

¡El Kami Gemu del Sensei!

Auto instructivo Docente para la aplicación de juegos de mesa en el espacio educativo hacia los estudiantes.

Presentación

El gran sensei Tanoshi, honorable maestro de los monjes, y un apasionado del origami, siempre ha buscado las mejores formas de motivar y enseñar a sus estudiantes, después de años de búsqueda el maestro encontró su respuesta: ¡Enseñar lo que sus estudiantes necesitan a través de actividades y herramientas lúdicas!

El sensei Tanoshi, quiso compartir su idea con los maestros de todas partes del mundo. Pero éste sabía muy bien que el conocimiento no se entrega, sino que se debe guiar a buscarlo. Por ello con sus habilidades para el origami, el sensei creó una herramienta que tuviese las principales preguntas que se debe hacer un profesor a la hora de implementar actividades lúdicas con sus estudiantes. A esta herramienta le llamó “El Kami Gemu del Sensei” (que quiere decir: juego de papel del profesor).

Indicaciones de uso:

Imprime el Kami Gemu y hazte las preguntas de los 8 factores que debes tener en cuenta para planificar tu propio proceso de implementación de actividades lúdicas en espacios de aprendizaje, junto a otros docentes o en solitario. Anota tus respuestas para luego consultar tu Kami Gemu a la hora de planificar. A continuación, se presentan los factores ¹:

1) Comunidad escolar:

El éxito de una implementación depende mucho de que los demás actores de la comunidad escolar compartan el sentido de ésta. Es necesario pensar en cómo se les hará partícipes, ya sea comunicándoles de las actividades o dándoles un rol activo en estas.

2) Situación inicial:

Refiere a la situación o problemática que se quiere cambiar o mejorar a partir de ocupar herramientas lúdicas.

3) Objetivo(s):

Es la finalidad para la cual se usarán actividades o herramientas lúdicas. Ésta debe estar coordinada con todos los otros puntos.

4) Contexto de la actividad:

Es necesario tener en cuenta dónde se hará la actividad, con cuántos estudiantes, de qué forma se organizarán, entre otros aspectos del contexto donde se realizará la actividad.

5) Selección de actividades lúdicas

No todos los juegos refuerzan las mismas capacidades. Es necesario pensar en lo que se quiere lograr y elegir actividades según esto.

6) Rol y estrategia:

Usar actividades lúdicas en el aula, significa definir nuevos roles tanto para docentes, como estudiantes. Ya que el conocimiento se debe tratar como algo que se crea y se guía a buscar a través del juego.

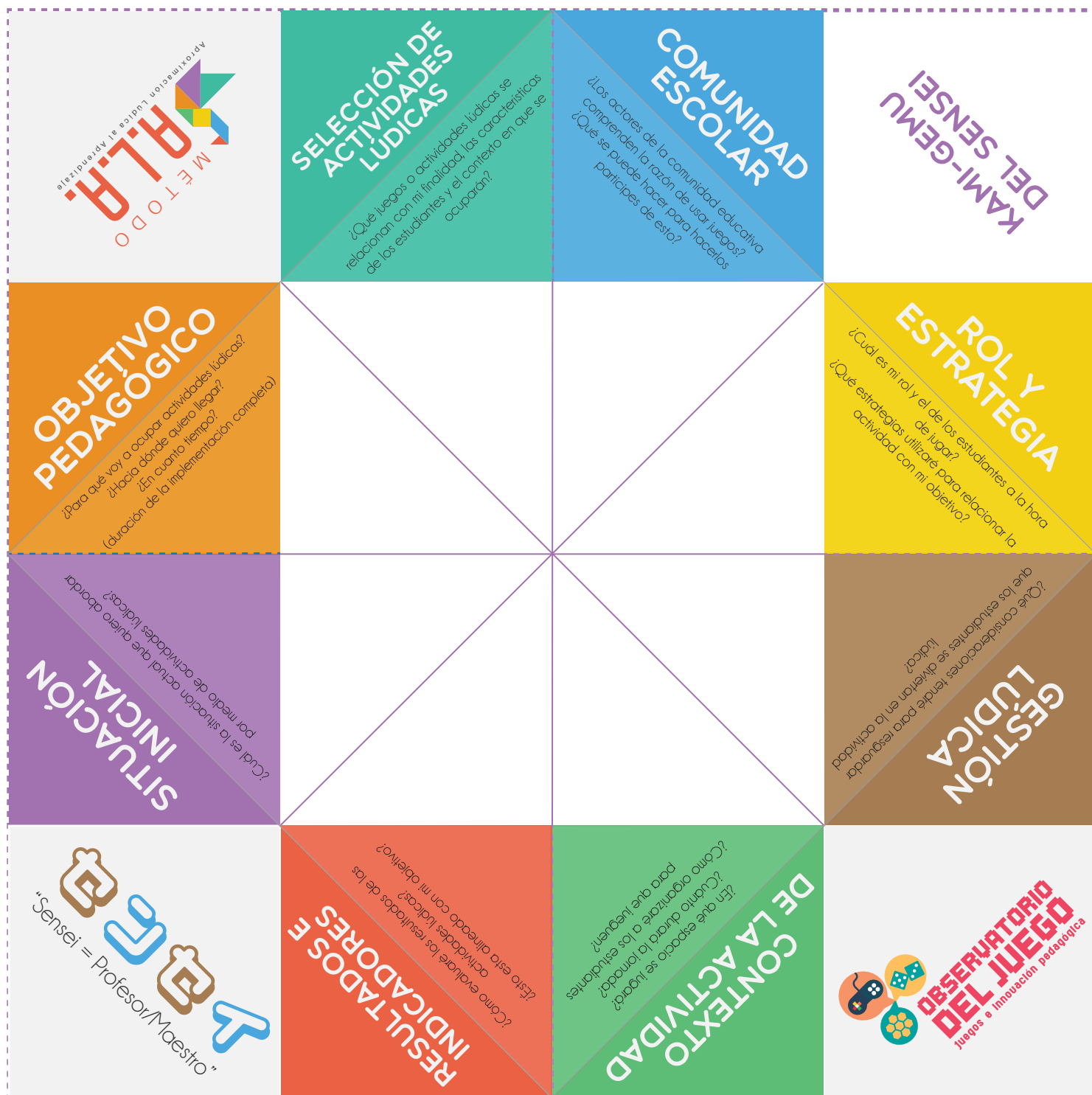
7) Gestión lúdica:

Jugar para aprender es beneficioso mientras los estudiantes sientan precisamente que están jugando. Para ello hay que tomar consideraciones y medidas para que el espacio de juego no se convierta en una actividad monótona.

8) Resultados e indicadores:

El resultado de la implementación debe ser visible de algún modo. Ya sea a través de la percepción del propio profesional a cargo, o de forma más concreta, como entrevistas a estudiantes, otros docentes o anotaciones

¹ Si quieres saber más sobre estos factores, descarga el documento “8 FACTORES PARA PLANIFICAR ACTIVIDADES LUDICAS: GUIA PARA LA REFLEXIÓN DOCENTE” en www.observatoriodeljuego.cl



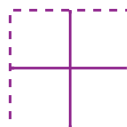
INSTRUCCIONES

DOBLAR 

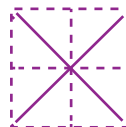
CORTAR 

PARA JUGAR:

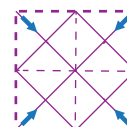
- 1.- ELIGE UN NÚMERO DEL 1 AL 8.
- 2.- ABRE Y CIERRA TANTAS VECES COMO EL NÚMERO QUE HAYAS ELEGIDO.
- 3.- ESCOGE UNO DE LOS 4 FACTORES QUE QUEDARON A LA VISTA.
- 4.- LEE LA PREGUNTA AL REVERSO DEL FACTOR ESCOGIDO.



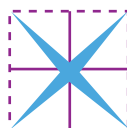
1. Recortar el cuadrado más arriba y plegarlo en dos según las líneas. Repetir al revés, luego desplegarlo nuevamente, se obtienen entonces dos pliegues marcados en forma de cruz.



2. Plegar en ambas diagonales luego desplegar y dar la vuelta a la hoja



3. Llevar las cuatro puntas hacia adentro, según las flechas



4. Dar la vuelta a la hoja y llevar de nuevo las cuatro esquinas hacia el centro, se obtendrá la forma graficada arriba



5. Dar la vuelta a la hoja de nuevo deslizar los índices y pulgares indicados por las flechas



6. Se obtiene una pajarita plisada (con cuatro pliegues)