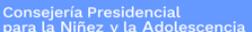


	 El futuro es de todos	 Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia	PROCESO GESTIÓN DE PROYECTOS	Código: GPR FOR 010
			Formato de guía metodológica	Página 1 de 19 Versión: 01 Fecha de aprobación: 12/01/2017

Componente de fortalecimiento de capacidades de servidores públicos para la gestión territorial
Guía metodológica para la realización del V Encuentro sincrónico en Crianza Amorosa+Juego
¿Cómo hacer un tejido más sólido y armónico?

Objetivo: Profundizar alrededor del reconocimiento del juego como derecho y como factor que facilita, promueve y protege el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes en el marco de la estrategia Crianza Amorosa+Juego

Tema central: El Juego como derecho y factor protector

Cobertura: (cantidad de personas participantes)

Lugar/fecha: Plataforma virtual teams/ lugar presencial

Tiempo de duración: 120 minutos

Requerimientos: Link de ingreso teams (en caso de ser necesario); guía metodológica, plan de asistencia técnica, presentación de apoyo, link herramientas virtuales, Forms de registro de asistencia y de evaluación del taller.

Elaboró Nombre: Diana García Cargo: Coordinadora Técnica	Revisó Nombre: Filiberto Yepes Ríos Cargo: Coordinador SIG	Aprobó Nombre: Indira Sabalza Cargo: Gerente Técnica
---	---	---

	 El futuro es de todos	Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia	PROCESO GESTIÓN DE PROYECTOS	Código: GPR FOR 010
			Formato de guía metodológica	Página 2 de 19 Versión: 01 Fecha de aprobación: 12/01/2017

DESARROLLO METODOLÓGICO

Horas	Actividad	Responsable	Metodología
Previo a la realización del taller	Preparación de los elementos		<ol style="list-style-type: none"> Se realizará la invitación a las y los enlaces municipales, para participar en el quinto encuentro sincrónico, teniendo en cuenta los siguientes aspectos: <ul style="list-style-type: none"> Base de datos actualizada de enlaces municipales. Número de personas convocadas para el espacio virtual. (14 municipios) Link de ingreso a la plataforma Teams para los participantes
Día de la realización del taller	Alistamiento en sala virtual		<ol style="list-style-type: none"> Se alistarán todas las herramientas tecnológicas con 30 minutos de antelación para hacer un ensayo del funcionamiento de los equipos, sonido, electricidad, internet y proyección de presentación de apoyo. A continuación, se verificará la disposición de todos los archivos y elementos en línea que se utilizarán para el desarrollo metodológico: <ul style="list-style-type: none"> Guía metodológica Presentaciones de apoyo (PPT) Link de herramientas en línea

Elaboró Nombre: Diana García Cargo: Coordinadora Técnica	Revisó Nombre: Filiberto Yepes Ríos Cargo: Coordinador SIG	Aprobó Nombre: Indira Sabalza Cargo: Gerente Técnica
---	---	---

	 El futuro es de todos	PROCESO GESTIÓN DE PROYECTOS	Código: GPR FOR 010
			Página 3 de 19
Formato de guía metodológica			Versión: 01
			Fecha de aprobación: 12/01/2017

5 minutos	Momento 1: Saludo y Bienvenida <u>¿Quiénes estamos?</u>	<p>1. Se proyectará cortinilla de ingreso y una vez verificado el N° de asistentes y tiempo previsto de inicio, se dará el saludo de bienvenida a las y los servidores, agradeciendo su participación y puntualidad, se proyectará el slide de bienvenida y semáforo y se compartirá en el chat de la reunión el link de asistencia al encuentro (Forms), solicitando a cada participante acceder al mismo para el debido registro:</p> <p>Equipo 1: Buen día para todas y todos. Agradecemos su activa participación en el V Encuentro Sincrónico de Asistencia Técnica en Crianza Amorosa+Juego, solicitamos amablemente el diligenciamiento del registro de asistencia: https://forms.office.com/r/TKeUakfVLy</p> <p>Link de asistencia editable para consulta de tallerista E1: https://forms.office.com/Pages/DesignPage.aspx?fragment=FormId%3DVzm1bUih-E6Jqjg-uHeBO_EDnSo5sZ9PrCTsiRxxK7JUN01VTEkxVjFTMDZSRIBEMzFRWVpPRk9PRC4u%26Token%3D94cc0ae0d3c0460e8998e74006389261</p> <p>Equipo 2: Buen día para todas y todos. Agradecemos su activa participación en el V Encuentro Sincrónico de Asistencia Técnica en Crianza Amorosa+Juego, solicitamos amablemente el diligenciamiento del registro de asistencia: https://forms.office.com/r/SSBU5HK8X6</p>
------------------	---	---

Elaboró Nombre: Diana García Cargo: Coordinadora Técnica	Revisó Nombre: Filiberto Yepes Ríos Cargo: Coordinador SIG	Aprobó Nombre: Indira Sabalza Cargo: Gerente Técnica
---	---	---

	 El futuro es de todos	PROCESO GESTIÓN DE PROYECTOS	Código: GPR FOR 010
			Página 4 de 19
Formato de guía metodológica			Versión: 01
			Fecha de aprobación: 12/01/2017

15 minutos	Presentación del Juego como hilo conductor	Link de asistencia editable para consulta de tallerista E2: https://forms.office.com/Pages/DesignPage.aspx?fragment=FormId%3DVzm1bUih-E6Jqiq-uHeBO_EDnSo5sZ9PrCTsiRxvK7JUMkIxRVoxWU04Rkg0WVE4SIhBNVVFwk1NWi4u%26Token%3D8d16ff8e379b48f3891cc67d9c602b9c
	<i>Jugando tejemos nuestra colcha</i>	Equipo 3: Buen día para todas y todos. Agradecemos su activa participación en el V Encuentro sincrónico de Asistencia Técnica en Crianza Amorosa+Juego, solicitamos amablemente el diligenciamiento del registro de asistencia: https://forms.office.com/r/RvsMe5ccGL Link de asistencia editable para consulta de tallerista E3: https://forms.office.com/Pages/DesignPage.aspx?fragment=FormId%3DVzm1bUih-E6Jqiq-uHeBO_EDnSo5sZ9PrCTsiRxvK7JUNTA4R0c1OTJGRkFKT1NXNIVPUkZRTjNONS4u%26Token%3Dabc6843778f142899a6deaae40c7435e 2. Se mencionará dentro de este encuentro la posibilidad de continuar tejiendo para construir una gran colcha, comprendiendo que cada encuentro nos ha permitido fortalecer las capacidades de tejido colectivo, y que esos aprendizajes se pueden poner sobre la mesa para crear nuevos elementos. En esta colcha cada uno tendrá un lugar para aportar, resaltando los elementos del tejido que hemos venido mencionando a lo largo del proceso: las agujas, los hilos y el telar. Con este propósito, se les mencionará a las y los participantes que, al finalizar cada momento, en conjunto buscarán algunas palabras claves que los llevarán a la construcción de la idea fuerza del

Elaboró Nombre: Diana García Cargo: Coordinadora Técnica	Revisó Nombre: Filiberto Yepes Ríos Cargo: Coordinador SIG	Aprobó Nombre: Indira Sabalza Cargo: Gerente Técnica
---	---	---

	 El futuro es de todos Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia	PROCESO GESTIÓN DE PROYECTOS	Código: GPR FOR 010
		Formato de guía metodológica	Página 5 de 19 Versión: 01 Fecha de aprobación: 12/01/2017

			<p>encuentro, estas palabras deben ser descubiertas por medio del juego del ahorcado, así, al momento del cierre cada uno y cada una podrá compartirnos la frase de la idea que han tejido, para lo que deberán estar atentas y atentos a las palabras clave.</p> <p>3. Se presentará el juego como hilo conductor de todo el encuentro, en cada momento se irá proponiendo la dinámica denominada “Lo cuentas o lo haces”, la cual consiste en invitar a las y los participantes a resolver distintos retos. Se conformarán cuatro equipos, para esto se invita a tres o cuatro territorios a jugar en conjunto.</p> <p>Grupo N° 1 Equipo 1: Leticia, Boavita, Vianí, Equipo 2: Paipa, Chinchiná, Albania-Caquetá, Tamara Equipo 3: Tunja, Marsella, Suesca, Quibdó, Equipo 4: Providencia, Arauca, Albania-La Guajira</p> <p>GRUPO N° 2 Equipo 1: Espinal, Santo Tomás, Remolino, Equipo 2: Cabuyaro, Almaguer, El Zulia, Inírida Equipo 3: Yaguará, San Onofre, Repelón, la primavera Equipo 4: Chinácota, Candelaria, Majagual</p> <p>Grupo N° 3 Equipo 1: San Alberto, Córdoba, Envigado, Rionegro Equipo 2: San Andrés de Sotavento, Túquerres, Arjona</p>
--	--	--	---

Elaboró Nombre: Diana García Cargo: Coordinadora Técnica	Revisó Nombre: Filiberto Yepes Ríos Cargo: Coordinador SIG	Aprobó Nombre: Indira Sabalza Cargo: Gerente Técnica
--	--	--

	 El futuro es de todos	 Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia	PROCESO GESTIÓN DE PROYECTOS	Código: GPR FOR 010
			Formato de guía metodológica	Página 6 de 19 Versión: 01 Fecha de aprobación: 12/01/2017

			<p>Equipo 3: San Juan Nepomuceno, Buesaco, Charalá, Calamar</p> <p>Equipo 4: Puerto Leguizamo, San Pedro de los Milagros, Carurú</p> <p>Para este primer momento, se invita a elegir que hacen primero, si lo cuentas o lo haces, participarán todos los grupos cumpliendo con los siguientes retos:</p> <p>Lo haces: Todas y todos los integrantes del grupo tendrán que bailar la canción que suena (La macarena) 2 minutos.</p> <p>Lo cuentas: ¿A qué te gustaría jugar hoy? Motivando a escribir en chat o contar por micrófono. 1 minuto</p>
--	--	--	--

Elaboró Nombre: Diana García Cargo: Coordinadora Técnica	Revisó Nombre: Filiberto Yepes Ríos Cargo: Coordinador SIG	Aprobó Nombre: Indira Sabalza Cargo: Gerente Técnica
--	--	--

	 El futuro es de todos	PROCESO GESTIÓN DE PROYECTOS	Código: GPR FOR 010
			Página 7 de 19
Formato de guía metodológica			Versión: 01
			Fecha de aprobación: 12/01/2017

20 minutos	Momento 2 Video sensibilización <i>Aproximación conceptual al juego</i>	Meliza Saldaña Diana Riveros Astrid Henao Herlinda Rocha	<ol style="list-style-type: none"> Para iniciar este segundo momento, se invitará a observar de manera atenta el video de la experiencia de la ludoteca NAVES de Manaure-La Guajira: https://www.youtube.com/watch?v=TR_4lf8LowE&t=6s Luego de observar el video, se dará paso a la dinámica “Lo haces o lo cuentas”. Con el uso de la ruleta https://www.classtools.net/random-name-picker/ se seleccionará uno de los equipos conformados para participar en este momento de juego, el equipo seleccionado elige si primero Lo hacen o lo cuentan. Lo haces: Construye un juguete en un minuto con los elementos u objetos que tienes cerca. 2 minutos, mostrar en cámara. Lo cuentas: ¿Qué lugar tiene el juego en la experiencia que relata este video? 2 intervenciones, 6 minutos Luego del cumplimiento de los retos, nos acercaremos mediante la presentación de apoyo a algunas ideas centrales propuestas por teóricos destacados sobre el juego, conectando con las reflexiones mencionadas en el momento anterior, con la intención de generar una aproximación al marco conceptual del juego. Ideas fuerza: Jean Duvignaud: El juego trasgrede lo cotidiano, permite que surja una zona de libertad, en la que es posible transformar aquello que el mundo adulto no le permite explorar.
-------------------	--	---	---

Elaboró Nombre: Diana García Cargo: Coordinadora Técnica	Revisó Nombre: Filiberto Yepes Ríos Cargo: Coordinador SIG	Aprobó Nombre: Indira Sabalza Cargo: Gerente Técnica
--	--	--

		PROCESO GESTIÓN DE PROYECTOS	Código: GPR FOR 010
		Formato de guía metodológica	Página 8 de 19 Versión: 01 Fecha de aprobación: 12/01/2017

			<p>Lev Vigosky: El juego reelabora las experiencias vividas, las reconstruyen creativamente creando nuevas realidades, involucrando la ficción y la representación, todo bajo unas reglas construidas en colectivo.</p> <p>Johan Huizinga: Reconoce el juego como una acción libre y voluntaria, el cual involucra unas reglas que son obligatorias, y al mismo tiempo se aceptan libremente.</p> <p>Donald Winnicott: El juego es universal. Al jugar se confunden el “adentro” y el “afuera” desarrollando libremente una zona intermedia. En esta zona no existe el tiempo ni el espacio, tal como nosotros lo concebimos, lo que sucede allí no tiene duración ni conexión con lo real.</p> <p>Roger Caillois: El juego es singular, dado que es una actividad libre, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia. Todo esto es lo que lo convierto en JUEGO.</p> <p>Hilda R Cañete: lo define como uno de los procesos vitales esenciales en el desarrollo de la especie humana. Jugar, le permite al hombre en Sí, expresar sus necesidades básicas comunes e individuales.</p> <p>Hans Georg Gadamer: El ser humano en esencia está permeado por la lúdica como ser vivo, el juego hace parte de su cotidianidad, pero también de su historia personal y colectiva.</p>
--	--	--	--

Elaboró Nombre: Diana García Cargo: Coordinadora Técnica	Revisó Nombre: Filiberto Yepes Ríos Cargo: Coordinador SIG	Aprobó Nombre: Indira Sabalza Cargo: Gerente Técnica
--	--	--

	 El futuro es de todos Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia	PROCESO GESTIÓN DE PROYECTOS	Código: GPR FOR 010
		Formato de guía metodológica	Página 9 de 19 Versión: 01 Fecha de aprobación: 12/01/2017

			<p>CJN en su Metodología NAVES: El juego se origina, a partir de las relaciones consigo mismo, con los otros, con el entorno, con el espacio, con el tiempo y con el uso de los objetos, el juego nace cuando se permiten y se generan ambientes lúdicos de confianza y seguridad tanto personal como colectivamente.</p> <p>4. Para finalizar este momento con el juego del ahorcado en línea, se invitará a la interacción con las y los participantes, para lograr encontrar las palabras claves de este momento: CREATIVA - EXPERIENCIA</p>
--	--	--	---

Elaboró Nombre: Diana García Cargo: Coordinadora Técnica	Revisó Nombre: Filiberto Yepes Ríos Cargo: Coordinador SIG	Aprobó Nombre: Indira Sabalza Cargo: Gerente Técnica
--	--	--

	 El futuro es de todos	 Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia	PROCESO GESTIÓN DE PROYECTOS	Código: GPR FOR 010
			Formato de guía metodológica	Página 10 de 19 Versión: 01 Fecha de aprobación: 12/01/2017

25 minutos	Momento 3: El juego como derecho <i>Posicionando el Juego como asunto serio</i>	<ol style="list-style-type: none"> Se empezará este momento del encuentro, jugando con lo haces o lo cuentas, haciendo uso de la ruleta para seleccionar el equipo que participará. Lo haces: Dibujar un juego tradicional de tu territorio-todas las personas participantes del equipo lo mostrarán en cámara- 2 minutos Lo cuentas: ¿Consideras que las familias de tu territorio reconocen el juego como un asunto serio? 2 intervenciones-6 minutos Se identificará por medio de una línea de tiempo, el reconocimiento y posicionamiento del juego como derecho fundamental en el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, puntualizando en fechas estratégicas a nivel país: 1959: La Asamblea General de las Naciones Unidas, el 20 de noviembre proclamó la Declaración de los derechos del niño, la cual contiene 5 consideraciones y 10 principios, en el cual el séptimo establece: "... El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho. 1989: La Asamblea General de las Naciones Unidas reunida, aprueba la Convención sobre los Derechos del Niño, la cual nuevamente recoge el derecho al juego en su artículo 31, así: Los Estados Parte reconocen el derecho del niño y la niña al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Dejando claro que no existen derechos
-------------------	--	---

Elaboró Nombre: Diana García Cargo: Coordinadora Técnica	Revisó Nombre: Filiberto Yepes Ríos Cargo: Coordinador SIG	Aprobó Nombre: Indira Sabalza Cargo: Gerente Técnica
--	--	--

	 El futuro es de todos Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia	PROCESO GESTIÓN DE PROYECTOS	Código: GPR FOR 010
		Formato de guía metodológica	Página 11 de 19 Versión: 01 Fecha de aprobación: 12/01/2017

			<p>de “primera” y derechos de “segunda” y hace invitación que los países los reconozcan como un todo interrelacionado.</p> <p>1991: Colombia por medio de la <i>ley 12 de 1991</i>, ratificó la convención de los derechos del niño, adquiriendo la obligación de respetarla y cumplirla. Los artículos 13, 44, 45, 50 y 67 de la Constitución Política de 1991, se refieren específicamente al goce de los derechos de niñas y niños y entre estos al derecho a jugar.</p> <p>2006: Con la expedición del Código de Infancia y Adolescencia (Ley 1098 de 2006), Colombia armoniza su normatividad con los postulados de la Convención sobre los Derechos del Niño, y en su artículo 30 reafirma el derecho al juego de la siguiente manera: Los niños, las niñas y adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento y al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes.</p> <p>2016: La Ley 1804, que corresponde a la política integral de la primera infancia de Cero a Siempre, postula al juego como una de las actividades rectoras de la educación inicial, al reconocerlo como un valor central en el desarrollo integral de las niñas y los niños de primera infancia.</p> <p>2018-2030: En el 2018 el país formula la Política Nacional de Infancia y Adolescencia, la cual hace visible la importancia del juego para la infancia y la adolescencia. Finalmente, el actual Plan de Desarrollo Nacional ratifica la importancia del juego en todo el curso de vida y lo hace de manera explícita así “el juego como un elemento fundamental del desarrollo integral del ser humano a lo largo de toda su vida, la promoción del mismo a lo largo del curso de vida, en todos los entornos e incluyendo a las familias y a los mayores de edad [...] la recuperación de los juegos tradicionales y el programa de jornada única contemplará el juego como factor que contribuye al desarrollo de competencias socioemocionales, el pensamiento crítico, la apertura al cambio y la autoconciencia” (Presidencia de la República, 2019, p. 196).</p>
--	--	--	---

Elaboró Nombre: Diana García Cargo: Coordinadora Técnica	Revisó Nombre: Filiberto Yepes Ríos Cargo: Coordinador SIG	Aprobó Nombre: Indira Sabalza Cargo: Gerente Técnica
---	---	---

	 El futuro es de todos	 Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia	PROCESO GESTIÓN DE PROYECTOS	Código: GPR FOR 010
			Formato de guía metodológica	Página 12 de 19 Versión: 01 Fecha de aprobación: 12/01/2017

			<p>3. Posteriormente se dará a conocer la importancia de continuar trabajando para reconocer el juego como derecho, en donde se considera fundamental que las autoridades asignen recursos para que su garantía se dé con calidad, viéndolo reflejado en condiciones como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Más y mejores espacios para el ejercicio del derecho al juego como: ludotecas, centros lúdicos, espacios de juegos entre otros. ✓ Más y mejores programas de formación para personas interesadas en proyectos relacionados con el juego ✓ Asignación de recursos para desarrollar investigaciones relacionadas con el derecho al juego en el País ✓ Desarrollo de proyectos para niñas, niños y adolescentes en donde el juego se incorpore como un asunto serio y en especial los juegos tradicionales propios de cada territorio. <p>4. Se proyectará la plataforma con el juego del ahorcado en línea, invitando a la interacción con las y los participantes, para lograr encontrar las palabras claves de este momento: JUEGO - DERECHO</p>
--	--	--	---

Elaboró Nombre: Diana García Cargo: Coordinadora Técnica	Revisó Nombre: Filiberto Yepes Ríos Cargo: Coordinador SIG	Aprobó Nombre: Indira Sabalza Cargo: Gerente Técnica
--	--	--

	 El futuro es de todos	 Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia	PROCESO GESTIÓN DE PROYECTOS	Código: GPR FOR 010
			Formato de guía metodológica	Página 13 de 19 Versión: 01 Fecha de aprobación: 12/01/2017

25 minutos	Momento 4: El juego como factor protector <i>El lugar del juego en el desarrollo de niñas, niños y adolescentes</i>	María Alejandra Betancur	<ol style="list-style-type: none"> Para pasar al espacio de juego, se invita nuevamente a hacer uso de la ruleta, con la que se selecciona otro equipo para realizar uno de los siguientes retos: <p>Lo haces: Todas y todos los integrantes del grupo cantarán una canción que contenga la palabra “puente”. 2 minutos.</p> <p>Lo cuentas: ¿Cuál fue tu juego favorito? ¿Qué te generaba jugar? Se les dará la palabra a 2 participantes, cada uno 2 minutos.</p> Se inicia la intervención con la actividad; habilidades para la vida, para lo cual se pide a las personas participantes: <p><i>Cierra tus ojos y piensa en tu hija o hijo, o en esa niña, niño o adolescente que has acompañado y que ha marcado tu corazón. Imagina, teniendo esa imagen en tu mente, que le invitas a un encuentro o a una cena familiar...cuando ella o él toca la puerta, corres con emoción a su encuentro; Abres la puerta... ¿que ves? ¿Con qué habilidades llega este ser humano a tocar tu puerta? Tal vez responsable, resiliente, ¿qué otras habilidades sueñas para ella o él?</i></p> <p>Una vez las personas participantes realizan sus aportes, se introduce el concepto de la importancia del juego en la vida de cualquier ser humano, como una experiencia vital y especialmente en el desarrollo de las niñas, niños y adolescentes, así como en las habilidades para la vida que los ayudan a desarrollar su máximo potencial. De ahí que el juego sea un derecho inalienable, una experiencia placentera y una posibilidad de estar y ser en el mundo.</p>
-------------------	--	--------------------------	---

Elaboró Nombre: Diana García Cargo: Coordinadora Técnica	Revisó Nombre: Filiberto Yepes Ríos Cargo: Coordinador SIG	Aprobó Nombre: Indira Sabalza Cargo: Gerente Técnica
--	--	--

	 El futuro es de todos Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia	PROCESO GESTIÓN DE PROYECTOS	Código: GPR FOR 010
		Formato de guía metodológica	Página 14 de 19 Versión: 01 Fecha de aprobación: 12/01/2017

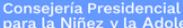
			<p>3. Se hará un recorrido por cada dimensión del desarrollo de las niñas, niños y adolescentes, evidenciando cómo el juego las fortalece, potencia y garantiza, convirtiéndose indudablemente en un factor protector.</p> <p>Desarrollo cognitivo: Los beneficios del juego en el desarrollo cognitivo incluyen mejoras en el funcionamiento ejecutivo, el lenguaje, las habilidades matemáticas tempranas (concepto de número y conceptos espaciales), el desarrollo social, las relaciones entre iguales, el desarrollo físico y la salud. Los niños y niñas que participan en el juego sociodramático suelen estar mejor preparados para entender la narrativa en un libro o una historia, debido en parte a su experiencia previa de entender las intenciones de los demás y representar diferentes personajes, así como a su exposición constante a un lenguaje sofisticado. El juego también activa la norepinefrina, lo que facilita el aprendizaje en las sinapsis y mejora la plasticidad cerebral. El juego generalmente aumenta la curiosidad, lo que facilita la memoria y el aprendizaje. Se ha demostrado que el juego tiene efectos directos e indirectos sobre la estructura y el funcionamiento del cerebro. El juego conduce a cambios cerebrales a nivel celular (conectividad neuronal) y conductual (habilidades de funcionamiento socioemocional y ejecutivo) que promueven el aprendizaje y el comportamiento adaptativo y prosocial. desarrollo del pensamiento y comprensión del entorno (se usará el modelo de un cerebro plástico para hacer referencia a las áreas cerebrales que se activan cuando se juega).</p> <p>Desarrollo social: El juego ayuda en el desarrollo de las habilidades sociales que necesitan los niños y niñas para enfrentar el mundo. Los líderes empresariales sugieren que, en la era del conocimiento, el éxito</p>
--	--	--	---

Elaboró Nombre: Diana García Cargo: Coordinadora Técnica	Revisó Nombre: Filiberto Yepes Ríos Cargo: Coordinador SIG	Aprobó Nombre: Indira Sabalza Cargo: Gerente Técnica
--	--	--

	 El futuro es de todos	 Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia	PROCESO GESTIÓN DE PROYECTOS	Código: GPR FOR 010
			Formato de guía metodológica	Página 15 de 19 Versión: 01 Fecha de aprobación: 12/01/2017

			<p>dependerá de que los niños y niñas tengan un kit de herramientas lleno de habilidades que incluyan: colaboración (trabajo en equipo, competencias sociales), contenido (lectura, matemática, ciencia, historia), comunicación (escrita y verbal), innovación creativa y confianza (tomar riesgos y aprender del fracaso). Cada una de estas “cinco Cs” tiene como base en gran parte el aprendizaje lúdico.</p> <p>El juego además permite el desarrollo de la reciprocidad y la empatía, la comprensión de las normas. Tolerancia a la frustración, resiliencia, entre otras (se usará una silueta de niñas y niños cogidos de la mano, realizados en papel).</p> <p>Desarrollo emocional: El juego propicia el desarrollo de la inteligencia emocional a través del fortalecimiento de las habilidades intra personales e interpersonales. Favorece la expresión y gestión de emociones. Ayuda en la reproducción del mundo interno, lo cual favorece el desarrollo del autoconcepto y la autoestima. El juego se asocia con disminuciones en la concurrencia de síntomas depresivos. El juego disminuye el estrés, la fatiga, las lesiones y la depresión. (se usará un cartel de caras de sentimientos y emociones).</p> <p>Desarrollo motor: El juego es la base fundamental del desarrollo motor en la infancia. Determina el establecimiento de la lateralidad cerebral, lo cual incide directamente en el proceso lecto escritor. El juego permite el desarrollo de una tonalidad muscular adecuada, de la coordinación de los miembros superiores e inferiores, estimula la coordinación, el equilibrio, la fuerza y la velocidad. Aumenta el rango de movimiento, la agilidad, y la flexibilidad. Los niños y niñas prestan más atención a las clases después del juego libre durante el recreo que después de los programas de educación física, que están más</p>
--	--	--	--

Elaboró Nombre: Diana García Cargo: Coordinadora Técnica	Revisó Nombre: Filiberto Yepes Ríos Cargo: Coordinador SIG	Aprobó Nombre: Indira Sabalza Cargo: Gerente Técnica
--	--	--

	 El futuro es de todos	 Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia	PROCESO GESTIÓN DE PROYECTOS	Código: GPR FOR 010
			Formato de guía metodológica	Página 16 de 19 Versión: 01 Fecha de aprobación: 12/01/2017

			<p>estructurados. Estimula el desarrollo motor fino, la postura etc. (Se usará un molino de viento para representar el movimiento).</p> <p>4. Se proyectará la plataforma con el juego del ahorcado en línea, invitando a la interacción con las y los participantes, para lograr encontrar la palabra clave de este momento: PROTECTOR - DESARROLLO</p>
--	--	--	---

Elaboró Nombre: Diana García Cargo: Coordinadora Técnica	Revisó Nombre: Filiberto Yepes Ríos Cargo: Coordinador SIG	Aprobó Nombre: Indira Sabalza Cargo: Gerente Técnica
--	--	--

	 El futuro es de todos	Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia	PROCESO GESTIÓN DE PROYECTOS	Código: GPR FOR 010
			Formato de guía metodológica	Página 17 de 19 Versión: 01 Fecha de aprobación: 12/01/2017

20 minutos	Momento 5: Hallazgos alrededor del juego <i>¿Cómo comprendemos el juego en los territorios?</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se hilará este momento con la sintonía del encuentro, retomando los hallazgos encontrados en el análisis del pre-test en relación a los resultados sobre el juego en cuanto a: <ol style="list-style-type: none"> a. Los imaginarios sobre el juego en la crianza. b. El juego estereotipado. c. La relación que hacen las familias entre el juego y la CA+J 2. Posteriormente partiendo de la pregunta ¿Qué es la observación participante? se solicitará la participación voluntaria a una persona, generando así reflexión acerca de la importancia del registro de experiencias, especialmente de aquellas de las que hacemos parte como es el caso de las acciones que involucran la asistencia técnica. Para tener un hilo sobre la discusión de esta temática, se usará el instrumento de diario de campo, mostrando a las personas participantes cómo se está aplicando y lo que nos está permitiendo, reconociendo igualmente algunas oportunidades de mejora para potenciar el proceso. 3. Se recordará la aplicación de la línea de contraste, para familias participantes de las actividades en el marco de la asistencia técnica teniendo en cuenta que se debe realizar durante el mes de octubre, y si se lleva a cabo en físico, se deben cargar estas evidencias organizadas en la plataforma. 4. Se proyectará la plataforma con el juego del ahorcado en línea, invitando a la interacción con las y los participantes, para lograr encontrar la palabra clave de este momento: LIBRE - HUMANOS
-------------------	--	---

Elaboró Nombre: Diana García Cargo: Coordinadora Técnica	Revisó Nombre: Filiberto Yepes Ríos Cargo: Coordinador SIG	Aprobó Nombre: Indira Sabalza Cargo: Gerente Técnica
--	--	--

	 El futuro es de todos	 Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia	PROCESO GESTIÓN DE PROYECTOS	Código: GPR FOR 010
			Formato de guía metodológica	Página 18 de 19 Versión: 01 Fecha de aprobación: 12/01/2017

			<p>5. Para pasar al espacio de juego, se invita nuevamente a hacer uso de la ruleta, con la que se selecciona otro grupo para realizar uno de los siguientes retos:</p> <p>Lo haces: ¡Juguemos a la selva! Cada participante elegirá un animal de la selva, abrirán sus micrófonos y harán los sonidos de esos animales. 2 minutos</p> <p>Lo cuentas: A partir de las reflexiones logradas en este recorrido, ¿Qué mejoras en tu territorio para garantizar el derecho al juego? 2 intervenciones. 2 minutos</p>
--	--	--	--

Elaboró Nombre: Diana García Cargo: Coordinadora Técnica	Revisó Nombre: Filiberto Yepes Ríos Cargo: Coordinador SIG	Aprobó Nombre: Indira Sabalza Cargo: Gerente Técnica
--	--	--

	 El futuro es de todos	PROCESO GESTIÓN DE PROYECTOS	Código: GPR FOR 010
			Página 19 de 19
Formato de guía metodológica			Versión: 01
			Fecha de aprobación: 12/01/2017

5 minutos	Momento 6: Evaluación y Cierre del encuentro <u>¿Con qué nos vamos?</u>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Teniendo presentes las palabras clave encontradas en cada momento del encuentro, se invitará a las y los participantes a construir una frase, usando todas las palabras que fueron descubiertas con el juego del ahorcado, relacionando estas a la idea fuerza que queremos presentar de este encuentro. Quienes quieran compartir sus frases podrán activar su micrófono o compartir en el chat. Luego de conocer algunas de las frases, se compartirá la idea fuerza que recoge los elementos más destacados del tema estratégico. Idea fuerza: El Juego es un derecho y un factor protector del desarrollo integral de los seres humanos, siendo este una experiencia creativa, libre y placentera. 2. Se compartirá un cuestionario que indagará sobre las temáticas planteadas y la satisfacción de la jornada para continuar construyendo a partir de estos ejercicios de evaluación. 3. Simultáneamente, se evaluará la sesión, preguntando a dos o tres participantes, su percepción del encuentro, con la siguiente pregunta: <u>¿Con quién quisieras Jugar hoy y que propuesta de juego le realizarías?</u> <u>¿Qué nuevo aprendizaje destacas de este encuentro?</u>
------------------	--	--	--

Elaboró Nombre: Diana García Cargo: Coordinadora Técnica	Revisó Nombre: Filiberto Yepes Ríos Cargo: Coordinador SIG	Aprobó Nombre: Indira Sabalza Cargo: Gerente Técnica
--	--	--