleva tiempo aprenderla. "Incluir el aspecto de la alegría ayuda mucho a los niños y niñas ", opina el personal. El juego se utiliza no sólo para hacerlo atractivo al inicio, sino también para la comprensión a lo largo del proceso de aprendizaje. El equipo de Ekmattrra considera que "el juego ayuda a introducir al niño o niña en el círculo de aprendizaje".

Changing Stories

Acerca de Changing Stories

Changing Stories (Cambiando Historias) Nepal tiene su sede en el distrito de Dang, en el extremo occidental del país, donde la organización 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, los llamados "becarios", que a su vez reciben formación y un estipendio para trabajar con niños, niñas y maestros de escuelas públicas como forma de fomentar el talento y el empleo local junto con una educación de calidad. Las escuelas se eligen en colaboración con el gobierno local teniendo en cuenta el rendimiento académico en ellas y las otras ayudas que reciben. En los cursos de recuperación que ofrece Changing Stories, el criterio básico es tener 15 alumnos de 3º a 5º grados que tienen dificultades para leer y escribir.

Un vistazo a cómo trabaja Changing Stories con el juego

El objetivo de Changing Stories es apoyar el aprendizaje académico. Changing Stories ha venido utilizando métodos basados en actividades, movimiento corporal y diversión como parte de la experiencia del niño o niña en las clases, pero en 2021 empezaron a implementar el aprendizaje basado en el juego tras algunos intensos estudios. El equipo ha intentado descifrar el papel del facilitador y está hablando con otras organizaciones sobre el juego, aprendiendo continuamente sobre ello. Están intentando averiguar qué significa aprender jugando en el contexto de tener proyectos a corto plazo en la escuela, ¡necesitando alcanzar los resultados de aprendizaje para lectura y matemáticas en 5 meses de clases! Aunque Changing Stories cree que esto es una limitante, en 2023 observaron que los niños y niñas ahora vienen a sus clases a jugar. No sienten que van a la escuela. ¡Eso ha cambiado desde 2022 y 2023!

El director de un centro de enseñanza secundaria superior adoptó métodos de aprendizaje basados en el juego

Fuente: Una colaboradora de Changing Stories habló con su equipo y mantuvo una conversación con la directora de la escuela.

Resultados: En julio de 2023, la directora de la Escuela Secundaria Superior Guru Jajur invitó a Changing Stories a capacitar a sus maestros en métodos de aprendizaje basados en el juego para que pudieran ponerlos en práctica ellos mismos. La directora utilizó fondos propios de la escuela para esta formación. Ya se ha celebrado una ronda de formación.

Changing Stories preguntó a la directora qué le había parecido la formación. La directora de la escuela mencionó que había observado un impacto positivo en los resultados de aprendizaje de los alumnos y en su comportamiento después de que los becarios de Changing Stories

dirigieran clases basadas en el juego. Al principio, los maestros dudaban en aceptar este nuevo modelo de enseñanza; eran escépticos sobre el aprendizaje basado en actividades, pero empezaban a ver cambios en los niños y niñas. Tras tres años de intervención, sin embargo, pudieron comprobar la eficacia del método.

La directora dijo que los alumnos que formaban parte de las clases de Changing Stories eran ahora más interactivos, tenían más confianza en sí mismos y estaban más "presentes" en sus clases normales cuando los maestros pusieron en práctica algunos elementos del aprendizaje basado en el juego. El personal de la escuela vio que los niños y niñas se abrían más y los índices de asistencia eran ligeramente superiores porque los niños y niñas sabían que entrarían en nuestras clases si iban a las clases normales.

Los maestros preguntaron al personal de Changing Stories si ellos también podían recibir formación para dotarse de las herramientas necesarias para hacer del aprendizaje basado en el juego parte de su pedagogía. Ahora que la directora ha invertido dinero, ha mencionado que quiere ver el fruto de su inversión.

Tras la formación, los maestros de las escuelas normales intentan poner en práctica lo que han aprendido. Algunos llevan muchos años impartiendo clases magistrales, pidiendo a los alumnos que memoricen, y tienden a volver atrás. Sin embargo, los maestros más jóvenes, que saben cómo acceder a Internet, se están esforzando. La directora ha dicho que, si consigue los recursos necesarios, volverá a invitar a Changing Stories el año que viene. Está convencida, porque ella, como directora de una escuela pública, normalmente no utilizaría los fondos propios de la escuela para algo como esta formación.

Importancia del resultado según Changing Stories

Este resultado de que una directora de escuela adopte métodos basados en el juego permite a "Changing Stories" llegar a otras escuelas. La creación de capacidad y recursos internos hace que la intervención sea de bajo costo. Esta es la primera escuela que lo ha hecho y, como tal, se convierte en un ejemplo para otras escuelas. Si más escuelas adoptan los métodos, la defensa del uso del aprendizaje basado en el juego tiene el potencial de llegar al sistema escolar a un nivel superior de sus políticas.

El resultado también es significativo en el sentido de que los maestros que atienden a 3000 alumnos en esta escuela, a largo plazo, pueden llegar a todo el grupo de alumnos que encuentran en las aulas y no sólo a los alumnos que necesitan apoyo de recuperación.

Niharika, Directora Ejecutiva de Changing Stories, afirma: "Soy una persona que no ha podido jugar más que a la hora de la comida. Veo a los niños y niñas entusiasmados por ir a la escuela y felices. La niña que hay en mí, que tenía que llevar montones de libros, ¡está tan celosa!".

Contribución de Changing Stories al cambio de comportamiento

Changing Stories, como parte de su estrategia de sostenibilidad, incluyó en el Memorando de Entendimiento con la escuela que la directora y los maestros observaran las clases al menos tres veces. Esto apenas ocurre debido a la gran carga de trabajo de los maestros (y al hecho de que entre ellos, muchas son mujeres que se apresuran a regresar a casa para hacer las tareas domésticas), pero esta directora observó el aprendizaje basado en el juego que se lleva a cabo en las clases de Changing Stories y participó también en algunos juegos, en los tipos de juegos que se utilizan con los alumnos.

Changing Stories mostró a la directora los resultados al final del proyecto: los niños y niñas que no sabían hacer sumas básicas ahora podían hacer divisiones de 3 dígitos. La directora pudo ver entonces el cambio en los niños y niñas que asistieron a las clases.

Todos estos cambios llevan a que Changing Stories encontró jóvenes increíbles, creyó en ellos y en la capacidad de los alumnos para sobresalir.

La escuela tiene que hacerse cargo de los recursos de infraestructura (aula, iluminación, etc.), pero Changing Stories proporciona los recursos de enseñanza y aprendizaje que la escuela recibe al final.

El importante papel del juego que apoyó este cambio

Changing Stories empezó a incorporar el aprendizaje a través del juego en 2021, pero la directora de la escuela ya estaba convencida de la eficacia de las clases mientras se realizaba el aprendizaje basado en actividades. Al comienzo de las clases en la Escuela Secundaria Superior Guru Jajur, esta misma directora se quejaba de los métodos diciendo cosas como: "¿Por qué corren y juegan?". Changing Stories se alegró de que al menos a ella le importara. Los becarios (facilitadores) intentaron utilizar muchos juegos locales, como el juego de la goma elástica y juegos con piedras.

Los niños y niñas han utilizado su cuerpo, han formado relojes humanos y han jugado a ser tenderos con dinero de juguete. Cuando han jugado de tienda, los facilitadores les han dado un presupuesto a los alumnos y les han pedido que recorran un par de tiendas para negociar y regatear. Los niños y niñas también han jugado mucho con tarjetas o cartas (por ejemplo, tarjetas de letras y palabras) elaboradas por los equipos de Changing Stories. En esta área, los niños y niñas han visto a sus padres jugar todo el día con cartas. En las clases, los niños y niñas utilizan cartas para mezclar y asociar palabras con letras. Hacen juegos con dados de madera y bingo de letras. A medida que los niños y niñas aprenden a leer frases, Changing Stories involucra a los alumnos en otras actividades, como dibujar personajes relacionados con una historia, o escribir cuentos, pasar un papel para que cada uno escriba una frase de un cuento o hacer una presentación de un libro.

El bienestar y la seguridad física, emocional y social del niño o niña son prioridad para Changing Stories. Explican: "Cuando se juega, se enseña a los alumnos que el *equipo tiene* que

ganar. El hecho de saber la respuesta no significa nada sin colaboración. Como organización, creo que necesitamos más comunicación y liderazgo basados en el juego".

Otras preocupaciones

En este contexto, los maestros se han enfocado en el plan de estudios y no se han dado cuenta de que algunos niños y niñas tenían un nivel de matemáticas de primer grado cuando empezaban el quinto. Se supone que los maestros tienen planes individuales, pero en las zonas del sur de Nepal tienen a su cargo 300-400 alumnos al día, por lo que esto es imposible. Esta es una de las razones por las que los alumnos no están al nivel de su grado. Dar clase a 60-65 alumnos no es tan fácil como en las clases de Changing Stories, con un tope de 15 alumnos. A Changing Stories le preocupa que la directora tenga ahora expectativas poco realistas de sus maestros, esperando resultados similares de sus maestros que imparten 5-6 clases, trabajando 6 días a la semana. Changing Stories sospecha que esto podría crear algunos problemas si los maestros ven estas expectativas como una amenaza.

Es muy diferente para un maestro nuevo aprender sobre el aprendizaje basado en el juego que para un maestro con experiencia y establecido en su metodología. A Changing Stories le preocupa que los directores esperen que los cambios se produzcan simplemente añadiendo más recursos o impartiendo formación. Changing Stories cree que también ¡hay que tener paciencia con los maestros!

Amos Youth Centre (AYC)

Acerca de AYC

El Amos Youth Center (AYC siglas en inglés de Centro Juvenil Amos) de Zambia empodera a los jóvenes de comunidades periurbanas mediante la educación y el desarrollo de liderazgo para romper el círculo de la pobreza en sus comunidades.

Un vistazo a cómo trabaja AYC con el juego

En 2022, el Fondo Global para la Niñez informó a AYC sobre otra organización que utilizaba el *Aprendizaje a través del juego*. Esta organización inspiró a AYC a aprender más. Utilizaban juegos tradicionales y juegos "modernos", pero fueron precisamente los juegos tradicionales, conocidos por todos y en el idioma local, los que dieron a AYC una nueva forma de ver el *Aprendizaje a través del Juego*. AYC contrató a un maestro ya entrenado en el aprendizaje a través del juego y ahora utilizan juegos al inicio de cada sesión. Los niños y niñas pueden elegir cualquier juego siempre que se ajuste al tema de la sesión. A veces se dedica toda la sesión a jugar. Los niños y niñas pequeños estimulan su imaginación dibujando en el suelo, utilizando piedras, corriendo para encontrar cosas en el entorno, o sentados en círculo escuchando historias y resolviendo problemas a través de dramatizaciones. Estas historias suelen abordar temas espinosos, como el *mal contacto* y el *buen contacto*, lo que ayuda a los niños y niñas a procesar traumas. A través del juego, AYC puede observar y evaluar fácilmente la comprensión de los niños y niñas y sus necesidades y proporcionarles más apoyo. El juego ayuda a romper las barreras del aprendizaje académico, pero también ayuda a la AYC a entablar relaciones con los niños y niñas y a apoyarlos en los problemas sociales a los que se enfrentan.

Los alumnos con diversas capacidades del Centro Juvenil sobresalen

Fuente: Personal de AYC, que también mantuvo diálogos con tres grupos distintos: Alumnos, padres y maestros. Se seleccionaron padres de diferentes categorías, incluidos los padres de discapacitados visuales, auditivos y físicos. Muchos padres acudieron y agradecieron tener la oportunidad de formular sus propias preguntas. Amos descubrió que era una buena manera de conocer a los padres y de enterarse de la repercusión de su trabajo. Dijeron: "aunque nos supuso mucho trabajo y fue agotador participar en todas estas reuniones, ¡definitivamente valió la pena!"

Resultados: En mayo de 2023, la mayoría de los alumnos que acudían a las clases gratuitas del Centro Juvenil de Shikoswe, Kafue, podían leer un cuento corto, deletrear su nombre en inglés y también enseñar a sus compañeros.

Una madre dijo que su hija sorda, que llegó al centro con muy pocas habilidades comunicativas a los tres años, aprendió a leer y escribir su propio nombre y los nombres de sus amigos

jugando en el centro, ¡aunque sus hermanos mayores aún no sabían leer ni escribir! Después de tres años en el programa, fue capaz de leer, escribir y comunicarse en lenguaje de señas, y por fin pudo aprender el nombre de su madre. Un miembro del personal de AYC expresó: "¡Me estalló el corazón cuando la niña supo por primera vez que su madre también tenía un nombre!".

Los maestros cuentan que una niña ciega, que acudió al centro cuando cursaba 5° de primaria y ahora está en 9°, aprendió a utilizar el braille y gracias al juego sabe leer y escribir. La madre dice que ahora la niña tiene amigos y juega con otros, ¡cosa que antes no ocurría! La alumna ciega también puede participar en los juegos paralímpicos a nivel nacional. En casa, enseña a su padre y a su hermano, ambos ciegos, a leer y escribir en braille, y en el Centro, enseña braille a sus compañeros con discapacidad visual.

Los padres informaron de que un niño, que solía tener malas notas, ha mejorado mucho académicamente después de participar en las actividades del Centro durante tres meses: de la posición 45 en el primer trimestre a la posición 15 en el segundo.

El personal de AYC se sorprendió: "¡No esperábamos que los niños y niñas que no estaban interesados en la escuela se interesaran más como resultado del aprendizaje a través del juego!"

Resultados/efectos relacionados

El supervisor de Amos ha observado que los maestros estaban más relajados y eran más creativos cuando utilizaban el juego. Durante las reuniones mensuales/ puestas en común, los maestros confirmaron que disfrutaban más del trabajo.

Importancia del resultado según AYC

Al inicio del programa se observó que la mayoría de los alumnos (80-90%) que cursaban 4° grado eran incapaces de leer o deletrear sus nombres en inglés y no entendían la fonética inglesa; sólo dominaban el chinyanja, el idioma que se enseñaba en sus escuelas. Al estudiar sólo en chinyanja en las escuelas hasta 5° curso, muchos niños y niñas suspenden los exámenes de 7° curso. Aunque el chinyanja es el idioma local de la parte central del país, los niños y niñas pueden tener otros idiomas como idioma materno, como el chitonga.

Contribución de AYC al cambio de comportamiento

En 2022, AYC formalizó el programa para jóvenes alumnos utilizando la enseñanza basada en el juego. Esto dio a los alumnos de primero a sexto grado la oportunidad de asistir a clases gratuitas en el Centro Juvenil de Shikoswe, Kafue. Los niños y niñas, interactuando entre sí y con sus maestros en pequeños grupos, lograron tener confianza de que podían "hacer las cosas bien".

El importante papel del juego en este cambio

Los maestros del centro introdujeron un juego de ortografía al principio de cada sesión. Además, cada mañana programaban una sesión de lectura de cuentos en la que los maestros leían los cuentos en inglés y luego leían el mismo libro en chinyanja. Se utilizaba el mismo libro hasta que los niños y niñas entendían el significado. Los maestros utilizaban objetos físicos y actividades para ayudar a los alumnos a comprender el significado de las palabras. AYC también pidió a los niños y niñas que compartieran cuentos populares y ayudó a los alumnos a escribirlos en inglés.

Para la inclusión de los discapacitados visuales, AYC disponía de "cartas de juego" para niños y niñas videntes y niños y niñas que utilizaban braille, de modo que pudieran jugar juntos.

Otras preocupaciones

Aunque AYC quiere que los niños y niñas sean abiertos e interactúen libremente, hubo un caso en el que un niño no conocía los límites aceptables, tocó a un maestro de forma inapropiada en un juego. Esta situación ayudó a AYC a priorizar aún más la salvaguarda, enseñando a los niños y niñas sobre "*el buen y el mal contacto*".

DESH - Development of Educational Service for Human

Acerca de DESH

DESH (Siglas en inglés para Desarrollo de Servicios Educativos para Humanos) trabaja en Bangladesh para garantizar la educación de los niños y niñas desfavorecidos utilizando métodos de aprendizaje alegre para promover la igualdad de derechos educativos en la sociedad. En Mymensingh, DESH apoya a los niños y niñas que viven en una "colonia" bihari, un grupo aislado de aproximadamente 3000 personas que viven en una zona muy pequeña. Estos niños y niñas no podrían ir a la escuela sin apoyo.

Un vistazo a cómo trabaja DESH con el juego

DESH utiliza el juego para que el aprendizaje académico sea alegre, lúdico y no aburrido. DESH forma a facilitadores para que utilicen materiales lúdicos, juegos, títeres y dramatizaciones. Algunas formas de juego no necesitan instrucciones, pero para otras los maestros ayudan a darlas. A través del juego, los niños y niñas aprenden sobre salud e higiene, habilidades para la vida y desarrollo cognitivo.

Los niños y niñas que viven en la colonia bihari empezaron a ir al preescolar

Fuente: El personal de DESH compartió la historia del resultado, pero también visitaron a 25 padres y hablaron con ellos. Se trataba de un grupo formado principalmente por madres y algunos de los hijos de cada familia.

Resultados: En junio de 2022, 50 niños en edad preescolar (30 niñas y 20 niños) que proceden de familias paquistaníes pobres desplazadas y viven en una zona demarcada y deteriorada conocida comúnmente como "la colonia Bihari" en la ciudad de Mymensingh, empezaron a asistir a una escuela de aprendizaje alegre y basada en el juego en su propio terreno (un proceso que duró aproximadamente 3 meses). Los niños y niñas han aprendido el alfabeto, les encanta hacer dramatizaciones y mantienen felizmente limpio el lugar.

Con el centro preescolar situado en el centro de la colonia, las madres confirmaron que habían observado la participación activa de sus hijos en el programa. (Los padres generalmente no están en la comunidad durante el día.) Algunos niños y niñas habían compartido sus sueños con sus padres compartiendo lo que quieren ser cuando sean adultos, por ejemplo maestros o maestros de religión. Algunas madres dicen que los juegos que practican los niños y niñas son apropiados, pero que algunas actividades son nuevas para ellas, como las dramatizaciones y

los títeres. Tanto las madres como los niños y niñas están entusiasmados y las madres acuden al centro para ver los espectáculos de títeres.

Resultados/efectos relacionados

Al participar en el desarrollo de la escuela preescolar y ver los cambios en los niños y niñas, los líderes de la comunidad y los padres se están implicando más en la educación de los niños y niñas y están estableciendo relaciones con DESH, que viene de fuera de la "colonia".

Importancia del resultado según DESH

La "colonia" bihari no tenía la cultura de asistir a la escuela. Son un grupo aislado que no forma parte de la cultura dominante. Los niños y niñas trabajaban y, sin ayuda, no habrían tenido ningún impulso ni interés por la educación. Ahora los niños y niñas disfrutan de un entorno escolar (vienen a la escuela a jugar) y pueden prepararse para el siguiente nivel de escolarización formal. Casi todos los 50 niños y niñas de preescolar pasaron al grado siguiente. Al preguntarle por el valor del resultado, uno de los miembros del personal de DESH, expresó: "Significa todo para mí, es la culminación de mi trabajo, ¡me da felicidad!".

Contribución de DESH al cambio de comportamiento

En junio de 2022, DESH proporcionó un edificio para la escuela bellamente decorada con diferentes materiales de juego, incluyendo artículos deportivos de interior y exterior, libros de lecciones, mochilas escolares y meriendas. DESH y capacitó a dos mujeres de la misma comunidad (una de las pocas bihari alfabetizadas) para enseñar a los niños y niñas. Las mujeres conocían a cada uno de los niños y niñas por su nombre.

El importante papel del juego que apoyó este cambio

El entorno y el vestuario disponibles inspiraron a los niños y niñas a jugar y hacer dramatizaciones. Los maestros impartían formación sobre cómo hacer dramatizaciones, pero sobre todo animaban a los niños y niñas, introduciendo sólo unos pocos elementos de juego cada vez. DESH empezó sólo con el juego y, poco a poco, el juego se utilizó sólo el 50% del tiempo. DESH introdujo gradualmente las letras del alfabeto. Un juego consiste en que los niños y niñas tienen un tablero con letras y el niño o niña elige una letra y busca otros materiales de juego para ilustrar esa letra.

Otras preocupaciones

Al vivir en situaciones difíciles, estos niños y niñas luchan por tener suficiente comida/nutrición. Por ello, el programa también les proporciona alguna merienda/comida, como un huevo o un plátano.

Maji Mazuri

Sobre Maji Mazuri

Maji Mazuri, que trabaja en Nairobi, Kenia, 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, niñas, jóvenes y familias. Tienen un programa en Mathare, el mayor barrio marginal de Nairobi, Kenia.

Un vistazo a cómo Maji Mazuri trabaja con el juego

El personal de Maji Mazuri resumió cómo trabajan con el juego para ayudar a los niños y niñas con actuaciones completas, trabajan con poesía, shairi (una forma local de poesía), danza y la obtención de logros académicos en la escuela: "Primero jugamos y luego aprendemos. El juego mejora el proceso de aprendizaje. Antes de empezar una lección, primero hacemos actividades físicas o juegos mentales. A veces incluso jugamos al Scrabble (formar palabras con letras)". Además, describieron cómo las actuaciones en grupo favorecen la interacción de los niños y niñas. Los niños y niñas trabajan juntos para jugar mímica y hacer dramatizaciones, utilizando sus habilidades de pensamiento crítico. El juego proporciona a los niños y niñas que viven en los barrios marginales un alivio emocional. El juego se relaciona también con todas las asignaturas que aprenden en la escuela: matemáticas, lectura, ciencias y estudios sociales. Mediante la participación activa de los niños y niñas, Maji Mazuri anima a los adolescentes a asumir un papel de liderazgo. El personal reflexiona sobre su experiencia con el juego: "A menudo observamos que la expresión artística desarrolla tanto las capacidades emocionales como las cognitivas".

Alumnos y maestros transforman un vertedero en un parque infantil

Fuente: Personal de Maji Mazuri

Resultados: En octubre de 2023, 36 alumnos y cuatro maestros de Maji Mazuri organizaron con entusiasmo un concierto con el tema "La música de la naturaleza no ha terminado", celebrado en el parque Mathare. En eco terapia, fabricaron hermosos jarrones con plástico reciclado que los niños y niñas utilizaron después para plantar flores y árboles jóvenes alrededor del parque transformando el lugar en un parque infantil. Los 36 niños y niñas participaron en la redacción de poemas y *shairi* (poesía en suajili) y los presentaron en el acto, educando sobre la importancia de cuidar el mundo que nos rodea.

Esta historia trata de la transformación de un vertedero en un parque infantil. Los jóvenes recuperaron el lugar a principios de año y lo han estado acondicionando como parque infantil. Fue en este concierto donde todo empezó a crecer.

Resultados/efectos relacionados

Desde entonces, personas influyentes de la comunidad están consiguiendo que otras vengan a ver lo que está ocurriendo, lo que contribuye a obtener muchos resultados positivos.

Importancia del resultado según Maji Mazuri

¡Los niños y niñas plantaron árboles donde no los había! La contaminación ambiental es uno de los retos a los que se enfrentan como comunidad. La gente solía tirar basura e incluso "bolsas de aseo voladoras" al azar en cualquier lugar de la zona. El resultado es transversal: afecta a los niños y niñas, a los proveedores de educación y a toda la comunidad. La incorporación del aprendizaje a través del juego ha aumentado la participación y el interés por la educación y el desarrollo. La comunidad en su conjunto se ha beneficiado de una mayor cohesión social gracias a la colaboración y la comunicación. Muchos niños y niñas acudieron al acto y la gente que pasaba por allí se unió a la actividad. Los niños y niñas pudieron expresar su amor por la naturaleza y toda la experiencia tocó las cinco habilidades del desarrollo holístico de los niños y niñas (creativa, emocional, física, social y cognitiva).

Contribución de Maji Mazuri al cambio de comportamiento

En Maji Mazuri, el Club de Adolescentes organizó un tema llamado "El arte en relación con el medio ambiente" para educar a los niños y niñas de los barrios marginales de Mathare sobre la importancia de estas cuestiones, dotándoles de ideas y técnicas sobre cómo crear conciencia. En 2022, a lo largo de tres meses, el club dialogó sobre el cambio climático. En octubre de 2023, la iniciativa Hewa Safi, una organización de base que busca mitigar el cambio climático y aboga por aire limpio, organizó un evento llamado "La música de la naturaleza no ha terminado", con miembros que han pasado por los programas de Maji Mazuri. Invitaron a Maji Mazuri al evento. En el acto se tocó música mientras se llevaba a cabo eco terapia. Fue una experiencia lúdica en la que los niños y niñas eligieron hacer cosas diferentes: algunos eligieron hacer jarrones, otros plantar árboles, etc. Se dividieron en grupos y eligieron sus actividades. La actividad se desarrolló al aire libre, lo que creó un ambiente agradable para el cambio. Entre una actividad y otra, Maji Mazuri se asoció con otras organizaciones que hacían cosas.

El importante papel del juego que apoyó este cambio

Los niños y niñas de Maji Mazuri viven cerca del parque y siempre juegan allí, ¡y lo hacían incluso cuando aún era un vertedero! En este evento hubo música y baile. Los niños y niñas interpretaron poesía, *shairi* y danza en el concierto, además de jugar en el parque. Durante la eco terapia, los niños y niñas reciclaron plástico, recogiéndolo y clasificándolo, luego lo pintaron y lo colgaron en los alrededores del campamento de Mathare. Los niños y niñas participaron en diferentes cosas: unos clasificaron los plásticos, otros colgaron los jarrones.

Los alumnos del programa para adolescentes se convirtieron en líderes de sus escuelas

Fuente: El personal de Maji Mazuri y Mariam (Learning Loop) entrevistaron directamente a dos exalumnos del programa para adolescentes.

Resultados: Desde enero de 2023, más de 30 alumnos del programa para adolescentes de Mathare asumieron el liderazgo de diversas actividades escolares con otros alumnos en escuelas de todo el país, tales como en clases de baile y actividades deportivas. Durante las vacaciones escolares, ayudaron tanto a sus compañeros como a exalumnos a organizar y movilizar a otros adolescentes y les animaron a hacer voluntariado durante su tiempo libre. Algunos incluso pusieron en marcha iniciativas para crear clubes de poesía y baile en las escuelas.

Samuel, exalumno del programa para adolescentes, cursa ahora el tercer año en el instituto de educación superior de Maranda. Es un líder tanto en educación como en ajedrez. Tiene amigos y le encanta jugar al fútbol, hacer arte y leer. Está pensando en estudiar ingeniería informática en la universidad.

Wholfen, también exalumno del programa para adolescentes de Maji Mazuri, cursa ahora su tercer año en la Escuela Upperhill. Actualmente es

- capitán académico,
- uno de los funcionarios del grupo de teatro
- presidente en funciones del club de la fundación de equidad
- fundador del grupo antidroga, hace campaña contra los estupefacientes en la escuela
- Es “peer teacher” encargado ayudar a sus compañeros en inglés y suajili

Hoy, Wholfen actúa en asambleas escolares donde se reúnen todos los alumnos. Ha traído dramatizaciones y poesía al instituto. La poesía no era popular en la escuela, ¡pero ahora se utiliza! También utiliza sus aptitudes en concursos. Wholfen dijo: "¡Maji Mazuri es una esperanza para la comunidad! Yo sólo tenía mi lengua materna. Perdí primer grado y tuve que repetir. Aún recuerdo la primera palabra que leí en inglés: 'doll'. Fue en Maji Mazuri donde aprendí y adquirí confianza".

Importancia del resultado según Maji Mazuri

Los alumnos del programa para adolescentes de los barrios marginales destacan en las escuelas y pueden asumir liderazgo en las escuelas y en la sociedad, ¡incluso durante las vacaciones escolares!

Debido a la reintroducción de las asignaturas de arte, música y habilidades para la vida en el plan de estudios, ha habido necesidad de manos extra para ayudar a otros alumnos. Gracias al plan de estudios por competencias, los alumnos de 6º grado han ido a otras escuelas y todos

ellos han sido elegidos para ser prefectos, asumiendo altos niveles de responsabilidad y liderazgo de diversos grupos. Han asumido el liderazgo en el teatro nacional, en supermercados y en la biblioteca del Museo Nacional de Nairobi.

Contribución de Maji Mazuri al cambio de comportamiento

El programa Maji Mazuri creó un sentimiento de comunidad, fomentando la capacidad de liderazgo y la pasión por devolver algo a la comunidad. Maji Mazuri preguntaba, por ejemplo: "¿Se les ocurre una canción de grupo?". A la gente se le daban oportunidades de hacer cosas (jugar), antes de pedirles que lideraran. Samuel explicó que aprendió habilidades sociales en Maji Mazuri "mediante la formación en liderazgo, expresándome y a través del fútbol. Yo era muy bueno jugando fútbol".

Cuando Wholfen llegó a Maji Mazuri en 2013 procedente del campo, solía tartamudear, ¡pero ahora habla con fluidez! Fue en Maji Mazuri donde aprendió a hablar inglés y suajili, y afirma que fue la poesía lo que le ayudó a aprender los idiomas. Fue en el club de poesía de Maji Mazuri donde empezó a escribir sus propios poemas y a ser creativo.

El importante papel del juego en este cambio

Samuel explicó cómo le parece que el juego le ayudó a desarrollar habilidades de liderazgo en Maji Mazuri: "Me ayudó a aprender habilidades cognitivas: aprendí diferentes perspectivas y sobre la cultura. A través del fútbol pude jugar con gente de diferentes partes del país y aprendí a llevarme bien con ellos. También la poesía: a través de la poesía se discutían y planteaban ideas y problemas del mundo. La poesía me dio una perspectiva más amplia del mundo. En la poesía hay que pensar fuera de la caja".

Wholfen explicó que el juego le ayudaba a trabajar con sus emociones. También pudo hacerlo escribiendo sus propios guiones para el teatro. Formar parte del club de teatro es algo que se llevó consigo al instituto.

GSK- Gramni Shiksha Kendra Samiti

Acerca de GSK

GSK trabaja en la India para mejorar el acceso a una educación de calidad centrada en la infancia en las aldeas de la zona rural de Ranthambore con niños y niñas de comunidades nómadas, de tribus denotificadas y habitantes de los bosques mediante métodos centrados en el niño/niña, participativos y basados en el juego, en un intento de reformar el ecosistema educativo y hacerlo más cualitativo.

Un vistazo a cómo GSK trabaja con el juego

GSK explicó cómo trabajan con el juego tanto como medio y como fin: "Consideramos el juego como una de las materias en nuestras escuelas y en nuestros programas extraescolares, utilizamos el juego como un medio".

En el programa extraescolar de GSK, el deporte ayuda a los niños y niñas a desarrollar intereses, a conectar entre ellos y a participar en un entorno enérgico, de modo que los niños y niñas puedan sobresalir en todos los aspectos: ciencias, matemáticas, etc. GSK explicó el efecto: "No tenemos que hacer esfuerzos adicionales para convencer a los padres".

En las escuelas oficiales y en las escuelas afiliadas (escuelas reconocidas por el gobierno estatal), GSK imparte el deporte como asignatura, dándole la misma importancia que a las demás asignaturas. Gracias a ello, GSK consigue que los niños y niñas adquieran habilidades comunicativas y oportunidades de participar en otros niveles, incluso a escala regional. Tanto los niños y niñas escolarizados como los no escolarizados participan en los deportes, los deportes son eficaces para atraer a los niños y niñas.

Los miembros de la comunidad exigieron usar el aprendizaje práctico y trabajo experimental en las escuelas públicas

Fuente: Personal de GSK que trabaja en la escuela y en las comunidades.

Resultados: En 2021, los miembros de la comunidad, incluidos padres y niños y niñas de Jaganpura, y más tarde de Bodal y Fariya, empezaron a presionar a la escuela pública cercana para que incluyera el aprendizaje práctico y el trabajo experimental.

Mientras que en otros lugares para los niños y niñas es un conflicto ir a la escuela, los padres y otros miembros de la comunidad observaron que los niños y niñas de las escuelas del programa GSK estaban entusiasmados por ir a la escuela, seguros de sí mismos y automotivados. Los niños, niñas y los padres se quedaban después de clase y hablaban de educación, lo que creaba un sentimiento muy distinto. Los padres observaban la escolarización

en los eventos escolares y durante las reuniones de padres y maestros, reflexionaban colectivamente sobre las escuelas. Cuando una de las escuelas de GSK fue cerrada en 2018/2019, fue entonces cuando los padres y los niños y niñas se llevaron consigo la experiencia de GSK y comenzaron a presionar al gobierno.

Los niños y niñas (que habían estado en nuestras escuelas antes de que cerraran) podían plantear con confianza sus propios problemas tanto a los padres como a sus maestros en las escuelas públicas, incluso problemas relacionados con las prácticas docentes. A veces, los maestros reaccionaban ante los niños y niñas: "¿Me estás sugiriendo cómo debo enseñar?". Los maestros se ponían agresivos y los niños y niñas se preguntaban qué hacer. Algunos niños y niñas acudían al personal de GSK, pero GSK no podía influir tan directamente en los maestros. GSK sí habló con los maestros de que los niños y niñas no estaban acostumbrados a los métodos tradicionales y les explicó que las relaciones eran importantes para ellos. A veces, los maestros no aceptaban los comentarios de GSK.

Para presionar a los maestros, los niños y niñas hablaron con los padres, quienes presionaron a los maestros. Cuando los padres hablaron con los maestros, éstos tenían que escuchar y rendir cuentas de lo que hacían en la escuela. Los padres preguntaban: "¿Dónde está la ley que dice que los maestros pueden pegar a los niños y niñas?" y hubo diálogos sobre cómo debía impartirse la enseñanza.

Algunos de estos cambios ya se habían producido antes de 2018. En un lugar donde los padres habían hablado con maestros que no habían cambiado tras las quejas, los padres cerraron una escuela, ¡presionando al sistema gubernamental para que investigara y hablara con los padres! Cuando el gobierno vino a averiguar, los padres se quejaron de las prácticas de los maestros y exigieron nuevos maestros. ¡Entonces el gobierno cambió a la mitad del personal!

Resultados/efectos relacionados

También en deportes, los niños y niñas exigieron que hubiera una clase de deportes dentro del plan de estudios. Hicieron saber a las escuelas que, si no tenían maestros, los alumnos pedían que les dieran equipo y practicarían por su cuenta. A veces, los niños y niñas pedían tiempo y oportunidades para viajar a torneos deportivos. Reaccionaron ante las excusas de los maestros sobre los riesgos y les dijeron que no era justo culpar a los riesgos por su propia falta de acción.

Un ejemplo de presión después de 2021 tuvo lugar cuando se cerró una escuela debido al bloqueo de COVID. Los padres querían un apoyo adecuado para los niños y niñas y, al no ver que los maestros tuvieran intención de asumir la responsabilidad de abordar la situación, padres y alumnos se dirigieron a los maestros.

Importancia del resultado según GSK

Antes, los padres nunca estaban activos durante el curso; sólo venían para la inscripción y cuando entregaban las notas finales. GSK sabe que para lograr cambios duraderos en la

educación/aprendizaje de los niños y niñas es necesario incluir esta labor en las escuelas públicas. Este fue un ejemplo más de cómo los padres asumen su responsabilidad para influir en el gobierno.

Contribución de GSK al cambio de comportamiento

Desde 2018, los maestros de GSK incluyen el aprendizaje basado en la experiencia. Al principio, los padres se quejaban de que GSK malcriaba a los niños y niñas. A veces los padres se sentían insultados cuando los niños y niñas les cuestionaban o no tocaban los pies de los padres, ni se ponían de pie si los adultos entraban en una habitación en señal de respeto. Los padres tuvieron que entender que los niños y niñas también necesitaban respeto y que tienen derecho a sentirse heridos o sentirse mal y cuestionar. GSK les ayudó a entender que podían utilizar la forma respetuosa de "tú" y que el niño también utilizaría esta forma respetuosa, en lugar de utilizar la forma irrespetuosa. GSK explicó: "Desarrollamos deliberadamente este tipo de relación con los niños y niñas, que no es jerárquica". Cuando GSK sostuvo un debate lógico con los padres, éstos tuvieron que aceptar y las preguntas de los padres cambiaron. Las nuevas preocupaciones de los padres se referían al mundo que el niño conocería en otras escuelas o lugares de la sociedad en el futuro, a lo que GSK respondió: "No tengan miedo: ¡los niños y niñas van a cambiar el mundo y ustedes tienen que ayudarles!".

GSK también implicó a padres y miembros de la comunidad en sus diferentes reuniones/grupos, donde se informó a los padres sobre la importancia del juego. Se invitaba a los padres a observar las clases en la escuela y a decidir mutuamente cómo debía ser la enseñanza. Al principio, los padres decían: "No están enseñando, están utilizando canciones", pero con el tiempo, los padres vieron que los niños y niñas obtenían buenos resultados y aumentó la confianza en las relaciones.

El importante papel del juego en este cambio

En las escuelas tradicionales hay muchos conceptos abstractos que hay que memorizar o aprender de memoria. GSK, en cambio, ensayó con el aprendizaje basado en la experiencia: conectar el aprendizaje con el contexto de los niños y niñas y su entorno de aprendizaje. En 2018, GSK inició prácticas de aprendizaje experiencial también fuera del entorno escolar. Los padres observaron que los niños y niñas estaban obteniendo mejores resultados a través del aprendizaje basado en la experiencia y las actividades deportivas que ha proporcionado la programación de GSK a lo largo de los años. Al ver la gran diferencia, consideraron que esto debería estar disponible para todos los niños y niñas, incluso en las escuelas públicas.

Move the World

Acerca de Move the World

Move the World utiliza los Objetivos de Desarrollo Sostenible (SDGs por sus siglas en inglés) como herramienta para promover el amor por el aprendizaje en las escuelas de Ghana.

Un vistazo a cómo funciona Move the World con el juego

Move the World ha incluido intencionadamente el juego en todas las actividades, debido a todo el aprendizaje de memoria del sistema escolar. Explican cómo puede ser esto: "Nuestro mayor objetivo es que los niños y niñas jueguen y aprendan haciendo. Es más importante que jueguen a que conozcan todos los SDGs. Los niños y niñas aprenden los SDGs porque se divierten. Para entender el Hambre Cero, dejamos que los niños y niñas trajeran plásticos, cáscaras de coco, les llevamos a jugar y a cultivamos para entender el Hambre Cero. Usamos tarjetas de los SDGs, los niños y niñas utilizaron sus manos, calabazas comestibles y pedimos a los niños y niñas que traer algo de donde vienen. Involucramos a todos los niños y niñas de diferentes orígenes e idiomas, ayudándoles a aprender a trabajar juntos como un equipo y a construir confianza y pertenencia independientemente de las diferencias. Se ven a sí mismos como uno, porque lo hacemos muy divertido y dejamos que la expresión cultural aflore en el juego".

Una graduada de Get Global planea ampliar su educación en diseño de modas

Fuente: Personal de Move the World

Resultados: Una chica de 16 años, graduada de Get Global en 2020, mostró interés en continuar su educación en diseño de modas como resultado de su participación en nuestra actividad de Fin de la Pobreza de fabricación de bisutería con cuentas en una escuela privada cerca de Accra.

Esta joven de 16 años ha sido promovida a la secundaria y ha optado por estudiar moda y diseño en el instituto.

Importancia de los resultados según Move the World

Move the World valora que los estudiantes lleven su aprendizaje fuera del aula a situaciones de la vida real. El graduado o graduada puede seguir estudiando y empezar a utilizar sus habilidades para ganar dinero sin tener que esperar a que le den un empleo. Y lo que es más importante, el o la estudiante puede elegir por sí misma, en lugar de que alguien más elija su futuro por ella. Está relacionado con el SDG 1.

Contribución de Move the World al cambio de comportamiento

En 2020, Move the World llevó a cabo un programa Get Global de siete meses y el facilitador desarrolló relaciones con los estudiantes, apoyando su crecimiento personal. En la sesión de Get Global enfocada en Fin de la Pobreza, los estudiantes crearon pulseras y collares con cuentas y se les animó a crear negocios con sus propias habilidades aprendidas cuando sean mayores. Cada uno de los programas de Move the World tiene un pasaporte de actividades en el que obtienen un sello cuando han realizado las actividades relacionadas con cada SDG. Para hacerlo más divertido y lúdico, la persona con más sellos recibe una insignia. Durante las sesiones, los niños y niñas discuten cuestiones como: "¿Se puede tener un teléfono móvil y seguir siendo pobre?".

Move the World ha involucrado a la niña en su programa desde que tenía 11 años.

El importante papel del juego que apoyó este cambio

Los facilitadores reciben formación sobre cómo hacer las pulseras y se les entregan cuentas e hilos para la sesión. Durante la sesión, se dividió a los niños y niñas en grupos y se les enseñó cómo se hacen. Antes de irse a casa, se les dieron cuentas para que se las llevaran. La idea era que pudieran regalar la pulsera a otra persona y también discutieron cómo podrían venderla.

Atoot

Acerca de Atoot

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. Si bien la práctica del deporte es uno de sus principales objetivos, Atoot trata de lograr la igualdad de género y reducir la violencia, el matrimonio infantil, el abandono escolar prematuro y la discriminación de género.

Atoot quiere dar voz a las niñas que no están seguras de poder usarla, en una sociedad patriarcal donde las niñas no tienen poder de decisión. Atoot cree que cuando las niñas tienen el poder de tomar sus propias decisiones, no hay quien las pare. La palabra Atoot significa "inquebrantable", ¡como las niñas!

Un vistazo a cómo funciona Atoot con el juego

En Atoot, el juego es un aspecto importante de su programación y son las propias niñas las que toman las decisiones. Atoot diseñó el trabajo en las aulas y en los talleres para que estuviera centrado en las niñas y fuera apropiado para su edad, y utilizando actividades basadas en el juego. Expresan: "El trabajo con las niñas tiene que ser participativo, atractivo y divertido". A las niñas se les asignan tareas en equipo, construyendo cosas y buscando soluciones.

En el fútbol, las chicas desarrollan sus habilidades más allá del fútbol. Aprenden a manejar las emociones y a llevarse bien entre ellas, aunque tengan orígenes diferentes. Hacen estrategias, desarrollan liderazgo y aprenden a perder con dignidad.

Las chicas empezaron a pedir cosas a los hombres

Fuente: Personal de Atoot, que también habló directamente con algunos de los padres de las niñas.

Resultados: Desde 2021, las niñas de Atoot de la aldea de Dohani, en el sur de Nepal, empezaron a hacerse oír más, a exigir cosas para sí mismas y ya no dudan en pedir cosas a los hombres. Incluso han pedido compresas sanitarias al único miembro masculino del personal de Atoot, a sus padres y hermanos.

Resultados/efectos relacionados

Las niñas comparten cosas que les han ocurrido en Atoot, lo que antes no era habitual. Hablar con los padres y estar en casa se ha convertido en un espacio seguro. Eso no era habitual antes. Uno de los padres es maestro y también habló de la menstruación con las niñas de su clase.

Cuando las niñas ven una injusticia, se hacen oír y dicen cosas como "No hagas eso". Las niñas de nuestro programa hacen preguntas y algunos maestros de las escuelas se han quejado de que las niñas hacen demasiadas preguntas, pero a los maestros les gusta que las niñas sean activas en los deportes. También hay maestros que están contentos con todos los cambios en la vida de las niñas.

Las chicas tienen tantas ganas de venir al programa que la gente no se molesta en intentar detenerlas. Antes, los miembros de la comunidad y los padres solían impedirselo.

Importancia del resultado según Atoot

En esta comunidad no ha existido confianza entre sus miembros, ni siquiera entre las niñas. En una sociedad patriarcal como Nepal, las niñas no tienen voz. Estas normas se agravan en las aldeas rurales. Las niñas rara vez hablan, y mucho menos con los niños y hombres, sobre sus deseos y necesidades. Además, las niñas nunca hablan de la menstruación con los hombres, ya que se considera tabú en sus sociedades/culturas. Antes había muchos tabúes en torno a lo que las niñas podían hacer y no hacer cuando tenían la menstruación. Por ejemplo, no se les permitía entrar en la cocina. Se aislaba a las niñas durante al menos 3-4 días con un sanitario o retrete separado y se les daba de comer en una habitación para ellas solas. En este contexto, pedir compresas sanitarias requiere mucho valor.

Uno de los empleados de Atoot dice: "Antes, las niñas -ni siquiera las madres o hermanas- no pedían ninguna cosa a los hombres, lo que significa que los hombres no saben lo que quieren las niñas. Como los niños y los padres están fuera de casa, no saben lo que pasa. Yo misma veía cómo mi padre escuchaba más las cosas negativas de la sociedad que a mí, y eso me resultaba difícil."

Contribución de Atoot al cambio de comportamiento

Los programas de Atoot permiten a las niñas acceder a conocimientos desconocidos que, en última instancia, ponen en tela de juicio mitos, normas y prácticas sociales y culturales. En la programación, aprendieron sobre las prácticas nocivas que frenan a las niñas. El juego les abrió la mente a otra forma de ser. Los talleres han ayudado a las niñas a no ser tímidas.

Atoot también se reunió directamente con las madres de las niñas para hablarles de la menstruación y de las prácticas relacionadas con ella. Los padres no participaron. Las madres no sabían, por ejemplo, cuántas horas se usan las compresas sanitarias, etc.

También ha sido importante contar con un aliado masculino que sea un modelo positivo cuando los padres no lo son. Las chicas necesitaban un aliado masculino en el que pudieran confiar y que las ayudara a sentirse valoradas.

El importante papel del juego que apoyó este cambio

A través del juego, las niñas hablaron de lo que quieren hacer, de cómo se sienten y de lo que quieren conseguir. Se sienten cómodas con su cuerpo y seguras para compartir cosas. En los talleres, hicieron mini dramatizaciones y se convirtieron en líderes, ya que son creativas. ¡También representaron dramatizaciones ante los miembros de la comunidad, compartiendo sus propios mensajes!

En el campo de fútbol, chicos y chicas juegan en el mismo equipo. Las chicas se sienten cómodas con los chicos y con su cuerpo, les dan la mano sin ruborizarse y hablan cara a cara. Este comportamiento no se queda en el campo de fútbol, sino que se extiende a sus propias vidas. El fútbol ayudó a las niñas a mostrar a sus padres lo disciplinadas que son y cómo respetan a sus propios padres.

Otras preocupaciones

Algunos maestros han preguntado: "¿Qué han conseguido? ¿Qué han hecho? ¿Cuál es el impacto?". Los maestros asociaban el fútbol con trofeos y pensaban, de forma poco realista, que el rendimiento académico se dispararía aunque las clases de Atoot sólo duraran una hora.

Starters Technology

Acerca de Starters Technology

Starters Technology en Ghana aprovecha la tecnología para ayudar a los niños y niñas a explorar su potencial en STEM (acrónimo en inglés para Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas), incluyendo libros de cuentos para niños y niñas, bootcamps (entrenamiento intensivo) y sesiones de tutoría en la escuela o en casa.

Un vistazo a cómo funciona Starters Technology con el juego

Cada parte de Starters Technology trabaja de forma diferente con el juego. En Bambini, una escuela de tiempo completo para niños y niñas de 1 a 6 años, hay mucho espacio para el juego. En XP, un programa que se imparte los sábados, el juego puede adoptar la forma de andar en *hoverboards* o practicar para dominar una aplicación. También en la escuela de vacaciones de Starters Technology los niños y niñas identifican lo que les gustaría hacer, a través del juego. Un principio importante en la forma de trabajar de Starters Technology es que se les da a todos las mismas oportunidades, independientemente del sexo, la edad u otra condición social.

La administración de Starters Technology creó una actividad recurrente enfocada en el juego

Fuente: Personal de Starters Technology y sus conversaciones con algunos padres.

Resultado: El 16 de septiembre de 2023, la administración de Starters Technology creó una actividad recurrente para todos los sábados, llamada XP, en la que los niños y niñas podían jugar a un alto nivel y aprender sin forzar ningún conocimiento concreto.

En XP, el personal dejó de ser crítico consigo mismo al poner en práctica el juego, y dejó de temer la percepción de los padres. En su lugar, permitieron que los alumnos se descubrieran a sí mismos utilizando el juego: para algunos significaba desarrollar habilidades sociales, para otro mejorar las cognitivas. En el sistema educativo de Ghana, todo tiene un objetivo concreto, pero Starters Technology decidió escuchar el deseo de los niños y niñas, no las expectativas o los deseos de los padres.

Resultados/efectos relacionados:

Hasta ahora, los que venían a XP siguen viniendo y, si no vienen, los padres explican por qué. Los niños y niñas se muestran alegres y dispuestos a probar cosas nuevas.

La Sra. Ayorka trajo a dos niños al programa. Uno de ellos tiene necesidades especiales. A través de mensajes de texto, la madre dijo que a Skyler (hermano del niño con necesidades especiales) le gustó mucho el programa XP y que quiere volver siempre. Desafortunadamente, viven muy lejos. Otro niño con problemas de habla se unió al programa Bambini porque la Sra. Ayorka le contó lo mucho que les había gustado el programa XP a sus hijos.

Información directa de los padres:

Jayden y Kayden vinieron al campamento de vacaciones y quisieron seguir viniendo. Cuando Starters Technology introdujo XP, compraron créditos para cada mes. No vienen a perder el tiempo, vienen sabiendo lo que quieren lograr al final del día: piden controles de juego y juegan en el *hoverboard*. Ahora, Ayden, el hermano pequeño, viene y disfruta aún más.

Los propios padres han desarrollado una apertura al juego. Comenzó en el campamento de vacaciones, donde comprendieron que el juego llevaba al aprendizaje. La mayoría de los padres estuvieron en el campamento el primer día, cuando se les presentaron todas las actividades a las que estarían expuestos los niños y niñas. Una madre probó por primera vez unos cascos de realidad virtual y algunos padres probaron el *hoverboard*. Los padres también venían a recoger a los niños o niñas todos los días.

Algunos de los padres que vinieron al campamento de vacaciones desde lejos pidieron a Starters Technology organizar una ocasión para que los padres tengan oportunidad de reencontrarse. . Esto se organizó conjuntamente en diciembre de 2023, con la ayuda de los padres. Se está construyendo una comunidad amigable en torno al sentimiento que se creó a través del juego.

Importancia del resultado según Starters Technology

La administración sitúa ahora el aprendizaje a través del juego en el primer plano de nuestra marca y nuestros servicios. "Durante mucho tiempo ocultamos nuestro programa de aprendizaje a través del juego porque a veces los padres lo consideran poco serio para un enfoque de aprendizaje". Los niños y niñas están entusiasmados y el propio personal de Starters Technology puede ensayar más experimentos con el juego e innovar más.

Contribución de Starters Technology al cambio de comportamiento

Starters Technology presentó su primer campamento de vacaciones en julio-agosto de 2023, que se basaba más en actividades lúdicas y tecnológicas para reforzar el aprendizaje. Starters Technology decidió alejar la sensación de escuela, lo cual era arriesgado por las expectativas de los padres de que los niños y niñas aprendieran. Starters Technology se aseguró de que cada actividad fuera, en primer lugar, divertida.

El importante papel del juego en este cambio

El juego en el campamento de vacaciones inspiró el cambio, pero la experiencia de aplicar XP siguió inspirando al personal. Starters Technology cambió su forma de participar en el juego. "Jugar" puede seguir pareciéndose a la escuela, pero en XP la libertad con ciertas reglas

mostró a los niños y niñas que no se trataba de hacerlo bien, sino de disfrutar del proceso. La libertad de hacer algo sin tener un ojo crítico abrió la puerta a que los niños y niñas probaran cosas y experimentaran, y a su vez inspiró al personal.

Otras preocupaciones

Como Starters Technology maximiza el componente lúdico de sus programas, las cosas se rompen y sale un poco caro, ¡aunque intentan arreglarlas!

CFI - Community Focus International

Acerca de CFI

CFI (Siglas en inglés de Enfoque Comunitario Internacional), en Uganda, empodera a comunidades vulnerables, personas con discapacidad y sus cuidadores mediante dispositivos de movilidad asistida y educación básica alternativa.

Un vistazo a cómo trabaja CFI con el juego

CFI utiliza el enfoque de Enseñanza al Nivel Adecuado como medio para enseñar aritmética y alfabetización en clases de recuperación para niños y niñas después de la escuela. CFI suele reunirse con los alumnos en pequeños grupos en espacios abiertos fuera de la escuela, jugando y utilizando mucho movimiento corporal. Por ejemplo, para ayudar a los niños y niñas a aprender las letras, los niños y niñas simulan estar sentados en un taxi y repican "El taxi se mueve, se mueve en una ciudad..." y otros niños o niñas se unen si son capaces de decir el sonido de la letra. El juego de "aplaudir y chasquear" es un juego utilizado para enseñar matemáticas, en el que una palmada tiene el valor de 10 y un chasquido tiene el valor de 1. El personal intenta ayudar a los niños y niñas a volver al nivel en el que no entendieron bien, mezclando los niveles de grado en función de las capacidades. A veces los niños y niñas tienen ideas sobre cómo hacer las actividades lúdicas de otra manera. Los propios maestros entienden que los métodos les ayudan a controlar la clase y utilizan técnicas lúdicas para captar la atención de todos, como "Déjame oír a alguien aplaudir/cantar". CFI utiliza aquello con lo que los niños y niñas están familiarizados, ayudándoles a aprender nuevos contenidos integrados en lo que ya saben.

Padres, jóvenes y maestros del proyecto crearon centros lúdicos

Fuente: Personal del TPI

Resultados: En abril de 2023, los padres, los jóvenes y los maestros del proyecto de las cinco escuelas primarias del distrito de Lira se comprometieron a crear un centro de juego con material didáctico. Además, reforzaron los centros de juegos recreativos utilizando materiales disponibles localmente, por ejemplo fibras de plátano para hacer pelotas y muñecas, ramas de árbol para construir toboganes de juego. Hicieron porterías y utilizaron neumáticos viejos como material de juego.

Los padres se han implicado mucho más en que los niños y niñas puedan aprender jugando, viendo el juego como parte del progreso de los niños y niñas. Se recibe retroalimentación todo el tiempo: los padres se están involucrando y haciendo preguntas.

Resultados/efectos relacionados:

El personal del CFI dice: "Cuando uno se mueve por los pueblos de la periferia, encuentra materiales de juego hechos por los padres, que intentan duplicar lo que ven que se hace en los centros de juego. También vienen niños y niñas de otras familias. Así se crea unidad, cuando los niños, niñas y las familias se visitan unos a otros".

Importancia del resultado según el CFI

La contribución de los padres, más allá de lo que habían hecho antes, demuestra el compromiso del Comité de Gestión Escolar (SMC) y la Asociación de Padres y Maestros (PTA). La mayoría de estos parques infantiles siguen en perfecto estado, porque los hicieron las propias comunidades.

El centro de juegos saca a los niños y niñas de las aulas y les ofrece oportunidades para desarrollar habilidades sociales y relacionales. El espacio también puede utilizarse para clases y actividades extraescolares. Esto hizo que las habilidades sociales de los alumnos mejoraran en el centro de juegos, por ejemplo, ayudándoles a colaborar entre sí y haciendo que el proceso de aprendizaje fuera más ameno y eficaz.

Contribución del TPI al cambio de comportamiento

En febrero de 2023, Community Focus International capacitó a padres, jóvenes y maestros del proyecto sobre cómo desarrollar materiales de aprendizaje y juego adecuados en los cinco centros de aprendizaje de las escuelas de primaria de Abunga y Orem, en el distrito de Lira; y las escuelas de primaria de Angolo, de Anyomolyec y de Otwal, en el distrito de Oyam. Cada una de estas comunidades cuenta ahora con un centro de juegos. En Anyomolyec (nombre de la aldea que significa ¡Me he casado con un elefante!), ampliaron y mejoraron un centro de juegos que ya tenían.

CFI también celebró reuniones con las partes interesadas, incluidos los Comités de Gestión Escolar (SMC) y las Asociaciones de Padres y Maestros. CFI visita trimestralmente a los padres, animándolos a colaborar en beneficio de sus hijos.

El importante papel del juego que apoyó este cambio

Los padres y los jóvenes estaban muy entusiasmados con la idea de construir el centro de juegos y ellos mismos recogieron los materiales locales para ello. Cuando CFI supervisó el trabajo en las comunidades, ¡éstas pidieron que se repitiera!

Además, durante las visitas a los padres en las comunidades, CFI pudo escuchar que los niños y niñas continuaban con las canciones y los juegos fuera de la escuela, enseñando a sus amigos. Los padres observaban lo que los niños y niñas habían aprendido y los niños y niñas enseñaban a sus amigos. Los padres también observaron y comentaron las habilidades sociales de sus hijos. CFI cree que esto ha influido en los padres para ayudar a cooperar con sus hijos.

Otras preocupaciones

Cuando el CFI ha utilizado madera en lugar de metal para fabricar los equipos de juego, algunos padres temen los riesgos.

Sabuj Sangha

Acerca de Sabuj Sangha

Sabuj Sangha dirige una escuela modelo basada en el juego y fomenta la idea del aprendizaje alegre en una zona de la India que es un foco de trata de seres humanos. Su internado para niños y niñas trabajadores rescatados ofrece una educación adecuada a su edad y les ayuda a integrarse en el sistema formal. Su lema es proporcionar a los niños y niñas una educación holística que les permita desarrollar su potencial y mantenerlo a lo largo de toda su vida.

Un vistazo a cómo Sabuj Sangha trabaja con el juego

Sabuj Sangha cree que sólo los métodos basados en el juego pueden hacer alegre el aprendizaje. Intentan utilizar diferentes actividades para apoyar el aprendizaje de los niños y niñas, y ayudarles a relacionarse entre sí, independientemente de su sexo. Utilizando en las aulas materiales como una pelota, tarjetas (flash cards), pizarras inteligentes, modelos de arcilla y títeres, ayudan a los niños y niñas a formar palabras y frases. A veces se ayudan con canciones, rimas y juegos de rol para mantener a los alumnos activos y que el aprendizaje sea alegre. Utilizando todo el campus como aula, los niños y niñas reciben clases en el huerto de la escuela con regularidad, lo que les ayuda a aprender valores de la profesión de sus padres, a estar en contacto con la naturaleza y a responsabilizarse de ella. Al aire libre, también limpian el campus y aprenden prácticas adecuadas de higiene y salud.

Junto con los juegos, Sabuj Sangha también ha introducido el Parlamento Infantil para que los niños y niñas aprendan democracia y apoyen el desarrollo de cualidades de liderazgo.

Los maestros motivaron a los niños y niñas con atractivos métodos de enseñanza basados en el juego

Fuente: Sabuj Sangha interactuó con la comunidad, incluidos los padres de los niños y niñas inscritos.

Resultados: Desde 2022, los maestros de la escuela Kishalaya Sishu Siksha Niketan empezaron a ser innovadores, preparando planes de clase, utilizando materiales de enseñanza y aprendizaje pertinentes para los temas y vinculándolos intencionadamente con actividades físicas dentro o fuera del aula. Casi todas las asignaturas se imparten ahora con actividades lúdicas y los maestros participan activamente en las clases lúdicas bajo los árboles.

Resultados/efectos relacionados:

En la entrevista se observó que, mientras que antes los niños y niñas no compartían sus ideas, ahora se animan a hablar con los maestros. Los niños y niñas disfrutaban viniendo a la escuela sin miedo ni inhibiciones. Comparten sus puntos de vista, lo que les gusta y los asuntos que quieren saber. Mientras hablaba con los niños y niñas, Shrabani Giri compartió sus experiencias: "Siempre que nuestros maestros empiezan la clase con juegos como una pelota, pensamos que será sólo un juego. Pero al volver a casa, cuando abrimos nuestros libros, vemos que están ahí las mismas cosas. Como resultado, aprender nunca se convierte en una carga para mí".

De las discusiones también se desprende que, al ver el creciente interés de sus hijos, ahora los padres, independientemente de su nivel educativo, se implican más en los estudios y desarrollo de sus hijos interactuando con los maestros.

Importancia del resultado según Sabuj Sangha

En el pasado, los maestros sólo utilizaban métodos tradicionales, como dar conferencias. Los maestros nunca se dieron cuenta que su papel activo podía influir en el interés de los alumnos, el abandono escolar o el rendimiento académico de los niños y niñas. Este papel activo motivó tanto a los maestros como a los alumnos, lo que disminuyó el abandono escolar. Ahora los alumnos son mucho más activos.

Contribución de Sabuj Sangha al cambio de comportamiento

Tras recibir la formación del GFC, en 2023, en Sabuj Sangha hicieron una lluvia de ideas con los maestros sobre las razones del abandono escolar/la falta de rendimiento académico y empezaron a crear material didáctico.

El importante papel del juego que apoyó este cambio

En el huerto escolar, los alumnos aprenden jugando y directamente de la naturaleza. Souvik Mondal, uno de los alumnos de 4º curso, expresó: "Cuando voy al huerto escolar, encuentro un espíritu extra dentro de mí. Me da la oportunidad de entrar en contacto permanente con la naturaleza".

También en el área de juegos, Sabuj Sangha quiere apoyar un aprendizaje fluido. El maestro puede situarse en el centro, bailando con una canción sobre las tablas de multiplicar, y los alumnos le siguen. Así aprenden con alegría mientras el movimiento de su cuerpo les ayuda a mantenerse en forma físicamente. Sabuj Sangha observó un notable impacto positivo en los niños y niñas cuando éstos pasaban el tiempo jugando, cantando y bailando.

Los niños y niñas han disfrutado participando en las lecciones impartidas bajo la sombra de los árboles: Snigdha Paik explicó: "Cuando hacemos juegos de rol bajo los árboles, nos da mucho placer y podemos tener en cuenta nuestra lección durante más tiempo."

Na Tubelenge Biblioteca Infantil

Acerca de la Biblioteca Infantil Na Tubelenge

La Biblioteca Infantil Na Tubelenge ofrece servicios de biblioteca y soluciones de aprendizaje medibles (clases de lectura complementaria y juegos) a niños y niñas de comunidades desfavorecidas de Zambia.

Un vistazo a cómo la Biblioteca Infantil Na Tubelenge trabaja con el juego

El personal explicó: "En la Biblioteca Infantil Na Tubelenge utilizamos el juego para atraer a los niños y niñas a la biblioteca y ayudarles a interesarse por la lectura. El juego reúne a los niños y niñas en un espacio seguro y les permite socializar. Los niños y niñas están deseando venir a la biblioteca, ¡no sólo a leer, sino también a jugar! Tenemos muchas actividades lúdicas y, con el tiempo hemos observado que los niños y niñas aprenden mejor cuando juegan. Algunos padres que normalmente no dejarían jugar a sus hijos ahora aceptan que nuestra biblioteca es beneficiosa para ellos, ya que les da la oportunidad de aprender, leer y jugar".

A través de diferentes actividades semanales que incluyen juego, baile y canciones, como juegos autóctonos y de mesa, concursos de ortografía y manualidades, los niños y niñas pueden aprender una gran variedad de habilidades. Facilitadores, maestros, niños y niñas participan sugiriendo ideas para juegos y actividades; los niños y niñas incluso sugieren los libros que les gustaría que se añadieran a la biblioteca o que se leyeran en la hora de contar cuentos. Las actividades incluyen concursos de ortografía los lunes, en los que se mezclan juegos como mímica y la ortografía, lo que permite a los niños y niñas describir, adivinar y aprender nuevas palabras. La biblioteca organiza manualidades los martes, en las que los niños y niñas utilizan material reciclable local y, sobre todo, papel para crear cosas. Los juegos autóctonos de los jueves animan a los niños y niñas a utilizar los idiomas locales; esto se hace en un esfuerzo por preservar los idiomas locales.

Los niños y niñas aprenden en la biblioteca los idiomas locales de los demás o el inglés

Fuente: Personal de la Biblioteca Infantil Na Tubelenge

Resultados: Desde la introducción de los juegos autóctonos en septiembre de 2022, los niños y niñas que acuden a la Biblioteca Infantil Na Tubelenge en Chilenje, Lusaka, empezaron a aprender los idiomas locales de los demás o inglés a través de los juegos.

Zambia tiene 72 idiomas y la Biblioteca Infantil Na Tubelenge reúne a niños y niñas de distintos orígenes lingüísticos. Jugar juntos en la biblioteca infantil significa comunicarse entre sí, lo que no deja a los niños y niñas más remedio que aprender los idiomas de los demás, ya sea inglés o un idioma local, tanto si los niños y niñas juegan a un juego de mesa como a juegos físicos autóctonos. El personal compartió un par de ejemplos de cómo era esto: Un niño pequeño que participa regularmente en nuestras actividades no entendía nada de inglés, pero ahora es capaz de entenderlo aunque todavía no se haya apuntado a nuestras clases de alfabetización ni se haya matriculado en la educación formal. Todo lo que ha aprendido sólo puede atribuirse al aprendizaje a través del juego. Las habilidades lingüísticas se desarrollaron de forma natural, incluso cuando los juegos no tenían la intención de enseñar diferentes idiomas. Otro niño que ha sido educado con el inglés como primera lengua, empezó a aprender idiomas locales después de hacerse miembro de la biblioteca.

Importancia del resultado según la Biblioteca Infantil Na Tubelenge

El personal de la Biblioteca Infantil Na Tubelenge está encantado de participar en el esfuerzo por preservar los idiomas locales, que pueden estar al borde de la extinción. El personal de la Biblioteca Infantil Na Tubelenge explicó las preocupaciones en torno a las cuestiones lingüísticas: "No tenemos suficientes contenidos en los idiomas y la cultura locales, por lo que los niños y niñas están expuestos a dibujos animados y otros medios de comunicación en inglés, ¡e incluso aprenden inglés antes de socializar! Algunos padres también creen que el inglés es la medida de la inteligencia. Esto viene de la colonización y todavía se necesita una transformación de esa mentalidad. Tenemos que ser felices siendo quienes somos, y si los niños y niñas no aprenden esto, vamos en la dirección equivocada. El inglés nos ayuda a comunicarnos más ampliamente, pero los niños y niñas deben abrazar sus idiomas locales".

Otra razón por la que el personal de la Biblioteca Infantil Na Tubelenge valora este resultado es el tribalismo imperante. Quieren que todos los niños y niñas sepan que tienen el mismo valor y se sientan libres de utilizar su propio idioma. Esperan ver un mayor respeto entre los niños y niñas

Contribución de la Biblioteca Infantil Na Tubelenge al cambio de comportamiento

La biblioteca incluye y anima intencionalmente a niños y niñas de todos los orígenes a venir a la biblioteca. No nos importa su tribu, raza, sexo, religión o capacidades físicas, etc. Desde septiembre de 2022, como ya se ha indicado, la biblioteca celebra un *día autóctono* a la semana en el que se anima a los niños y niñas a utilizar los idiomas locales y a jugar a juegos autóctonos. Todos los jueves se hacen anuncios para recordar a los niños y niñas que utilicen sus idiomas locales.

El importante papel del juego que apoyó este cambio

En el *día autóctono* los niños y niñas juegan a juegos autóctonos y cantan canciones en idiomas locales. La Biblioteca Infantil Na Tubelenge proporciona juegos de mesa. Algunos juegos requieren el uso de materiales locales, como pequeñas piedras, mientras que otros utilizan la danza y la actividad física. A través de todos estos juegos los niños y niñas aprenden idiomas.

FUNDACIÓN NIÑAS DE LUZ (FUNILUZ)

Acerca de FUNILUZ

Funiluz crea oportunidades y orienta a niñas en Colombia 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 sus propias condiciones y ejemplos de vida.

Un vistazo a cómo FUNILUZ trabaja con el juego

FUNILUZ quiere que las niñas puedan jugar en un entorno en el que puedan confiar y en el que no estén limitadas por un montón de directrices. FUNILUZ quiere ser un lugar donde las niñas puedan pensar fuera de la caja y usar su imaginación. El objetivo de FUNILUZ es la educación y para ello ofrece una variedad de actividades, todas ellas estructuradas pero que pretenden ser divertidas, ya se trate de deportes, un club de lectura, clases de inglés o una escuela de política.

El juego ayuda a FUNILUZ a plantear temas difíciles de tratar. Utilizando metodologías inspiradas en el teatro del oprimido y en Paolo Freire, las niñas crean experiencias y aprenden habilidades que pueden aplicar en su vida cotidiana. FUNILUZ puede abordar temas como el acoso escolar utilizando títeres. Cuando ocurre algo triste, las niñas pueden crear una resolución y un final feliz. Luego utilizan las mismas habilidades para resolver conflictos en la vida cotidiana. En FUNILUZ se juega en grupo, donde las niñas aprenden a asumir el liderazgo, a conocer las normas, a tomar decisiones y a conocer sus derechos respetando a la autoridad.

Una niña de familia analfabeta trabajó con su león para aprender y enseñar alfabetización

Fuente: FUNILUZ se reunió con María, así como con su tía y su maestro.

Resultado: En junio de 2023, María, una niña de 8 años de una familia analfabeta de la comunidad de San Joaquín (situada en una de las zonas más vulnerables de la localidad de Ciudad Bolívar en Bogotá, Colombia) empezó a participar con otras niñas en actividades de grupo empezando a enseñar a su propio animal de peluche (un león). Aprendió a leer y escribir, le apasiona la lectura, ¡e incluso utiliza el león para enseñar a su propia madre!

Resultados/efectos relacionados:

La madre de María ya sabe leer y escribir algunas palabras y frases y su tía se ha comprometido a ayudar a María: ella misma empezó a estudiar y comenzó su propio proceso de aprendizaje. Los logros de María y de su madre parecen haber impactado también a la tía: ¡hoy son tres las personas que se dedican a aprender!

Importancia del resultado según FUNILUZ

María era muy tímida, no sabía leer ni escribir y no sonreía ni expresaba emociones. Al tercer mes de utilizar el león como herramienta, las notas de la niña subieron. Ahora tiene más confianza en sí misma y es feliz, ¡incluso se ríe! También es capaz de utilizar la técnica en inglés.

Contribución de FUNILUZ al cambio de comportamiento

María llegó a FUNILUZ en enero de 2023. En junio, FUNILUZ le pidió a María que trajera su juguete favorito, un león de peluche, para que pudiera enseñarle. Fue después de traer el león cuando empezó a obtener resultados académicos y a jugar con las demás niñas. FUNILUZ utilizó un juego de vocales y la interacción con el león para enseñar las vocales. Los métodos flexibles eran muy distintos de la memorización y repetición habitualmente usados en las escuelas.

En un momento dado, FUNILUZ pidió a la madre que ayudara a María con sus actividades de lectura. Fue entonces cuando la madre lloró y les dijo que no sabía leer. El personal de FUNILUZ consoló a la madre y se ofreció a ayudarla a aprender a leer y escribir. Fue entonces cuando María dijo que el león podía enseñar a leer a su madre y ¡comenzó el proceso de enseñanza de la niña a la madre!

FUNILUZ añadió que creen que el GFC les ayudó como organización a aplicar el concepto de aprendizaje a través del juego descrito por LEGO, a crecer a través de una experiencia de aprendizaje y a prestar atención a los resultados del juego.

El importante papel del juego en este cambio

Utilizando el león para la interacción con María, era, desde la perspectiva de María, el león quien aprendía las vocales. Una frase que inspiró mucho a FUNILUZ es: "Cuando alguien enseña, dos aprenden". El juego también ayudó a María a ser ella misma. Otra pequeña influencia que el juego tuvo en María fue que FUNILUZ se enteró de que María asociaba la palabra "amarillo" con alegría. FUNILUZ pudo entonces utilizar la palabra para ayudar a desencadenar la alegría.

Viendo a las hijas progresar, las madres (que en su mayoría son madres solteras) acuden a las clases y participan en juegos y bailes, se abrazan e interactúan, ¡esto ha generado conexiones y una comunicación eficaz entre madres e hijas!

Otras preocupaciones

FUNILUZ quería ver si María sería capaz de llevar el león a la escuela, pero los maestros pensaron que sería una distracción para los demás niños y niñas. Las actividades creativas de FUNILUZ también crean distracciones y FUNILUZ se plantea la pregunta: "Cuando se crea el caos a través del juego, ¿cómo restauramos el orden y nos mantenemos organizados?". El equipo de FUNILUZ cree que si consiguen superarlo, el juego también podrá utilizarse más en la escuela.

Músicas de la Tierra

Acerca de Músicas de la Tierra

Músicas de la Tierra es una escuela de música itinerante sin ánimo de lucro de Colombia que utiliza la música caucana como herramienta formativa y educativa para enseñar instrumentos y estilos tradicionales en comunidades rurales e indígenas. Músicas de la Tierra inspira a los niños y niñas 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.

Un vistazo a cómo Músicas de la Tierra trabaja con el juego

Músicas de la Tierra cree que todas sus actividades se relacionan bien con el contexto y las necesidades de cada niño o niña. Al realizar actividades con los niños y niñas, utilizando la música, el ritmo o el teatro, el personal de Músicas de la Tierra pide sugerencias e ideas a los niños y niñas y juntos crean algo. En el juego *Tingo, tingo, tango*, por ejemplo, con una botella de agua, el maestro empieza a cantar "tingo, tingo, tingo" y con el "tango" la botella cae sobre un niño o niña que es elegido para responder a una pregunta o interpretar un fragmento musical. El personal explica cómo enseñan a los niños y niñas: "Si cometen errores, como saltarse una nota o desafinar, es válido y no se censura, ya que estamos aprendiendo mientras nos divertimos". Este tipo de juegos ofrecen a la organización un espacio en el que medir cómo los niños y niñas van aprendiendo los distintos conceptos y partituras musicales.

Nada más llegar los niños y niñas, Músicas de la Tierra les ayuda a prepararse de forma lúdica y divertida: estirando cuellos y hombros y expresándose con el cuerpo, saltando e incorporando movimientos de danza. Sin saberlo, los niños y niñas están incorporando elementos de la música y manejando el espacio, el ritmo y la cadencia. También están los beneficios emocionales: Nos damos cuenta de que los niños y niñas han ganado confianza en sí mismos, liderazgo, habilidades sociales y expresividad; niños y niñas que al principio del proyecto llegaban tímidos o tristes, ahora se ven felices".

Músicas de la Tierra también ha desarrollado juegos de mesa y ajedrez, utilizando materiales reciclados como tapones de botellas de plástico. Los niños y niñas se llevan estos juegos de mesa a casa, concientizándose así sobre la protección del medio ambiente en la escuela, en casa y en la comunidad y fomentando el reciclaje. La protección del medio ambiente ha sido un tema importante en el repertorio musical.

Las comunidades y las entidades educativas han observado cómo se divierten los niños y niñas y las metodologías basadas en el juego. Al participar en las actividades, la comunidad las ha valorado positivamente. Músicas de la Tierra explicó su visión del éxito: "¡Si la metodología no se hubiera basado en el juego, no habríamos conseguido los resultados que tenemos!".

Una niña de 11 años mejoró sus capacidades cognitivas tocando instrumentos y cantando

Fuente: Músicas de la Tierra se enteró inicialmente del cambio que se había producido en Bresly cuando su madre se puso en contacto con ellos para hablarles de las mejoras que había observado. Músicas de la Tierra también se puso en contacto con la maestra de Bresly, con la madre una vez más y con la propia Bresly para saber más.

Resultado:

Bresly es una niña de 11 años (curso 6° grado) que vive en La Rejota, pero su familia fue desplazada por la violencia desde otro municipio del departamento del Cauca. Cuando Bresly empezó a participar en las actividades de Músicas de la Tierra, en febrero de 2023, fue presentada como una niña con dificultades cognitivas -tenía dificultades con la oxigenación cerebral, lo que afectaba su memoria y su capacidad para relacionar conceptos, comprender y retener información-. En noviembre de 2023, después de participar en el programa Caminos, Flautas y Juegos de Músicas de la Tierra, y especialmente después de aprender a tocar la flauta, Bresly mejoró mucho su memoria y sus procesos de aprendizaje. Hoy está siempre dispuesta a hacer cosas y es capaz de dirigir a otras niñas en actuaciones.

Resultados/efectos relacionados:

La maestra de la escuela de Bresly añadió que Bresly se había convertido en una líder en la escuela, utilizando actividades de expresión corporal, música y danza. También mencionó el impacto de Músicas de la Tierra en sus propias prácticas docentes. Ante el reto del abandono escolar de 45 alumnos, comentó: "Exigimos resultados académicos, pero nos falta empatía y no enseñamos resiliencia. Nos hemos dado cuenta de que todos los niños y niñas quieren ir y estar con ustedes. Hemos visto que todos los niños y niñas tocan instrumentos y hacen cosas muy complejas con flautas, ¡y aun así vuelven con ustedes! ¿Por qué no podemos cambiar nuestra forma de trabajar en la escuela y ayudarles a enamorarse de las matemáticas y otras asignaturas para que quieran volver a la escuela?". La maestra expresó la importancia de ayudar a mejorar la autoestima de los niños y niñas de la edad de Bresly para reducir las tasas de abandono escolar.

Las familias de cada uno de los niños y niñas reconocen ahora a "los artistas de la familia". La comunidad también ha empezado a responsabilizarse de lo que ocurre con los niños y niñas que participan en el proyecto Caminos, Flautas y Juegos dirigido por Músicas de la Tierra. Por ejemplo, la Junta de Acción Comunal (gobierno local), está ahora muy interesada en construir una escuela de música, y está trabajando estrechamente con Músicas de la Tierra para presentar una propuesta a los ministerios competentes del gobierno en Bogotá para acceder a recursos.

Músicas de la Tierra explicó cómo han cambiado ellos también: "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 la incidencia política". Además de reunirse con los ministerios, planean reunirse con legisladores para explicarles la transformación.

Además, viendo cómo Bresley y otros niños y niñas quieren venir a las clases y confían en ellos, inspiró a Músicas de la Tierra a aclarar que si hay que disciplinar a un participante, hay que corregir el comportamiento y no a la persona, como suelen hacer los métodos "tradicionales" reprendiendo con palabras hirientes.

Importancia del resultado según Músicas de la Tierra

Cuando Bresley nació, tenía hipoxia (falta de oxígeno en el cerebro) y el pediatra dijo que tendría dificultades de aprendizaje. Había días en que Bresley sabía el abecedario y días en que no. Su madre sentía pena porque Bresley olvidaba incluso su propio nombre. Cuando le pedían que fuera a casa del vecino por un martillo, por ejemplo, olvidaba por qué había ido allí. Cuando Bresley se incorporó al proyecto en 2022, Músicas de la Tierra la veía excesivamente tímida e insegura, con una mirada triste y temerosa. Ver el cambio en Bresley es un ejemplo de cómo la música ayudó a una niña a mejorar sus problemas cognitivos, mejorar sus procesos de aprendizaje y asumir el liderazgo. Del mismo modo, otros niños y niñas con diversas dificultades de lenguaje, autoestima y relaciones sociales han encontrado en la dinámica del proyecto un escenario para desarrollar la confianza en sí mismos.

La contribución de Músicas de la Tierra al cambio

En febrero de 2023, Bresley empezó a participar en el programa Caminos, Flautas y Juegos de Músicas de la Tierra. Disfrutó mucho con las actividades musicales y demostró que tenía buen ritmo, moviendo el cuerpo al compás de la música. También le gustaba cantar y tocar la flauta, ¡y se convirtió en una solista competente! Los ejercicios de respiración también la ayudaron.

Músicas de la Tierra también trabaja de forma diferente la disciplina. Demuestran que no están en contra del niño o niña; en lugar de eso, llaman la atención sobre un comportamiento específico en un momento concreto utilizando un tono tranquilo diciendo algo como: "Por favor, quédate hasta que te hayamos dado instrucciones". Se lo dicen con cariño, en lugar de juzgar y castigar al niño o niña.

Dado el gran número de niños en sus talleres (58 niños y niñas), Músicas de la Tierra creó un conjunto de normas claras: nada de agresiones físicas, nada de agresiones verbales, nada de acoso, nos cuidamos unos a otros y todos somos amigos. Los niños y niñas mayores, de 11 o 12 años, cuidaban de los de 6-7, creando un ambiente de confianza. Bresley sintió que tenía un espacio seguro para expresarse y divertirse, a pesar de sus propias dificultades.

El importante papel del juego en este cambio

La flauta es un objeto sencillo, pero para Bresley es una forma de expresarse, que utiliza todo un proceso mental complejo. Por ejemplo, Bresley dirigió a todo el grupo en una actuación, y lo hizo con éxito mientras los demás niños y niñas también se divertían.

Músicas de la Tierra considera que los niños y niñas son extremadamente inteligentes y, aunque cuidan la letra de los temas musicales que se van a componer, trabajan con lo que los niños quieren cantar y tocar. Las familias de los niños y niñas con los que trabaja Músicas de la Tierra escuchan música popular cuyos textos contienen antivalores, mientras que la organización hace hincapié en temas ecológicos, infantiles o folclóricos. Los niños y niñas participantes proponen o sugieren elementos para organizar el ritmo de una canción, de modo que pueden ensamblar cualquier género musical -ya sea chirimía o reggaetón- y al mismo tiempo preservar su integridad. Cada vez que los niños y niñas actúan ante muchas personas, ganan en autoestima y se convierten en líderes de la transformación de su comunidad.

Otros factores que influyeron en el cambio

El apoyo de los maestros y de las madres y padres contribuyó a lograr los cambios observados en Bresly.

Org. Sololateca

Acerca de Org. Sololateca

Org. Sololateca diseña y facilita talleres con niños, niñas, adolescentes y jóvenes de Guatemala 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.

Un vistazo a cómo Org. Sololateca trabaja con el juego

Desde el momento en que Org. Sololateca empezó a trabajar con el juego, los niños y niñas se sintieron en confianza y vieron al personal de la organización como amigos y no como maestros. Org. Sololateca se había enfocado anteriormente en la teoría, pero a través del juego, los niños y niñas aportaron ideas y desarrollaron habilidades a otro nivel. Por ejemplo, los niños y niñas empezaron a diseñar y crear juguetes, ¡algo de lo que el personal no se había percatado antes! Mientras que en la mayoría de las comunidades de la zona los niños y niñas no tienen opiniones que ofrecer, los juegos de Org. Sololateca los motivan a involucrarse y desarrollar su liderazgo.

Para cada uno de los nueve talleres que facilitaron, Org. Sololateca intentó identificar los juegos que se utilizarían. Por ejemplo, en el taller llamado "Aprendiendo a rescatar mi propia cultura", utilizaron juegos indígenas, y en las sesiones de autocuidado, ¡los niños y niñas compartieron consejos de higiene a través del juego! Org. Sololateca creó espacios de lectura y momentos para contar cuentos en los que los niños y niñas abrazaban a un personaje de la historia mediante el juego. Además, durante el recreo, los niños y niñas realizaron una actividad en la que se les motivaba a soñar con lo que querían ser de mayores, eligiendo objetos y gestos para representarlo.

Org. Sololateca está comprometida con seguir enseñando a través del juego: "Aprendemos haciendo cosas y nos sentimos completamente satisfechos: ¡aprendiendo y desaprendiendo!".

Los padres mostraron su apoyo a los niños y niñas participando en un festival

Fuente: Org. Sololateca habló con los niños y niñas sobre el resultado elegido, ¡pero no se detuvieron ahí! Examinaron todos los resultados. En equipo, se dividieron el trabajo, investigando y entrevistando a los participantes para conocerlos mejor. Después celebraron una reunión entre ellos y compartieron los resultados. Org. Sololateca reflexionó sobre la experiencia: "Esto fue significativo para nosotros. Nos contaron cosas que inicialmente no imaginábamos ni nos habíamos planteado. Entrevistamos a cinco personas en cada una de las comunidades: había niñas, madres y padres. Obtuvimos una nueva y mejor comprensión de lo que había ocurrido".

Resultados: En el festival de fin de año que Org. Sololateca celebró el 4 de noviembre de 2023, los padres participaron en el festival de fin de año, mostrando su apoyo a los niños y niñas en sus actividades en Org. Sololateca. En el momento de recibir los diplomas, los padres estaban muy orgullosos y se tomaron fotos con los niños y niñas y ellos se sintieron apoyados.

Mientras que los padres de los participantes más jóvenes vinieron, los padres de sólo uno de los 32 adolescentes vinieron al festival. Estos adolescentes explicaron que no trajeron a sus padres, porque pensaron que los demás no tendrían a sus padres con ellos. El maestro y el director de la escuela consideraron, sin embargo, que era importante que los adolescentes participaran en el gran evento, mostrando sus talentos. El grupo de adolescentes participó con diferentes comunidades por primera vez y estuvieron muy agradecidos de compartir sus talentos, teniendo un impacto en los participantes, maestros y padres.

Importancia del resultado según Org. Sololateca

En general, los padres no querían que sus hijos participaran en las actividades extracurriculares de Org. Sololateca. Esta fue la primera vez que los niños y niñas fueron acompañados a un evento por sus padres, hermanos, primos y amigos. Incluso en las actividades escolares los padres no asisten, porque viven el día a día y asistir a un evento significa perder el salario de ese día.

En este caso, cuando los padres vieron que los niños y niñas recibían apoyo con alimentos y materiales, los padres y las autoridades reconocieron el trabajo de la organización como legítimo. Las comunidades sintieron que no estaban solas.

Los beneficiarios viven en la zona roja de un conflicto debido a una disputa territorial entre el municipio de Nahuala y Santa Catarina Ixtahuacan. Esto restringe la libertad de movimiento, la libertad de reunión y la libertad de expresión, por lo que los niños y niñas viven en la incertidumbre y el peligro, y a veces se ven obligados a huir.

Contribución de Org. Sololateca al cambio de comportamiento

Org. Sololateca organizó el festival de fin de año que se celebró el 4 de noviembre para los niños y niñas, pero antes del festival, los niños y niñas pidieron a los maestros que sus padres los acompañaran a recibir los diplomas en el festival (en 5 de las 6 comunidades donde trabaja Org. Sololateca).

Org. Sololateca proporcionó tutoría y apoyo, y esto es visto como favorable por los padres, que han visto mejorar los resultados académicos de los niños y niñas y se han sentido cómodos dejando a sus hijos en las actividades proporcionadas por Org. Sololateca. Algunos niños y niñas recordaban a sus padres sus propios logros cuando intentaban convencerles de que les acompañaran al festival.

Saber que la actividad se retransmitiría en un canal de televisión local (mostrando reconocimiento en la sociedad) y a través de la plataforma Facebook fue un fuerte incentivo. Org. Sololoteca también había dicho a los niños y niñas que una persona de GFC estaría presente para entregar los diplomas. Según los niños y niñas, el invitado especial de fuera fue un factor que convenció y entusiasmó a los padres para acudir al festival.

El importante papel del juego en este cambio

Org. Sololoteca cree que los juegos hicieron la diferencia para fortalecer la confianza, las relaciones y el liderazgo de los niños y niñas, quienes perdieron el miedo a que les dijeran que se equivocaban. Una niña explicó la conexión entre el juego y el apoyo de sus padres: "Mi madre me acompañó al Festival porque quiere participar en la capacitación; dice que nunca pudo jugar en su infancia. Le he contado que jugamos mucho en los talleres y siempre me pregunta sobre lo que aprendo en los talleres."

La confianza de los niños y niñas se notaba en la relación con sus padres: En una de las comunidades, Pasaquin, tres niñas explicaron que, desde el momento en que empezaron a participar en las actividades de Org. Sololoteca, platican con sus padres, que quieren saber el valor de las actividades. Entonces, la maestra ayudó a explicar a los padres que, después del taller, entregarían a cada niño y niña un diploma de reconocimiento por haber completado todo el programa y que, si dejaba de asistir, no obtendría el diploma.

Otra chica consiguió convencer a sus padres, tras decirles primero: "Piensan que no soy una chica útil y que no sé nada. Mi amiga es muy inteligente y quieren que sea como mi amiga inteligente". Cuando llegó la hora del festival, la misma niña consiguió convencer a su padre para que viniera diciéndole: "Tienes que venir porque soy inteligente y voy a conseguir un diploma y se va a transmitir por televisión". Otra niña describió su compromiso: "Hice un trato con mi padre y le prometí que conseguiría mis diplomas si venía".

Todos los beneficiarios de todos los grupos de Org. Sololoteca crearon una presentación y participaron en el evento, con bailes y juegos modernos y ancestrales. A pesar de que los niños y niñas viven en estas circunstancias y con recursos económicos limitados, ¡los niños y niñas idearon disfraces (utilizando ropa reciclada) para sus presentaciones!

Otras preocupaciones

Una de las madres decía: "Aprendemos, las niñas están aprendiendo, pero cuando llegamos a casa no es lo mismo, no podemos hacer lo mismo que en el taller. Es fácil olvidar lo que estamos aprendiendo en nuestros propios contextos. Desafortunadamente tenemos otra realidad y otro tipo de aprendizaje".

Ruleli Corporación Social y Cultural (Ruleli)

Acerca de Ruleli

Ruleli trabaja en zonas desfavorecidas de Colombia con programas de teatro, danza y artes creativas, además de ayudar con los deberes y el desarrollo de habilidades para niños y niñas de todas las capacidades.

Un vistazo a cómo trabaja Ruleli con el juego

Ruleli utiliza el aprendizaje a través del juego como estrategia para mejorar la educación, hacerla pertinente y superar barreras en situaciones de vulnerabilidad. Los niños y niñas traen consigo sus dificultades y Ruleli apoya sus necesidades específicas. A través del juego, Ruleli refuerza las habilidades matemáticas de los niños y niñas y les enseña a leer. En música, utilizan instrumentos tradicionales como maracas y tambores; en danza, diferentes movimientos y ritmos. Ruleli utiliza títeres que los propios niños y niñas han fabricado con materiales que encuentran en casa. A través de los títeres, pueden trabajar con los niños y niñas historias y temas diversos. Ruleli también utiliza aros de hula, cuerdas y juegos tradicionales. Los juegos tradicionales son transmitidos por los miembros de la familia y ayudan a los maestros a enseñar el trabajo en equipo. Ruleli descubrió cómo el juego es fundamental y va de la mano del arte como herramienta de apoyo al desarrollo físico y cognitivo de los niños y niñas, para todos los aspectos de la vida.

Un chico de 17 años resolvió conflictos utilizando las técnicas aprendidas en Ruleli, lo que contribuyó a mejorar las relaciones familiares.

Fuente: Ruleli trabajó en equipo para saber más sobre este resultado. Se reunieron con Camilo, los padres de Camilo y sus maestros.

Resultado:

Camilo, un chico de 17 años del Barrio Olaya, comenzó a participar con Ruleli en 2019. Sin embargo, tuvo muchos conflictos con su familia porque no veían los beneficios de su participación en el programa de Ruleli. A fines de 2021, desaprobando su participación en Ruleli, lo retiraron del programa. Camilo habló entonces con sus padres, utilizando dinámicas lúdicas y poniendo en práctica las habilidades de resolución no violenta de conflictos que había aprendido de Ruleli. Camilo habló con sus padres de lo que había aprendido en Ruleli y de lo importante que era seguir estas enseñanzas en el seno de la familia. Camilo volvió a Ruleli en 2022. Ahora, cuando sus padres se enfrentan a un problema, acuden a Ruleli. Han anunciado que las enseñanzas que Ruleli enseñó a Camilo, la importancia de hablar, dialogar, no prohibir, les han ayudado a mejorar sus relaciones familiares.

Al escuchar a la familia y al maestro, ellos afirmaron que Camilo se ha convertido en una persona responsable y reconocieron los esfuerzos de Ruleli. Camilo puso en práctica lo aprendido en Ruleli en su propia familia e incluso hizo saber a sus padres que aprendió las estrategias en Ruleli. Los padres de Camilo expresan ahora una confianza absoluta en contraste con las dudas que mostraban antes, cuando no estaban convencidos del apoyo de Ruleli a Camilo.

Resultados/efectos relacionados:

El propio Camilo descubrió que las mismas estrategias que utilizaba para resolver conflictos también funcionaban en su vida académica y en la relación con su novia. Uno de sus maestros confirmó que Camilo utilizaba en el colegio y con sus amigos muchos de los juegos que había aprendido en las clases de teatro. Ruleli describió además su transformación: "Era un niño que no sabía actuar ni mostrar emociones, ¡pero ahora tiene la mejor personalidad! Puede vivir a través del teatro".

Los maestros destacaron el compromiso de Camilo con todo lo que se propone hacer. Hace presentaciones con confianza, organiza la logística y las reuniones y termina las tareas sin esfuerzo. En la ceremonia de graduación de Camilo, le concedieron el premio al mejor alumno, lo que llenó de orgullo a sus padres.

Al principio, Camilo le dijo a Ruleli que quería ser maestro, pero como era un niño desfavorecido, pensaba que no podía aspirar a tanto. Más tarde les dijo que quería estudiar administración de empresas, pues creía que se le daban bien las matemáticas. Había encontrado formas creativas de resolver las cosas en el ámbito académico.

En Ruleli, Camilo se ha convertido en alguien especial para los niños y niñas discapacitados. Ayuda a los niños y niñas a volver a casa o les ayuda con el transporte.

Importancia del resultado según Ruleli

Las dinámicas lúdicas enseñadas por Ruleli a Camilo le dieron la capacidad de aplicarlas en la práctica dentro de una situación totalmente diferente y en todas las relaciones.

En el Caribe colombiano, el machismo genera violencia, divisiones e incluso suicidios entre niños, niñas, adolescentes y jóvenes diversos, ya que la no aceptación y el acoso les llevan a tomar decisiones equivocadas. Los demás niños y niñas que participan en Ruleli, incluidos los niños y niñas discapacitados, tienen ahora un modelo de conducta mayor que ellos al que pueden admirar.

Contribución de Ruleli al cambio de comportamiento

Desde 2019, Ruleli ha enseñado a Camilo habilidades para resolver conflictos a través de dinámicas lúdicas de teatro y música. Ruleli también se tomó el tiempo para conversar y compartir con su familia sobre los beneficios que le ha traído a Camilo participar en el programa.

El propio Camilo atribuyó el cambio al ambiente familiar que vivió en Ruleli, un lugar en el que podía confiar y donde se valoraba la amistad.

Ruleli lleva hablando con Camilo desde principios de 2023, animándole a que siga ampliando sus estudios.

El importante papel del juego en este cambio

El juego a través de la música y el teatro dio a Camilo herramientas para expresarse libremente ante sus padres y otras personas de su entorno. Un juego que Ruleli utilizaba para enseñar a los niños y niñas a resolver conflictos se llama "el rincón de las emociones" (tristeza, alegría, amor, entusiasmo). Ruleli proponía este juego en todas las clases. Sabiendo que Camilo no tenía espacio para expresar emociones en casa y que le resultaba difícil, el personal se sentó con él y adaptó el juego ligeramente para él.

Según Ruleli, otro juego, "Cambio de personajes", le ayudó a mejorar su estado de ánimo. El personal expresó: "Hoy nos saluda con un abrazo o un beso. Esto no era fácil para él".

La música también influyó en Camilo, porque le encanta. A través de la música, podía conectar y expresar emociones muy bien.

Cores do Amanhã

Acerca de Cores do Amanhã

Cores do Amanhã trabaja en Recife, Brasil, con actividades extraescolares y de fin de semana para niños, niñas y jóvenes enfocándose en el deporte, las artes, la danza, la artesanía y mucho más.

Un vistazo a cómo funciona Cores do Amanhã con el juego

Cores do Amanhã empezó a trabajar con artistas grafiteros. Dada su ubicación cerca de un complejo penitenciario, el graffiti dio a Cores do Amanhã la oportunidad de hablar con los jóvenes sobre temas complejos, por ejemplo sobre el consumo de drogas. Cores do Amanhã explicó: "Al principio no teníamos un plan pedagógico, pero sabíamos que lo que hacíamos con ellos era algo más que arte". Cores do Amanhã se conectó entonces con otros artistas, maestros de educación física y hoy tiene muchos tipos diferentes de talleres y actividades que utilizan el juego, juegos estructurados y el arte como herramientas educativas para apoyar y dialogar con niños, niñas y jóvenes. Tanto los niños y niñas como los adultos se divierten interactuando, comprometiéndose y dejando fluir sus emociones mientras socializan y dejan ir cosas. El juego les ayuda a comunicar sus emociones, personal y profesionalmente. Con el juego, los niños y niñas pueden hablar de palabras como "prisión". En Cores do Amanhã, "no se baila por bailar ni se canta por cantar. Siempre queremos conseguir algo más".

Una niña de 10 años conecta positivamente con su cultura e identidad a través de la danza

Fuente: Cores do Amanhã habló con la madre, el padre, la hermana y el cuñado de Cecilia. Cores do Amanhã quiso añadir que han apreciado la oportunidad de enfocarse en una alumna. Hablar con la familia les dio una buena oportunidad de conectar con ellos, a pesar de que había habido una historia de violencia en la familia.

Resultados: En 2022, Cecilia, de 10 años, de la comunidad de Sancho, que había sufrido violencia en el hogar, empezó a participar en el Taller Infantil de Danzas Populares. También empezó a cuidarse mejor, a hacerse trenzas, a saludar a la gente y a ocupar varios espacios en Cores do Amanhã. Ahora quiere hacer todo de la mejor manera posible, y está actuando en otros espacios con el Grupo de Danzas Populares. Ahora llega a Cores y da los buenos días a todo el mundo, dando abrazos.

Todos los miembros de la familia confirmaron que Cecilia se encontró a sí misma en la cultura. Empezó a apreciar su cultura, su ascendencia y su color negro, y empezó a cuidarse, a abrazar su pelo afro y a hacerse trenzas de colores. La familia también confirmó que su empoderamiento llegó a través de las artes y el juego.

Resultados/efectos relacionados:

Cecilia no deja que otras personas la acosen, la lastimen o la humillen aunque esto haya formado parte de su infancia. Ahora, otras niñas la admiran y las ayuda a sentirse como ella. Otras niñas dicen: "¡Yo quiero ser como Cecilia!".

Importancia del resultado según Cores do Amanhã

Cecilia no hablaba debido a la violencia que había presenciado en su casa. Era muy tímida y tenía mucho miedo de todo. Ahora es una influencia positiva para otras chicas.

Contribución de Cores do Amanhã al cambio de comportamiento

Cecilia empezó a venir con su madre en 2021, pero su transformación comenzó con la invitación al taller de Danza Popular organizado por Cores do Amanhã. Cecilia confió en el equipo de Cores do Amanhã compartiendo sus dificultades a través de la danza sin tener que expresarlo con palabras. Junto con la ayuda de un psicólogo, el baile la ayudó a abrirse. Cuando la madre cambió después de recibir apoyo en Cores do Amanhã, la niña también sintió que podía hablar.

En el taller de Danzas Populares, los niños y niñas aprendieron sobre las danzas y bailes tradicionales brasileños de la región de Recife - sobre las diferencias y características especiales de cada danza, incluyendo Frevo, Coco de Roda, Dança do Caboclinho, y dos tipos de danza tradicional Maracatu. Cores do Amanhã explica por qué se creó la danza (su propósito y sus raíces religiosas), de dónde procede, los movimientos, los instrumentos que intervienen, los atuendos especiales y los accesorios, quién baila la danza y quién asume los distintos papeles. La maestra de danza, Vanessa, interpreta con confianza papeles clave en las danzas y también ayuda a los niños y niñas a confeccionar sus propios trajes. Cores do Amanhã utiliza las danzas para dialogar con los niños y niñas sobre su cultura y ancestros, y sobre lo que ven en sus propias familias y cómo forma parte de lo que son. Creer que aprender las danzas y comprender su significado y su historia ayuda a los niños y niñas a sentir que pertenecen a algún lugar y a valorar su propia cultura.

Cores do Amanhã también utiliza las danzas y otros elementos artísticos para dialogar sobre los roles de género, la identidad, la violencia, el autocuidado y la sexualidad. Por ejemplo, uno de los principales elementos del Maracatu es el *Caboclo de Lança*, que es un papel masculino, pero hoy en día hay varias organizaciones, entre ellas Cores do Amanhã, que están cuestionando esa tradición y están trayendo a mujeres para que actúen como *Caboclo de Lança*. Esta es una forma más en que Cores do Amanhã aborda la cuestión del género con los niños y niñas.

Otra influencia en la transformación de Cecilia es que empezó a jugar al ajedrez en Cores do Amanhã.

El importante papel del juego en este cambio

Fue bailar en el taller de Danza Popular lo que hizo que todo cambiara en la vida de Cecilia. Cores do Amanhã enseña danza mostrando primero un vídeo, pero los distintos elementos y características de la danza se enseñan jugando, por ejemplo, utilizando tarjetas de memoria: emparejando danzas tradicionales con sus instrumentos. También utilizan dibujos, canciones y movimientos corporales.

Jugar y divertirse con los niños y niñas ayudó a Cores do Amanhã a conocer las necesidades específicas de los niños y niñas, dándoles ideas para futuras actividades.

Acerca de NEDUC

Situada en el norte de Brasil, NEDUC imparte tutorías a niños y niñas en programas extraescolares, enfocándose en el uso de juegos y artes.

Un vistazo a cómo trabaja NEDUC con el juego

Al principio, el juego no era una parte importante del trabajo de NEDUC. Se centraban en el aprendizaje académico, ayudando a los niños y niñas con los deberes y utilizando actividades escritas. Sólo al final incorporaban un par de juegos. Con la propuesta de GFC, NEDUC empezó a considerar incluir algo más divertido, colorido y dinámico. NEDUC expresó: "En realidad, eso tenía sentido para nosotros porque nos faltaban esos momentos de mayor conexión con los niños y niñas. A través de un enfoque más lúdico, podíamos abordar la jerarquía en la interacción en el aula." Aunque los maestros sabían de antemano que las nuevas actividades eran buenas, veían que estaban estancados y que los niños y niñas, incluidos los autistas, necesitaban más apoyo.

La incorporación del juego hizo al equipo de NEDUC más fuerte, más creativo, más seguro de sí mismo y un poco más ¡desordenado! El personal recordaba juegos divertidos a los que solían jugar de niños y niñas e investigaban juntos. NEDUC empezó a hacer juegos con materiales reciclados e incluyó la narración de cuentos y la dramatización de roles. Después de las actividades académicas, hacían participar a los niños y niñas en dramatizaciones, bailes, saltos y juegos que los propios niños y niñas proponían y para los que creaban reglas. La incorporación del juego hizo que los maestros sean proactivos y creativos. Hizo que el trabajo y los espacios de NEDUC estuvieran más abiertos a los que antes no venían, ¡ayudando a los padres y a otros niños y niñas a venir!

Un niño de 6 años, que solía ser hiperactivo, escuchó a sus compañeros y pudo participar en las actividades.

Fuente: NEDUC pudo ponerse en contacto con una niñera (una mujer que cuida del niño).

Resultado: Luís Felipe, de 6 años, residente en la comunidad de Coroadinho, no conseguía concentrarse en ninguna de las actividades propuestas por NEDUC. En septiembre de 2023 Luís empezó a concentrarse más en las actividades y a respetar a sus amigos, dejándoles hablar sin interrumpirles. Ahora participa en muchas actividades, escucha a sus compañeros y puede concentrarse para participar en los juegos.

Luís Felipe no vive con su madre ni con su padre. Vive con su hermana y una "tía"/niñera de 21 años que no está emparentada con ellos por sangre. La niñera presta más atención a la

hermana menor y no puede ayudar a los niños y niñas en sus actividades escolares. Luís Felipe es un niño activo y expresivo al que le gusta hablar y compartir sus historias. Al no recibir la atención que deseaba en casa, el teléfono celular se convirtió en su apoyo ¡18 de las 24 horas del día! El niño sólo tenía oportunidades de jugar en la escuela y en NEDUC. La niñera ha intentado limitar el uso del celular por parte de Luís Felipe, pero no lo ha conseguido y argumenta que, sin él, el niño estaría en la calle. La niñera confirmó un cambio en Luís Felipe: estaba más sociable y comprometido. Sentía que se había vuelto más comunicativo, respondiendo con frases largas y compartiendo sus propias experiencias como no lo había hecho antes. Ahora Luís Felipe llega a casa más cansado y se lo piensa dos veces antes de coger el celular.

Resultados/efectos relacionados:

A Luís Felipe le encanta leer y ganó un premio de lectura en la escuela.

Importancia del resultado según NEDUC

Luís Felipe solía venir a NEDUC con ojeras, ya que había estado hablando por el celular hasta altas horas de la noche. El celular se lo había regalado su madre para que se mantuvieran en contacto después de que ella se mudara. Luís era un niño hiperactivo que no lograba relacionarse con la gente debido al uso que hacía de las pantallas. Le costaba terminar cualquier tarea y saltaba de una asignatura a otra, esforzándose por mantener la concentración. Mezclaba la letra cursiva con la de imprenta y escribía palabras incompletas.

Al dar una oportunidad al niño, NEDUC pudo aprender como equipo una realidad totalmente nueva de cómo puede producirse el cambio.

Contribución de NEDUC al cambio de comportamiento

NEDUC empezó a trabajar con Luís Felipe en agosto de 2023. Utilizando técnicas de psicopedagogía y concentración, NEDUC ayudó a Luís Felipe y a otros niños y niñas a reforzar su concentración mediante círculos de cuentacuentos. Esto ayudó a Luís Felipe a escuchar y respetar el turno para hablar de sus compañeros, y a escuchar atentamente las instrucciones. Otra actividad lo involucró en la fotografías. NEDUC explica: "El juego en su caso tenía que ser más atractivo que un dispositivo electrónico y eso no era fácil, porque los dispositivos tienen música y colores. Tuvimos que abrir nuestras puertas para estar más conectados". NEDUC tenía un itinerario de juego con Luís Felipe. "Había una manera de tratar con él y trabajar a través del juego". Se comunicaban a través de un abrazo. Si el niño se metía debajo de la mesa, el personal de NEDUC se metía con él, hacían actividades con él y le respondían jugando.

El importante papel del juego en este cambio

La narración de cuentos hizo que Luís Felipe se entusiasmará y se implicara en los distintos personajes que los niños y niñas habían creado. ¡Los círculos de cuentacuentos también le dieron la oportunidad de ser escuchado! "Cuando jugamos a este juego", explicó el personal de NEDUC, "una persona cuenta parte de la historia y la siguiente continúa". Luís Felipe fue uno

de los niños que más se implicó en la actividad. El personal de NEDUC también incorporó otros conocimientos a estas actividades: sobre las comunidades indígenas y sobre su ciudad, lo que le vino muy bien a Luís Felipe, que estaba interesado en aprender más sobre el contexto. NEDUC también hizo un títere de una serpiente, ¡basándose en el interés del niño por el mito de la serpiente! El personal de NEDUC consideró que la estructura de los cuentos, que tienen un principio, un desarrollo y un desenlace, le ayudó a obtener grandes resultados.

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.

Fuente: NEDUC pudo ponerse en contacto con la abuela del niño para darle seguimiento al resultado y darle algunos consejos y estrategias adicionales para tratar con Miguel.

Resultado: En octubre de 2023, Miguel, un niño de 8 años con autismo que estudiaba en el Instituto Rei Davi de la comunidad de Coroadinho, empezó a ser capaz de nombrar todas las letras del alfabeto e identificar las letras de su nombre después de jugar a juegos que le ayudaban a mantener la concentración. Miguel juega y se mueve mucho, siempre tirándose al suelo y saltando y corriendo. No se sienta ni está quieto. Le gustó tanto el juego que le presentó el maestro que se lo llevó a casa.

Miguel es el resultado de un embarazo adolescente en el que la abuela se convirtió en la figura materna. La abuela es muy cariñosa pero permisiva, por lo que Miguel manda en casa. Miguel había tenido problemas en la escuela y había sido expulsado de varias escuelas debido a su comportamiento. Escupía y daba patadas. Cuando le diagnosticaron autismo, la familia sintió alivio.

El maestro de NEDUC dice que Miguel ha cambiado completa y radicalmente. Antes repetía las mismas palabras, pero ahora puede comunicarse y darse a entender con la gente. Pintando, escribiendo en el suelo y dibujando en la pizarra, ha desarrollado la motricidad fina y, en matemáticas, ha evolucionado más allá de meramente contar objetos. Antes, el niño era como una tormenta que pasaba por una habitación, pero ahora, el niño puede organizar su propia zona de juegos y juguetes en la escuela. En casa, sin embargo, le sigue resultando difícil hacerlo.

Miguel ahora está dispuesto a ir a la escuela y se estresa mucho o se molesta si llega tarde y se disculpa.

Importancia del resultado según NEDUC

NEDUC consideró que era muy difícil trabajar con este niño, ya que no podía estarse quieto. Cuando empezó a venir a NEDUC ya había sido estigmatizado por su comportamiento. Había

sido expulsado de otros sitios, había mordido a un maestro y se le consideraba maleducado. Dado que tenía ideas preconcebidas sobre los maestros y los encargados de los niños y niñas, es significativo que pudiera sentir confianza en NEDUC. Tras ver sus progresos, los maestros expresaron: "Fue agradable recibir un abrazo de un niño que mordía y era agresivo".

Contribución de NEDUC al cambio de comportamiento

Cuando Miguel llegó a NEDUC, el personal decidió conscientemente dejar de lado los comentarios que habían oído sobre los niños y niñas y dar a los chicos como Miguel una oportunidad adecuada para mejorar. Se dieron cuenta de lo bueno que esto fue para Miguel y para el equipo.

En NEDUC, el personal no pidió a Miguel que se sentara o se quedara quieto en ningún momento. En un círculo, sin obligarle a participar, le daban instrucciones y le explicaban con calma la importancia de una actividad y que se beneficiaría de participar en ella. NEDUC explicó su enfoque con el niño: "Es como si hubiera una señal roja que aparece en la mente de Miguel cuando se le dice lo que tiene que hacer, así que, en lugar de eso, le damos sugerencias. Un día vino sin pantalones porque no quería ponérselos. Le dije a Miguel: ¿qué pantalón corto te haría parecer muy bien vestido o elegante? Entonces se pudo vestirse".

NEDUC prestó atención a lo que se les daba bien a los niños y niñas y utilizó esta información en sus procesos educativos. Sabiendo que a Miguel le gustaba ser el centro de atención, NEDUC trabajó con él como Super Miguel - integrando un enfoque lúdico con Miguel.

El importante papel del juego que apoyó este cambio

NEDUC inventó un circuito de juego con varias tareas físicas que completar, dejando que el niño hiciera lo que fuera capaz de hacer y liberara su energía. El maestro daba sentido al juego que él mismo inventaba, como si fuera un superhéroe que tenía una misión que cumplir. Por ejemplo, empezaba debajo de una mesa y tenía el reto de llegar al final: para ello necesitaba identificar las letras de su nombre.

El personal de NEDUC creó monstruos/personajes para ayudar a los niños y niñas a expresar sus sentimientos e implicar a los niños y niñas, respetando los "monstruos" de los demás y prestando atención a la actividad que estaban realizando juntos.