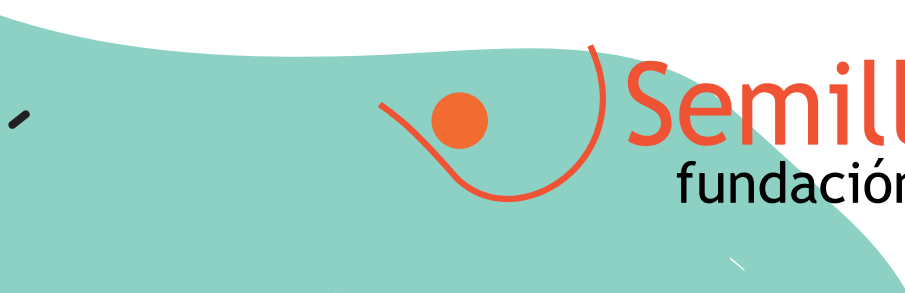


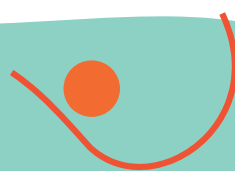


WAYNA®

Herramienta pedagógica
para la convivencia y la ciudadanía

GUÍA
PEDAGÓGICA
CHILE



 **Semilla**
fundación

The background of the cover features a stylized, colorful illustration. At the top, a hand is shown holding a soccer ball. Below the hand, a map of a city with various colored blocks (purple, orange, green, blue) is visible. The text is overlaid on this background.

WAYNA®

**Herramienta pedagógica
para la convivencia y la ciudadanía**

GUÍA
PEDAGÓGICA
CHILE



WAYNA®

Herramienta pedagógica para la convivencia y la ciudadanía

La siguiente es una guía pedagógica dirigida a educadoras, educadores y/o profesionales de la educación. Tiene por objetivo entregar sugerencias y orientaciones para obtener el máximo provecho del set de juegos que componen **Wayna®**. Utilizado de forma correcta, **Wayna®** puede ayudar a prevenir manifestaciones cotidianas de la violencia en contextos escolares, además de mejorar la convivencia en el aula y entre quienes participan de la comunidad escolar.

Esta guía, al igual que **Wayna®**, ha sido elaborada con lenguaje inclusivo, sin embargo, existen citas en las cuales se ha conservado el lenguaje original para no alterar su contenido.



Diseño y Diagramación:
Javier Aravena

Edición:
Carolina Segovia



Wayna®

Wayna® nace de la necesidad de cristalizar en una herramienta pedagógica las metodologías que Fundación Semilla lleva realizando hace más de 10 años en talleres juveniles de prevención de violencias, fomento del involucramiento y valoración de la diversidad.

Bajo esta premisa, y con el objetivo de reducir los impactos y las expresiones de la violencia escolar, **Fundación Semilla** se reunió con IDEMAX, plataforma que ayuda a organizaciones a diseñar estrategias innovadoras que promuevan la transformación y el comportamiento creativo, para desarrollar un set de juegos que pudiesen ser utilizados en contextos escolares y fortalecer la convivencia.

Mediante el desarrollo de un proceso investigativo, y bajo los lineamientos de la Educación para la Ciudadanía Mundial de UNESCO, se trabajó en la construcción de seis juegos, agrupados en tres ejes de aprendizaje: emociones, empatía y diversidad.

El resultado es Wayna®, herramienta que potencia el desarrollo de habilidades sociales de quienes participan, propiciando una mejora en la convivencia escolar y la comunidad educativa a través de la gamificación o metodologías de juego.



Tabla de contenidos

¿POR QUÉ JUGAR EN CLASES? Rhonny Latorre, Nicolás Nieto y Pablo Robledo..... 07

Antecedentes de las metodologías lúdico-participativas..... 07

¿Qué beneficios posee la metodología de juego?..... 10

El juego también facilita la convivencia escolar..... 11

El juego como forma de trabajar las emociones..... 13

LOS JUEGOS Rhonny Latorre y Pablo Robledo..... 17

Primer eje de aprendizaje: Emociones..... 17

JUEGO 1: 2 Ciudades..... 19

JUEGO 2: Actuemos..... 20

Segundo eje de aprendizaje: Empatía..... 22

JUEGO 3: Hashtag..... 23

JUEGO 4: Clones..... 25

Tercer eje de aprendizaje: Diversidad..... 28

JUEGO 5: El Experimento..... 29

JUEGO 6: Versus..... 31

Actividades para profundizar contenidos en clases..... 34

Actividad 1..... 34

Actividad 2 36



WAYNA® EN EL HORIZONTE CURRICULAR: CHILE

Raúl Ortega 39

I. Wayna® en el sistema escolar chileno..... 39

¿Qué se entiende por educación?.....39

¿Qué objetivos busca el sistema escolar chileno?..... 40

¿Qué es la ciudadanía?..... 43

¿Se debe fomentar la ciudadanía en las escuelas y liceos?..... 43

¿Qué deben realizar los establecimientos educacionales
para formar en ciudadanía?..... 45

¿Qué es la convivencia escolar?..... 46

¿Qué enfoques se deben tener en cuenta para
gestionar la convivencia escolar?..... 46

Desde otra perspectiva ¿Cómo se organiza
el currículo en Chile..... 48

Entonces ¿Es pertinente utilizar Wayna® en clases?..... 49

Y específicamente, ¿En qué nivel y asignatura se puede
utilizar Wayna®?.....50

Finalmente,¿Contribuye Wayna® a desarrollar una
educación de calidad?..... 68

II. Wayna® y las orientaciones de UNESCO..... 69

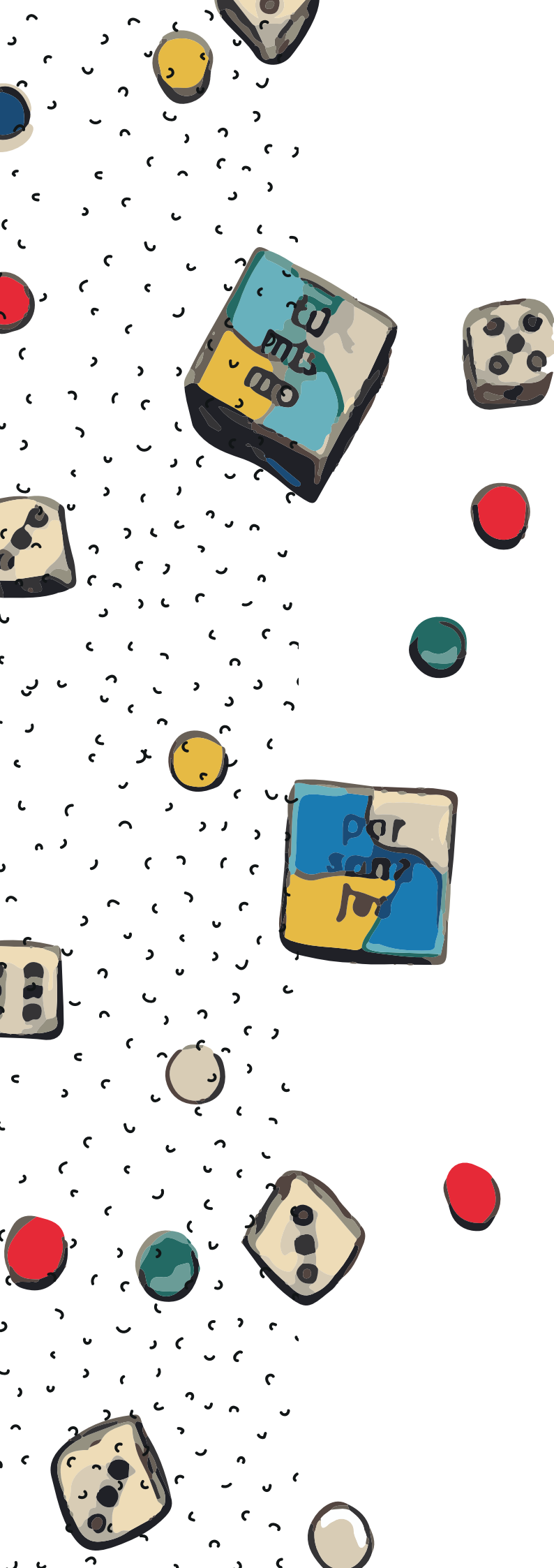
ANEXO

Rhonny Latorre..... 72

Una mirada amplia sobre la violencia escolar..... 72

REFERENCIAS..... 74





¿Por qué jugar en clases?

El juego forma parte de nuestra naturaleza; humanos y animales generan la habilidad de jugar durante su proceso de desarrollo, y si bien podemos llegar al acuerdo de que los juegos son divertidos, cabría preguntarnos **¿son una forma de aprender?**, o bien como educadoras, educadores o profesionales de la educación podríamos preguntarnos, **¿qué tan efectivos son los juegos al momento de querer generar aprendizaje en jóvenes?** Estas son preguntas legítimas y pertinentes, por lo mismo, en las siguientes páginas queremos darte la certeza de que jugar al interior de la sala de clases puede ayudar a la labor docente, y volver el proceso de enseñanza-aprendizaje uno mucho más significativo tanto para docentes como para quienes estudian.

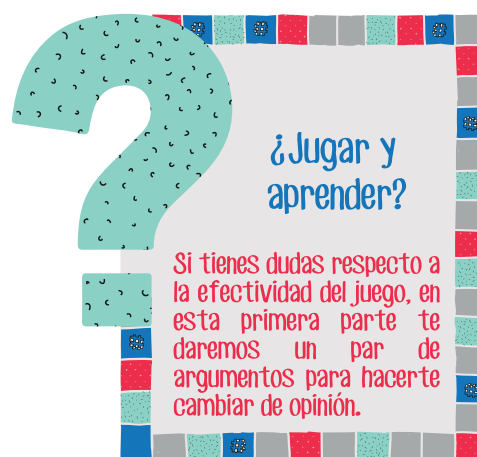
Antecedentes de las metodologías lúdico-participativas

Las metodologías lúdicas tienen antecedentes desde larga data. En la antigua Grecia se señalaba el juego como una herramienta para el desarrollo de la virtud humana y del trabajo intelectual. Se creía que el juego forjaba disciplina y ayudaba a combatir la corrupción. Se animaba a padres y madres a dar juguetes a sus hijos e hijas debido a que ello ayudaba a fortalecer la mente para actividades que realizarían ya en la etapa de madurez. Así, “en Grecia, el juego tenía una serie de funciones que buscaban contribuir al desarrollo físico, ayudar en sí mismo a la educación estética y moral de los ciudadanos, desarrollar el espíritu creador y fomentar el espíritu competitivo” (González, 2012, en Zuluaga y Gómez, 2016, p. 238).

Ya en tiempos más recientes, una de las primeras teorías psicológicas que aborda el juego como una herramienta para el aprendizaje, a comienzos del siglo XX, también rescataba la capacidad de las actividades lúdicas para preparar a quien se encuentra en estado de desarrollo para su vida adulta. Su autor, Edouard Claparède, fue un psicólogo y pedagogo suizo que postulaba que el ambiente alegre y entusiasta podía facilitar el aprendizaje para quien se encuentra estudiando.



Pero el respaldo más importante que han tenido las metodologías lúdicas se encuentra en una tradición de pensamiento llamada constructivismo, que forma parte de las teorías del aprendizaje en la psicología; sus tres autores representativos son: Piaget, Vygotsky y Ausubel. El constructivismo, de forma muy general, postula que el aprendizaje no es un resultado de estímulos externos ni tampoco una mera disposición interna, sino una compleja interacción de distintos factores. El conocimiento no sería así un ejercicio de mimesis o copia de la realidad, sino que una construcción a partir de los esquemas internos que cada persona posee al momento de interactuar con el medio que le rodea.



Como puedes darte cuenta, esto es muy importante porque cuestiona el modelo bajo el cual se encuentra construido el sistema escolar, ¿lo ves? La escuela tradicional, funciona bajo el esquema denominado conductista, en donde a quien estudia se le enseña a repetir y memorizar una serie de contenidos que no se corresponden necesariamente con sus necesidades y/o intereses.

Veamos un poco más en profundidad lo que planteaba el constructivismo. Jean Piaget, psicólogo de Ginebra, concibió el conocimiento como un proceso de consolidación y elaboración de la acción del sujeto sobre el mundo y no solamente como una acumulación de contenidos. Este proceso tiene un tiempo, entendido en dos sentidos: como duración, tiempo cronológico que toma el desarrollo de alguna capacidad o momento de aparición de la misma en el crecimiento del niño, y como sucesión, tiempo en el cual se marca una secuencia en la cual ciertos logros del conocimiento aparecen luego de algunos y antes que otros, porque siguen una secuencia lógica de consolidación (Arias y Flores, 2011, p. 95-96).

Piaget representa un antecedente que refuerza la efectividad de las metodologías lúdicas debido a que pone el énfasis en la interacción dentro del aprendizaje, la que requiere de la participación y no de la simple escucha. En la teoría de Piaget "se comprende la dimensión del desarrollo de los individuos (Mejía, 2011); además, los juegos serios no limitan que el hombre idee nuevas perspectivas y lidere el desarrollo de las mismas para formar soluciones viables que se puedan trasladar a un contexto real" (Zuluaga y Gómez, 2016, p. 239).



Lev Vygotsky, psicólogo ruso, por su lado refuerza el papel de una tercera persona en el proceso de aprendizaje, por lo cual es asociado a ser un autor menos individualista que Piaget. Vygotsky acuña el término de la zona de desarrollo próximo, que describe la distancia entre el nivel actual de desarrollo de aprendizaje y el nivel de desarrollo potencial que puede ser alcanzado. El primero, es definido por la independencia que se tenga para resolver problemas, mientras que el segundo plantea la resolución de problemas bajo la guía y/o colaboración de un par capacitado.



En la obra de Vygotsky, aprender es un proceso de participación, interacción y colaboración mediante la actividad y comunicación con otras personas. Cuando las personas construyen el conocimiento con otras, escuchando, haciendo autocorrecciones y reconociendo lo valioso de los puntos de vista ajenos están creando una nueva realidad. El autor plantea que alguien que tenga bajo rendimiento, al trabajar en pareja con otra persona de alto rendimiento, eleva de forma significativa la calidad de su aprendizaje pues, entre otras cosas, utiliza el fondo de la memoria de su compañero (Gonzales et al. 2011, p. 534).

Este aprendizaje les está capacitando no solo en el proceso de enseñanza, sino también para ejercer sus roles sociales de manera más integral, constructiva y solidaria.

Por último, David Ausubel, psicólogo y pedagogo estadounidense, viene a complementar las teorías anteriores integrando la noción del aprendizaje significativo. Este concepto, que se ha vuelto bastante popular, busca apartarse de la línea de aprendizaje basada en la repetición o la memoria, y señala el papel de los conocimientos previos en la adquisición de nuevos. Ausubel plantea una clara crítica a la práctica educativa estandarizada que ve a quienes estudian como receptáculos vacíos esperando ser llenados con conocimiento. Aprender es sinónimo de comprender, por ende, solo es significativo aquel aprendizaje que es comprendido y no memorizado.

Así, desde el constructivismo podemos encontrar un antecedente importante para las metodologías que utilizan lo lúdico debido a que a través del juego se fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, se evidencian valores y se adquieren saberes, y permite a quien estudia recrear sistemas reales donde primero,



de manera individual, replantea estructuras cognitivas, para luego interactuar con pares de igual o mayor capacitación, con quienes generar soluciones (idem, p. 239), es decir, -y como ya te habrás dado cuenta- lo lúdico también forma parte de esta forma de comprender el aprendizaje, desde una vereda distinta al sistema que pone en el centro la memorización de contenidos.

¿Qué beneficios posee la metodología de juego?

Las metodologías que utilizan el juego como medio para el aprendizaje significativo, o bien la llamada gamificación, están adquiriendo cada vez mayor repercusión en los contextos educativos, debido a que los estudios que han abordado sus impactos señalan múltiples beneficios tanto para estudiantes como para el profesorado (González y Blanco, 2008; Fitz-Walter, Tjondronegoro y Wyeth, 2011; Barata et al., 2013; Li et al., 2013; González, Mora, 2014; Ortiz et al, 2018). Las metodologías de juego pueden resultar complementarias a estrategias didácticas más tradicionales o expositivas, pudiendo adaptarse a distintas situaciones y objetivos pedagógicos, dentro de la cotidianidad de un establecimiento educacional.

Según los estudios, la metodología de juego presenta beneficios respecto a otras metodologías en contextos educativos en al menos 3 dimensiones: interés, motivación e inmersión. Veamos en qué consiste cada una de ellas.



En primera instancia, el juego representa una dinámica innovadora al interior de la sala de clase debido a que se escapa de la rutina escolar, y se acerca a los intereses de quienes estudian. Esto logra captar la atención e interés de quienes se encuentren participando de la dinámica y facilita la generación de una instancia de aprendizajes significativos. El interés siempre estará en el lado contrario del aburrimiento, por ende “un diseño curricular basado en los principios de la gamificación ayuda a mantener el interés de los alumnos evitando que el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierta en algo aburrido o sin interés” (Ortiz et al. 2018, p. 6).



En segundo lugar, las metodologías de juego en contextos educativos representan una forma motivadora de aprendizaje. La motivación la diferenciamos del interés en la medida que la primera involucra una decisión personal de compromiso hacia una actividad y determina la intensidad del esfuerzo y persistencia en dicha actividad (Garris, Ahlers y Driskell, 2002). Según Soriano (2001) la motivación no es constante y posee un constante flujo, diferenciando dos tipos de motivación: extrínseca e intrínseca.

La motivación extrínseca proviene de estímulos externos al individuo, por ejemplo, la que se produce mediante el uso de premios o incentivos al aprendizaje tales como notas, galardones o reconocimientos. Mientras que la motivación intrínseca proviene desde la persona misma, es decir, desde lo que le reporta interés o atracción: “En esta línea, Valderrama (2015) señala el juego como una actividad intrínsecamente motivadora en la que nos implicamos por puro placer. Defiende que el juego nos permite crear situaciones de aprendizaje y experimentación para desarrollar habilidades de inteligencia emocional y social” (Ortiz et al. 2018, p. 6). El juego desarrolla un proceso de motivación intrínseca en la medida que los contenidos son entregados en un contexto de persuasión e invitación en lugar de obligación.

Por último, el juego representa una actividad inmersiva, por ende, invita a “profundizar en ella, saber más y lograr un nivel de conocimiento más amplio” (ídem, p. 7). Las actividades inmersivas logran captar la atención en toda su amplitud, generando una compenetración y complicidad con la acción que se encuentre realizando.

En una dinámica tradicional de enseñanza, la sensación de inmersión es muy difícil de alcanzar debido a que los contenidos provienen desde la figura de quien enseña, pero cuando los contenidos provienen desde una motivación intrínseca, se facilita la experiencia inmersiva. Es por esto que el juego es relevante pedagógicamente: “La gamificación es una herramienta que puede convertir el aprendizaje en una actividad inmersiva. Perrotta y otros autores (2013) señalan que el hecho de aprender mediante disfrute y diversión puede ser un medio para introducir a los alumnos en un estado de flow. Este estado, traducido al español como flujo, refiere a la sensación de inmersión completa en una tarea” (ídem, p. 7).

El juego también facilita la convivencia escolar

La convivencia escolar es la coexistencia de quienes conforman la comunidad educativa. Tornar positiva dicha interrelación, es algo difícil de lograr, debido a que involucra una forma de interacción que va más allá de la simple ausencia de conflictividad, sino que supone un intercambio con miras a construir un entramado social orientado a la conformación de una comunidad.



Incorporar el juego en las aulas contribuye a fortalecer la cohesión entre pares, a la creación de una cultura de respeto y a incrementar la autoestima de niños, niñas y jóvenes dado que el jugar brinda la posibilidad de imaginar otra vida y obliga a quienes participan de él a examinar los riesgos asociados a cada una de las decisiones que deben tomar, así como las consecuencias positivas y negativas que se desprenden de estas una vez que son adoptadas.

El juego se encuentra dentro de lo que podríamos denominar una pedagogía de la convivencia, opuesta a la pedagogía disciplinar, que pone énfasis en los elementos punitivos del quehacer docente. Sin duda la disciplina juega un rol al interior de los procesos de aprendizaje de las y los jóvenes, sin embargo, cuando esta es impuesta como una medida punitiva y sin mayor explicación ni fundamento, no colabora en el desarrollo de un proyecto educacional que busque la reflexión o el consentimiento en torno a las normas comunes al interior del establecimiento. "La convivencia precisa de un reglamento fundado en la razón. Un código que regule el comportamiento, y en el que queden recogidos los derechos y los deberes de las personas. Las normas deben ser realistas y consensuadas; de lo contrario, se viven como imposiciones que hay que transgredir" (Martínez Otero, 2005).

Por otro lado, desde la psicología se ha demostrado que la disciplina reducida a un castigo muchas veces no logra mostrarse eficiente para corregir un comportamiento indeseado: "Castigar es una manera de provocar ansiedad, tensión muscular, estrés. La ansiedad desorganiza la conducta, lo cual hace más difíciles los aprendizajes, lo cual genera castigos, lo cual eleva la ansiedad. En el niño, con menos controles del pensamiento sobre la conducta cuanto menor es su edad, la elevación de la ansiedad / tensión muscular se traduce en una respuesta muscular global, la hiperactividad" (Wernicke, 2000, p. 13).



La convivencia escolar y el clima escolar son factores decisivos para el aprendizaje de quienes se encuentran estudiando.

El clima escolar se define como la percepción que tienen quienes forman parte de un centro educacional respecto del tipo de relaciones interpersonales que ahí tienen lugar. "(...) a medida que empeora el clima escolar, se incrementa significativamente la violencia, y lo inverso sucede cuando el clima



escolar mejora. Asimismo, se estableció que la relación entre docentes y alumnos es más importante en la determinación de escenarios violentos que el sentido de pertenencia, mostrando así la relevancia de las relaciones interpersonales en la violencia escolar” (Tijmes, 2012, p. 107). El clima escolar tiene gran incidencia tanto en el desarrollo de quienes estudian, emocional y socialmente, como también en su aprendizaje.

Utilizado como herramienta pedagógica, el juego permite trabajar las relaciones humanas y mejorar la convivencia y el clima escolar. Esto debido a que permite resignificar la pregunta por las reglas que lo constituyen (normas sociales), por las relaciones esperadas entre quienes participan de él (comunidad educativa) y por la responsabilidad que le cabe a cada jugador o jugadora respecto de sus acciones (jóvenes-estudiantes), todo esto mediante la reflexión acerca de la experiencia que despliega y constituye al propio juego en su dinámica interna. De este modo, ofrece la posibilidad de generar espacios de encuentro entre quienes estudian que trasciendan los límites del aula, que es donde regularmente interactúan, según ciertos parámetros ya establecidos. Así, se permite visibilizar otros modos de convivir, construir solidaridades y relaciones de compañerismo.

El juego como forma de trabajar las emociones

Una característica de la educación formal es la carencia que posee respecto a la alfabetización emocional. Esto pese a que “es fundamental que la escuela sea un entorno propicio para la construcción de una sana vida emocional” (Pacheco-Salazar, 2017). Si logramos integrar el componente emocional, significaría un ejercicio educativo más integral, puesto que esto genera un entendimiento más profundo de variables que afectan las formas de socialización no siempre consideradas dentro de los marcos institucionales.

¿Por qué se dice que en la escuela tradicional no se trabajan las emociones, si es que como profesionales de la educación estamos lidiando constantemente con problemas de diversa índole en la escuela?

Duschatzky y Sliker (2000) nos dicen que no es que en las escuelas no existan emociones, o que quienes educan no tengan la capacidad de comprender y dar cabida a las emociones de sus estudiantes, sino que en la educación formal las emociones son tratadas de manera subalterna con respecto a la razón, y de esta manera la institución educativa tradicional provoca un exceso de procesos orientados a lo técnico-científico en desmedro de aprendizajes que tengan que ver con lo emocional.



Si bien de manera tradicional el estudio de las emociones es abordado como una cuestión individual que responde a procesos químicos o psicológicos, es fundamental que entendamos que un ejercicio pedagógico orientado hacia una alfabetización emocional debe comprender las emociones como el resultado de procesos sociales y colectivos que son contruidos en un marco cultural e históricamente situado. Por lo tanto, la ausencia de una adecuada integración de la emocionalidad en el proceso educativo significa una debilidad en la formación de actores sociales con compromisos solidarios y colectivos en la medida en que las emociones responden a construcciones sociales.



A partir de esto, podemos decir que un trabajo en torno a la emocionalidad es un factor fundamental para intencionar relaciones sociales contruidas desde el enfoque de la pedagogía de la convivencia, ya que ayuda a construir relaciones pedagógicas más justas y dotadas de un mayor contenido dialógico.

Al respecto, Ortiz et al. (2018) concluye en su estudio que el juego tiene una gran influencia en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, por ende, en las emociones y en los procesos de socialización que se generan a lo largo de su desarrollo.

Por último, creemos que el juego también tiene una utilidad en el reconocimiento de la otra persona, y esto puede ayudar en el ejercicio de la empatía, muy relacionado con el desarrollo de la emocionalidad. Para García-Baró (1999), "toda empatía es una intuición representativa donde hay una vivencia que se enfrenta o se hace presente a mi conciencia (...) [y después] me sumerjo en la vivencia del otro" (Muñoz, 2017, p. 87-88). El trabajo sobre las habilidades de empatía supone un ejercicio pedagógico que extienda y profundice el desarrollo de habilidades ciudadanas participativas, críticas y comprometidas, ya que permite aceptar la diversidad de las personas con las cuales se convive, para lo cual los juegos pueden ser una excelente estrategia como veremos más adelante.



En síntesis...

El juego posee antecedentes que lo validan como una forma de aprendizaje significativo que abre puertas para poder trabajar otros elementos indispensables en la labor educativa.

La emocionalidad, la empatía y la diversidad son elementos fundamentales para construir relaciones pedagógicas en base al diálogo y en el marco de una convivencia armónica. Así, el juego nos ayuda en la medida que nos permite detonar procesos colectivos de participación sustentados en la solidaridad y el reconocimiento, para así generar una cultura escolar que camine a lo comunitario.



2

A

#

C

E

V

Los juegos

En esta segunda parte podremos ver en qué consisten los ejes de aprendizaje de Wayna®, los juegos que los componen y también orientaciones respecto a las disposiciones que deben tener quienes quieran aplicar el juego, problemáticas que se pueden trabajar con ellos, las habilidades que desarrolla cada juego, junto con sugerencias de aplicación y elementos a observar durante su funcionamiento. Adicionalmente para cada eje proponemos preguntas problematizadoras para poder trabajar luego de la aplicación de los juegos y actividades sugeridas para profundizar en las temáticas.

Primer eje de aprendizaje: Emociones

El eje de Emociones está dirigido a reconocer y expresar lo que se siente. Las personas jóvenes se encuentran en una etapa muy compleja a nivel emocional. Este eje de aprendizaje busca facilitar el desarrollo de su bienestar emocional, entregándoles herramientas para mejorar su capacidad de reconocer y expresar emociones, además de identificar las emociones de otras personas, entendiendo que pueden reaccionar de manera diferente, mejorando así su capacidad de empatizar con alguien más. El eje de emociones se compone de los juegos “2 Ciudades” y “Actuemos”.

Habilidades o disposiciones previas de quien se encuentre facilitando

El eje de Emociones contempla dos juegos en donde se requiere de la intervención activa de quien se encuentre a cargo de la actividad. Durante el desarrollo del primer juego, “2 Ciudades”, cuyo objetivo es introducir a quienes se encuentren participando en la dinámica del juego, se requerirán de habilidades relacionadas con el manejo de grupo y la motivación para la realización de dinámicas lúdicas y una disposición constante al movimiento y al juego.



Quien se encuentre facilitando la actividad debe invitar a quienes se encuentren presentes a romper el hielo y la quietud de la cotidianidad escolar, a relajarse, desinhibirse y salir de la zona de confort.

Problemáticas con las cuales trabajar:



El eje de Emociones puede utilizarse para trabajar las siguientes problemáticas:

- Conflictos personales
- Mala comunicación
- Desmotivación
- Deserción
- Conflictos entre grupos
- Problemas de sociabilidad
- Individualismo
- Marginación o aislamiento
- Agresiones físicas
- Agresiones verbales
- Falta de cohesión

Emociones

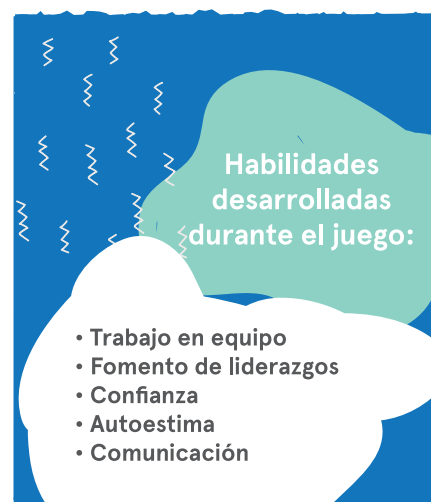


2 ciudades

Juego 1: Introduce a quienes participan en los 3 pilares del programa, generando un espacio lúdico y de confianza para que puedan expresarse libremente y afianzar una identidad grupal.

Sugerencias de aplicación

“2 Ciudades” es un juego que involucra el movimiento y la interacción del grupo presente, por ende, requiere de una participación activa y una disposición al juego que no es fácil de lograr en un contexto escolar en donde se premia la tranquilidad, el silencio y la quietud. **Es por esto que se requiere generar una atmósfera de distensión antes de empezar a jugar el juego.** En este cometido es fundamental la motivación de quien(es) se encuentren coordinando el juego, intentando transmitir la energía que permita salir del estado pasivo de la cotidianidad en el aula.



El espacio en donde se desarrolla el juego también es vital para una correcta aplicación. Este debe ser amplio, por lo que se sugiere salir de la sala de clases a un lugar abierto o bien acondicionar el espacio para tener la mayor cantidad de espacio disponible que se pueda, sacando sillas y mesas. El juego opera generando equipos, por ende, también puede ser una estrategia para asegurar el buen funcionamiento una distribución dirigida de los equipos, cuidando mantener la heterogeneidad y diversidad de ellos.

Es importante destacar que si bien se trata de un juego en donde “2 Ciudades” se encuentran compitiendo, este intenciona cambios constantes en los equipos, tratando de evitar una identidad rígida de grupo y así evitar posibles conflictos que broten de la competitividad. Quien se encuentre coordinando la aplicación **es importante que haga énfasis en los aspectos colaborativos de las dinámicas y no tanto en el objetivo de ganar.**



Observaciones a considerar durante el desarrollo del juego

“2 Ciudades” es un juego que se nutre de las situaciones de desorden y caos, por ende, quien se encuentre dirigiendo la aplicación del mismo debe entender que una aplicación al pie de la letra no es posible ni tampoco deseable.

Se debe mantener la flexibilidad en este y en todos los juegos que conforman Wayna®, para abrirse a la improvisación y tratar de aprovechar el desorden como una oportunidad pedagógica. **Lo que se debe buscar disminuir es la indiferencia ante la dinámica, pero nunca desincentivar las apropiaciones que se generan espontáneamente durante la aplicación.** Cada grupo de estudiantes tendrá una forma distinta de jugar y se debe trabajar con ello.

Pese a esto, es bueno mantener la atención en las lógicas relacionales que se dan durante la aplicación y cuidar las conductas agresivas que pueden surgir durante el juego, fijando un marco de respeto que no puede ser violado. Además, es importante observar si el trabajo en equipo que se desarrolla es efectivamente un esfuerzo colectivo o si se dan lógicas autoritarias. Es común ver que personas asuman disposiciones avasalladoras con el resto, dictando órdenes de cómo realizar las actividades y no dando espacio para una reflexión de grupo. Estos elementos pueden ayudarnos posteriormente a analizar cómo concebimos el trabajo grupal.



Juego 2: Introduce en la alfabetización emocional. Quienes participan ejercitan la expresión de sus emociones y amplían el conocimiento respecto a distintos sentimientos propios y/o de otras personas.



Habilidades desarrolladas durante el juego:

- Expresión de emociones
- Comunicación no verbal
- Desarrollo de vocabulario emocional
- Identificación de emociones

Sugerencias de aplicación

“Actüemos” posee un conjunto de pasos y orientaciones que requieren de una explicación clara, por ende, es necesario que quien coordine la aplicación haya tenido la oportunidad de jugarlo previamente y comprenda la lógica de funcionamiento del juego.



20

Pese a esto, lo importante es que el juego pueda ser fluido, y se sugiere evitar constantes intervenciones de quien lo coordina para darle espacio a la improvisación que surge en cada grupo humano. Aun cuando no se sigan las reglas al pie de la letra, el objetivo del juego se cumplirá, por ende, se debe priorizar la fluidez a una aplicación perfecta.

Se recomienda la utilización de lápices que puedan ser borrables, para poder corregir en caso de necesitar hacerlo. Si el grupo con el cual se juega es numeroso, se sugiere una identificación visual de cada mesa (1, 2, 3...) para no confundirlas y poder coordinar de mejor manera la aplicación del juego. También se recomienda tener un espacio amplio en donde se pueda jugar y tratar de no hacerlo en mesas pequeñas y, por último, tener un recipiente en donde puedan dejar las cartas del juego puede ayudar a mantener ordenado el espacio de trabajo.

El juego contiene actividades cronometradas, por lo cual **es importante que los grupos asignen alguien que pueda monitorear el tiempo, así como anotar el puntaje de cada equipo.**

Observaciones a considerar durante el desarrollo del juego

Una primera impresión al momento de jugar “Actuemos” es que existe una opción correcta al momento de asignar una expresión a una emoción, pero uno de los objetivos del juego es comprender que la expresión de una emoción para ciertas personas es distinta que para otras. No existe una alternativa correcta al momento de asignar emociones primarias y secundarias a una cara, y finalmente todo se reduce a lo que sentimos y a cómo lo expresamos.

Es interesante tomar nota y observar la cantidad de disensos que existen entre quienes juegan al momento de identificar emociones, debido a que esto proporcionará información relevante para ser trabajada luego de terminado el juego. Las reflexiones que podemos obtener a partir de la reflexión grupal tienen que ver con el entender que no reaccionamos de igual manera a los mismos estímulos, o que no expresamos de la misma manera la misma emoción.

“Actuemos” es una oportunidad para entender cómo sentimos y analizar nuestras emociones en un tablero que nos muestra parte de la extensión a la cual pueden llegar nuestros sentimientos, pero también es una ocasión para conocer emocionalmente a quienes tenemos alrededor. Sugerimos intencionar el juego para comprender cómo sienten quienes tenemos alrededor.



Preguntas problematizadoras para trabajar el eje de Emociones

Se recomienda, una vez terminados los juegos, trabajar colectivamente con las siguientes preguntas para motivar la reflexión grupal:

- ¿Nos resulta difícil trabajar en equipo? ¿Por qué?
- ¿Qué tanto conocemos a quienes tenemos al lado?
- ¿Sabemos reconocer nuestras emociones y las del resto?
- ¿Generamos empatía con quienes tenemos alrededor?

Segundo eje de aprendizaje: Empatía

Este eje se enfoca en el reconocimiento de la otra persona, en desarrollar la capacidad de reconocer y aceptar desde la individualidad de alguien más, entendiendo las diferentes maneras de sentir, pensar y actuar de cada persona, de manera de construir una relación basada en el respeto, la comprensión y la comunicación. El eje de Empatía se compone de los juegos "Hashtag" y "Clones".

Habilidades o disposiciones previas de quien se encuentre facilitando

En el eje de Empatía es indispensable tener una disposición abierta a promover un ambiente de respeto y comprensión frente a las distintas situaciones que el juego exige, manteniendo una actitud reflexiva y dispuesta a dialogar con las diversas perspectivas y reacciones, para así lograr un ejercicio de la empatía que efectivamente permita comprender en su integridad la existencia de una presencia otra.



Problemáticas con las cuales trabajar:

El eje de Empatía puede utilizarse para trabajar las siguientes problemáticas:



Empatía

- Casos de bullying o acoso escolar
- Conflictos personales
- Discriminación
- Racismo
- Violencias de género
- Prejuicios
- Agresiones físicas
- Agresiones verbales



hashtag

Juego 3: Invita a reflexionar sobre las distintas conductas que promueven o mitigan la violencia, y cómo estas tienen efecto sobre otras personas. También instala la reflexión por la colaboración y la ayuda mutua durante el desarrollo del juego.

Sugerencias de aplicación

En "Hashtag, la dinámica del juego es de fácil comprensión, por lo tanto, **invita a la autonomía del grupo para llevar a cabo la sesión, esto otorga la libertad de innovar sobre las reglas del juego, así como también plantea la necesidad en sus participantes de lograr acuerdos.** Sin embargo, es importante tener en cuenta que siempre surgirán preguntas respecto de la modalidad del juego; las más de las veces, las personas están bastante acostumbradas a desarrollar las actividades siguiendo de manera irrestricta las reglas planteadas, esto supone un problema cuando hay algo que no esté mencionado por las mismas.

Habilidades desarrolladas durante el juego:

- Solidaridad
- Creatividad
- Desarrollo de la personalidad
- Comunicación
- Compañerismo
- Humildad



Lo anterior exige que quien coordine la actividad tenga la disposición de **propiciar un ambiente de juego que permita la emergencia de la creatividad y lograr acuerdos**. Todo lo anterior requiere, primero que todo, una disposición de confianza hacia el grupo que esté participando del juego, esto significa otorgar la libertad para que se apropien y reinventen el juego de acuerdo a las interrogantes que vayan surgiendo.

El contenido de las tarjetas puede ocasionar que algunas tensiones y roces al interior del grupo sean evidenciadas, esto puede llevar a la emergencia de situaciones de conflicto. Es importante que estas situaciones sean manejadas desde la intención de solucionar efectivamente los problemas y no invisibilizar la situación conflictiva, para ello se sugiere **aprovechar el espacio de juego como una dinámica en que se pueda reflexionar en torno a los conflictos y problemas para a partir de allí, solucionarlos**.

También habría que mencionar que este es un juego que podría llegar a propiciar instancias para burlas y situaciones vergonzosas. Precisamente uno de los objetivos es el de visibilizar estas situaciones de manera controlada y reflexionar en torno a ellas, para ello se sugiere mantener la atención en las distintas dinámicas que aparecen en el desarrollo del juego, esto significa tener la disposición de no intervenir (a menos que sea estrictamente necesario) en las relaciones y formas entre quienes participan de este juego. Es importante tener en cuenta que una sobreintervención muchas veces evita los conflictos, pero también bloquea las potencialidades que el juego tiene de afectar positivamente las relaciones de convivencia.

Observaciones a considerar durante el desarrollo del juego

“Hashtag” permite observar las relaciones que se dan entre participantes a partir de la competencia, sin embargo, el juego busca tensionar esta idea a partir de la idea de la colaboración. En este sentido, es importante observar las distintas disposiciones de sus participantes desde la reflexividad que intenciona el juego, esto significa **fijar la atención en la presencia o ausencia de formas de colaboración, la manifestación de situaciones de vergüenza o reticencia a participar**.

También es importante indagar hasta qué punto el objetivo de llegar a la meta sigue siendo la principal motivación de sus participantes, esto es fundamental por cuanto habilita o dificulta los distintos ejercicios de empatía y colaboración que el juego desarrolla.

Como en todas las relaciones humanas el juego puede generar conflictos, es importante utilizar estas instancias como situaciones en las que se puede indagar de



mejor manera las distintas problemáticas que subyacen en los grupos con los cuales se trabaja, para ello **se sugiere mantener en todo momento una actitud reflexiva que aisle los prejuicios que pueden tener tanto estudiantes como quien coordina la sesión**. En este sentido, es fundamental comprender que toda situación de conflicto que surja es una situación importante para las personas involucradas, por tanto, exige de la preocupación y entendimiento de quien coordine la sesión.

Es importante que el desarrollo de “Hashtag” no exceda el número de personas sugerido por las instrucciones, puesto que es un juego por turnos. En la medida en que se aumenta la cantidad de participantes por grupo, también aumentan los intervalos de juego en que cada participante tiene un rol activo, comprometiendo el interés de sus participantes en el juego.

Finalmente, es fundamental observar todos aquellos elementos que sean ajenos a una dinámica de juego propiamente tal. Es esperable que quienes participen jueguen y disfruten, sin embargo, también es posible que no lo hagan. En este sentido, es importante preguntarse por qué ocurre ello y las respuestas son tan variadas como contextos educativos existan. Aquí es fundamental que la persona que coordine además de **tener una actitud reflexiva y curiosa respecto de la dinámica que está propiciando, también es importante que conozca el contexto humano con el cual se está relacionando y/o que contraste sus impresiones con aquellas personas que tengan un acercamiento más cotidiano a ese grupo**.



clones

Juego 4: Quienes participan ejercitan el colocarse en el lugar de otras personas, intentando entender cómo reaccionan frente a nuevas situaciones.

Sugerencias de aplicación

Durante la aplicación de “Clones” se ponen en evidencia una serie de situaciones y contextos que invitan a poner en práctica la imaginación de quienes participan, pero también **sirve como instancia ideal para indagar y conocer de mejor forma cómo reaccionarían las distintas personas ante episodios específicos**.

Habilidades desarrolladas durante el juego:

- Reconocimiento de otras personas
- Imaginación
- Creatividad
- Eliminación de prejuicios



Para lo anterior, es necesario que quienes participan comprendan de buena forma la dinámica del juego, esto puede significar que quien coordine la sesión deba acompañar la primera ronda del mismo. Sin embargo, **es necesario que quienes participen logren una autonomía para la dinámica del juego**. Esto es fundamental puesto que una vez comprendida la estructura del juego, quienes juegan logran centrar su atención en las situaciones que se plantean, de esta manera se involucran mucho más en desplegar la imaginación que exige el juego en lugar de pensar si se está jugando bien o mal. Una vez logrado este ambiente de entendimiento sobre el juego, se logra que las situaciones del mismo sigan siendo ficticias, aunque las respuestas y reflexiones en torno a ellas comienzan a ser cada vez más comprometidas.

El juego ofrece un sinnúmero de reacciones ante las distintas situaciones y contextos planteados. Esto propicia un abanico amplio de respuestas posibles, pero también tiene el riesgo que quienes juegan respondan con las opciones esperadamente correctas; esto sucede muchas veces por miedo a la reacción del grupo a las respuestas, vergüenza u otras situaciones. Es importante **plantear un ambiente de confianza en donde se respeten las decisiones de quienes participen** y propiciar un espacio de juego en que se acepten las distintas reacciones, siempre y cuando estas no sean, a su vez, discriminadoras o burlescas.

Este es un trabajo complejo, pero un paso inicial consiste en plantear que cada reacción es individual y personal, así como la suposición de aquellas reacciones, por lo tanto, es de esperar que estas sean diversas y que no existan reacciones correctas o incorrectas, sino maneras diversas de comportarse y enfrentar distintas situaciones y contextos.

Observaciones a considerar durante el desarrollo del juego

“Clones” presenta una gran riqueza lúdica pero también evidencia una serie de elementos necesarios a considerar previos a realizar el juego. En primer lugar, es un juego que al plantear situaciones ficticias da lugar a una serie de comentarios, risas e incomodidades que son necesarias de prestar atención puesto que es ahí donde se logran rescatar los problemas más complejos que aquejan al grupo educativo.

Por otro lado, **el juego tiene una gran variedad de reacciones posibles ante las situaciones ficticias, esto ayuda a evidenciar un correlato de las formas de reacción naturalizadas en estudiantes**, por ejemplo, la naturalización de comportamientos violentos o vergonzosos ante determinados casos y contextos. A fin de cuentas, estas observaciones dicen relación con la predisposición a relacionarnos con nuestras situaciones, contextos y personas cercanas.



Es fundamental que, por parte de quien coordine las sesiones, las observaciones derivadas de la experiencia del juego no estén cubiertas de una superioridad moral que juzgue y niegue las actitudes y reacciones que se pueda encontrar al interior del grupo, sin embargo, tampoco pueden ser pasivas e ignorar aquellos comportamientos que se posicionen desde un ejercicio de violencia y discriminación.

El desafío se plantea entonces en observar minuciosamente aquellas reacciones más repetidas en estudiantes, indagar cómo y de qué manera se comportan, así como también preguntarse por aquellas reacciones que no están teniendo; posteriormente realizar una reflexión en torno a ellas sin imponer la perspectiva ética y valórica propia por encima de la perspectiva de quienes participan. Para estos fines, se sugiere no solamente hacer una observación y reflexión de las reacciones de quienes juegan, sino también de las propias reacciones y juicios de valor que como educadores estamos incorporando.

Finalmente, también es importante indagar en qué medida quienes participan del juego logran acertar a la reacción que tendría tal o cual persona ante una determinada situación y contexto, esto ayuda a dar cuenta de las afinidades, conocimientos y cercanías al interior de cada grupo.

Preguntas problematizadoras para trabajar el eje de Empatía

Se recomienda, una vez terminados los juegos, trabajar colectivamente con las siguientes preguntas para motivar la reflexión grupal:

- ¿Cómo están siendo las formas de empatía al interior del grupo?
- ¿Qué cosas no dejan desarrollar una actitud más empática?
- ¿En qué ámbitos estamos tendiendo a tener actitudes poco empáticas?
- ¿Con qué cosas estamos logrando actitudes empáticas?
- ¿Hay personas al interior del grupo con las que decidamos no tener actitudes empáticas? ¿Por qué?



Tercer eje de aprendizaje: Diversidad

El último eje de aprendizaje se enfoca en la capacidad de entender el valor de la individualidad a nivel sistémico, en la necesidad de aprender que las personas poseen distintos orígenes, historias personales, intereses y habilidades, fomentando una actitud de apertura hacia lo desconocido, que alejada de los prejuicios, permita aprovechar los beneficios de las diferencias. El eje de Diversidad se compone de los juegos “El experimento” y “Versus”.

Habilidades o disposiciones previas de quien se encuentre facilitando

El último pilar de aprendizaje se enfoca en la capacidad de entender el valor de la individualidad desde una perspectiva social y colectiva. Es decir, se funda en la necesidad de aprender que las personas poseen distintas biografías, orígenes, historias, intereses y habilidades personales. Esto provoca una gran variedad de personalidades dentro de cada grupo humano, lo cual le otorga una riqueza construida desde las diferencias de cada individualidad, en donde el desafío consiste en desarrollar la capacidad de aceptación de aquellas diferencias, pero también la necesidad de desplegar una capacidad reflexiva y comprensiva que nos impulse a generar un interés genuino en aprender y abrazar esa diversidad como fuente de aprendizaje propio y enriquecimiento del colectivo.

Por lo tanto, lo que se propone es una actitud de apertura hacia aquello que es desconocido, sobre lo cual muchas veces se construye un muro de prejuicios que no permite aprovechar los beneficios de las distinciones particulares y las diferencias de cada quien. Sin embargo, es fundamental comprender que la promoción de la diversidad no puede defender pensamientos y acciones que atenten contra el bienestar de las personas o con actitudes que promuevan la violencia y el menoscabo.



Problemáticas con las cuales trabajar:

El eje de Diversidad puede utilizarse para trabajar las siguientes problemáticas:



Diversidad

- Casos de bullying o acoso escolar
- Discriminación
- Racismo
- Violencias de género
- Conflictos entre grupos
- Marginación o aislamiento
- Falta de cohesión

E el experimento

Juego 5: Insta a quienes participan a cuestionar prejuicios y reconocer el valor de compartir con personas de características diversas.

Habilidades desarrolladas durante el juego:

- Eliminación de prejuicios
- Creatividad
- Comunicación
- Eficacia argumental
- Confianza

Sugerencias de aplicación

“El Experimento” es un juego que exige desplegar la capacidad de comunicación y la imaginación para poder transmitir y argumentar debidamente. Para ello se sugiere acompañar la primera ronda del juego luego de la explicación, a fin de que quienes se encuentren jugando logren comprender la dinámica de manera práctica, sin embargo, es necesario que este acompañamiento inicial no coopte el proceso total del juego.



Para que la aplicación sea más sencilla se sugiere explicar la dinámica general del juego omitiendo las casillas de “transporte”, solo una vez que alguien caiga dentro de aquellas casillas explicar la dinámica que allí sucede.

Por otro lado, el juego da la posibilidad de innovar en su desarrollo y dinámica, por ejemplo, brinda la chance de determinar colectivamente quién es aquel personaje más idóneo para cumplir las misiones (según se plantea en las instrucciones), como también que la persona que haya retirado la tarjeta de misión otorgue el punto individualmente; otra forma, es ignorar el apartado de “necesitas” de las tarjetas y solo utilizar la leyenda de la misión, dejando al albedrío de cada quien que presente a su personaje y justifique su idoneidad para tal o cual situación. En cada una de las distintas formas, el juego aporta al trabajo de prejuicios. Es importante otorgar libertad de juego y creatividad en el desarrollo del mismo.

Se sugiere, finalmente, **tener en cuenta que la dinámica del juego busca la interacción y comunicación entre el grupo de juego, en este sentido, la dinámica del tablero de juego y avanzar hacia la meta es la estructura que posibilita el objetivo más profundo**; en este sentido, es importante que, independiente de los cambios que se puedan hacer a sus reglas y procesos, se mantenga de manera activa el desarrollo de la comunicación, la composición imaginaria y la justificación del por qué de cada personaje.

Observaciones a considerar durante el desarrollo del juego

“El Experimento” busca cuestionar los prejuicios asociados a los estereotipos que han sido socialmente contruidos. En este sentido, **es importante observar cuáles y cómo son las distintas expresiones de esos prejuicios**, esto significa evidenciar bajo qué casos se evidencian estas situaciones, así como también lograr dilucidar cuáles son aquellos estereotipos que están marcados más fuertemente en estudiantes.

Para lograr lo anterior, **es necesario mantener una disposición que cuestione los propios prejuicios de quien educa, así como también las prenociones valóricas y morales de cada quien**. Este es un ejercicio complejo que no solo deben llevar a cabo estudiantes, sino también aquellas personas que desempeñan el ejercicio educativo; asimismo esta reflexión y cuestionamiento de las propias valoraciones que hemos construido dentro de nuestras vidas es algo que tiene que ser trabajado y reflexionado de manera profunda, seria, respetuosa y promocionando, ante todo, la diversidad de ser y existir en las comunidades educativas. Este juego permite identificar aquellos elementos que deben ser trabajados más urgentemente dentro del grupo.



30

En este sentido, hay que observar aquellos prejuicios y estereotipos que se evidencian, pero también indagar en los orígenes de estas opiniones y valoraciones, a partir de ello surge la posibilidad de trabajar de manera más profunda y reflexiva posteriormente.

También puede ser enriquecedor indagar en aquellas respuestas que, estando en desacuerdo, son mencionadas por quienes participan con el fin de no dar lugar a juicios y burlas por parte de sus pares. Esto también apunta a **identificar aquellas tensiones que son progresivamente naturalizadas al interior de distintos grupos educativos, pero también da cuenta de los discursos predominantes dentro del mismo**. Por ejemplo, puede suceder que en un grupo de estudiantes se haya naturalizado el acoso o bullying como expresión de violencia, lo cual lleva a que quienes no estén a favor, decidan realizar actos de acoso o bullying como forma de defensa y/o legitimación dentro del grupo específico. Situaciones similares pueden ocurrir en el marco del juego, episodio que es de particular importancia para lograr comprender las tensiones que subyacen dentro de un grupo.


versus

Juego 6: Busca que quienes participan reflexionen sobre el origen de sus creencias y conductas, permitiéndoles valorar nuevas opiniones y perspectivas. Promueve la valoración de argumentos distintos a los propios.

Sugerencias de aplicación

“Versus” es uno de los juegos más complejos de Wayna®. Exige un trabajo previo en que se haya construido un respeto mínimo entre quienes juegan. En este sentido, **la primera sugerencia de aplicación consiste en plantear la actividad como una instancia de respeto a las distintas personas, así como también seriedad a la hora de desarrollar argumentos y posicionamientos respecto de cada tema planteado.**

Habilidades desarrolladas durante el juego:

- Capacidad de argumentación
- Defensa de ideas
- Entendimiento
- Construcción colectiva de ideas
- Eficacia argumental



En segundo lugar, es importante desplegar un número limitado de tarjetas de ilustración y de tarjetas de concepto sobre la mesa de juego, esto debido a que permite un ejercicio creativo mayor a la hora de construir argumentos, pero también evita que haya una saturación conceptual sobre la mesa que dificulte de sobremanera el juego.

Por otro lado, también es importante propiciar la reflexión sobre cada argumento, a fin de provocar un ejercicio doble; primero, el de **valorar las construcciones argumentales ajenas**, incluso si estas son distintas de las propias, pero también **cuestionar reflexivamente los orígenes éticos y morales de cada argumentación**. En este sentido, es pertinente propiciar una discusión reflexiva y comprender que **la adquisición de habilidades de debate no es un fin en sí mismo, sino que es parte de un proceso que aporte a una sociedad más justa, diversa e inclusiva**. Es importante que quien modere el juego, lo haga propiciando argumentos que se construyan en base a la diversidad y la pluralidad y no desde valoraciones monolíticas y conservadoras.

Finalmente, es necesario considerar que el juego posibilita la emergencia de conflictos dentro de cada grupo, es importante utilizar esta instancia para promover la solución de los mismos desde el diálogo y el debate. Al respecto, es fundamental comprender que se pueden provocar procesos de enseñanza y aprendizaje mutuos a partir de la emergencia de conflictos y no de su omisión. **En otras palabras, la posibilidad de evidenciar los conflictos ya existentes dentro del contexto de juego plantea la posibilidad de avanzar hacia formas más amenas de convivencia.**

Observaciones a considerar durante el desarrollo del juego

Al igual que en el juego precedente, es importante observar sobre aquellas temáticas en que se manifiestan más fuertemente los prejuicios y preceptos ético-morales que no incorporen una valoración efectiva sobre la diversidad. **De igual manera, se debe poner énfasis en aquellas temáticas que provoquen mayor incomodidad y reticencia a ser discutidas, pues es allí donde se encuentran las principales situaciones a ser tratadas dentro del grupo en particular.**

Siguiendo lo anterior, es una buena estrategia de observación incorporar temáticas de debate que sean contextualizadas a las situaciones evidenciadas previamente, por ello se han incorporado tarjetas que proponen temas abiertos. Sin embargo, es importante considerar en todo momento la promoción de la diversidad y la inclusión; en este sentido las distintas observaciones tienen que cuestionar las construcciones de los argumentos de quienes juegan desde esa vereda. Primero reflexionarlos internamente,



poniéndolos en contraste con las valoraciones propias, realizando un ejercicio de auto-cuestionamiento y después discutir aquellas observaciones de manera colectiva junto a quienes están jugando.

Finalmente, es necesario poner especial atención a aquellas situaciones en que alguien deje de jugar, ya sea por timidez o por temor a recibir burlas, por la inseguridad del argumento o de la idea que se tiene. También puede ocurrir que sus argumentaciones son rechazadas por el grupo, en este último punto, se pueden encontrar tanto aquellos argumentos que han sido efectivamente mal contruidos, ante lo cual habría que focalizar un trabajo de construcción argumental, como también podría suceder que se nieguen aquellos argumentos contruidos adecuadamente, pero que no son aceptados por una resistencia de las demás personas participando. Esta situación es particularmente delicada, sin embargo, da una clara evidencia sobre las líneas de trabajo posteriores ante las cuales se debe reflexionar una vez terminada la ejecución del juego.

Preguntas problematizadoras para trabajar el eje de Diversidad

Se recomienda, una vez terminados los juegos, trabajar colectivamente con las siguientes preguntas para motivar la reflexión grupal:

- ¿Somos un grupo diverso? ¿Qué hace de cada persona alguien diferente?
- ¿Promovemos la diversidad? ¿Creemos que falta ser personas más diversas?
- ¿En qué situaciones se pasa a llevar la diversidad de las personas? (Ej.: escuela, barrio, familia, etc.)
- ¿Nuestra sociedad promueve la diversidad? ¿Son diversas las instituciones de nuestra sociedad? (Ej.: escuela, familia, iglesias, policía, etc.)
- ¿Qué hacemos para promover una sociedad más inclusiva y que valore la diversidad?



Actividades para profundizar contenidos en clases

Wayna® permite profundizar muchos de los contenidos que aparecen durante la aplicación de los juegos. A continuación, te proponemos un par de actividades que se pueden realizar durante las clases para densificar los conocimientos y habilidades que se trataron durante los seis juegos de Wayna®.

Actividad 1

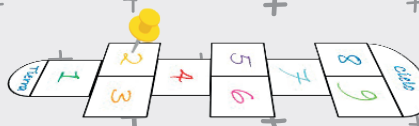
Expandiendo nuestra empatía			
Competencias integradoras	Competencias individuales	Objetivo de aprendizaje	
Capacidad para entablar relaciones empáticas con quienes tenemos alrededor.	Desarrollar actitudes de empatía.	Reconocer la importancia de la empatía para las sociedades modernas y cómo cultivarla en cada persona.	
Tiempo estimado	Materiales	Niveles	Asignatura(s)
45 min.	Pizarra, plumón o tiza.	Últimos niveles de enseñanza básica y media.	Lenguaje, Ciencias Sociales.

Paso 1



La actividad parte tratando de construir una noción colectiva de lo que es la empatía. Se pregunta abiertamente a la clase: **¿Qué es la empatía? ¿Cómo podemos definirla?** Se deben ir anotando las respuestas en la pizarra.

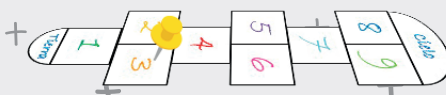
Paso 2



Se llega a un consenso grupal y se escribe en la pizarra la definición grupal. Luego se realiza otra pregunta abierta al grupo: **¿Es importante la empatía hoy? ¿Qué sucede en un mundo en donde no hay empatía?**



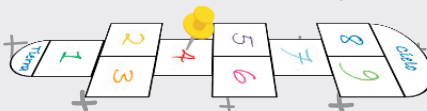
Paso 3



Se define la empatía según el investigador Roman Krznaric, profesor de sociología y política en la Universidad de Cambridge, y asesor en cuestiones de empatía para Oxfam y para Naciones Unidas: "Es la habilidad de ponerse en el lugar de otra persona, y también de usar ese entendimiento para guiar mis acciones hacia las demás personas. Esto diferencia a la empatía de la bondad o de la piedad. **Tampoco se debe confundir con la regla social de "no hacer a la demás gente lo que no quieres que te hagan a tí".**

Se pregunta a la clase **¿Por qué la empatía no es esto último?**

Paso 4

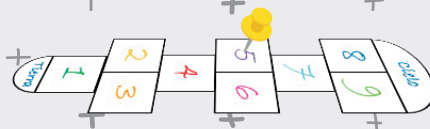


Orientaciones para desarrollar la empatía. Según estudios del profesor Krznaric, la empatía puede desarrollarse mediante 6 prácticas:

- 1. Tener curiosidad ante personas desconocidas** y no enjuiciarlas antes de conocerlas.
- 2. Transformar prejuicios en similitudes:** Trata de primar las similitudes que posees con las demás personas antes que las diferencias.
- 3. Personificando a alguien:** Un proverbio de los "nativos" americanos, dice "camina una milla en los zapatos de otra persona antes de criticarle", es importante imaginar qué siente y piensa la otra persona para ejercer la empatía.
- 4. La conversación como instrumento de fusión:** En la conversación se sugiere tratar de imaginar lo que la otra persona está sintiendo justo en ese momento, eso ayudará a que cultives la humildad y por lo tanto que valores a quien tienes al frente por lo que es.
- 5. Empatía masiva:** Busca la manera de vincular este sentimiento con demandas colectivas, por ejemplo, de un pueblo o nación. La empatía como motor de una iniciativa social asegura una sincronía de causas que se traduce en fortaleza plena.
- 6. Máximo nivel de empatía:** Una vez que eres capaz de cumplir las prácticas anteriores con relativa habilidad, entonces ha llegado el momento de practicarla en su nivel más complejo: empatiza con tus personas opuestas y, por qué no, con quien tengas enemistad.



Paso 5



Para terminar la actividad se pregunta abiertamente: **¿Alguien ha podido practicar alguna de estas recomendaciones?**

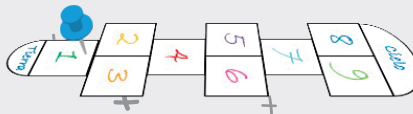
Se invita a contar la experiencia.

Actividad 2

¿Qué nos duele?

Competencias integradoras	Competencias individuales	Objetivo de aprendizaje	
Identificar experiencias, acciones y actitudes que le afectan a quienes tenemos alrededor.	Apertura emocional, sensibilidad.	Identificar elementos perjudiciales en la convivencia y tratar de eliminar comportamientos dañinos para el resto.	
Tiempo estimado	Materiales	Niveles	Asignatura(s)
1:20 min.	Espacio amplio, colchonetas, madeja de lana.	Todos los niveles.	Todas las asignaturas.

Paso 1

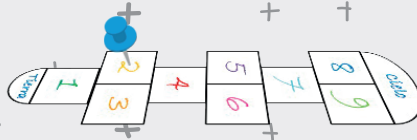


La actividad comienza haciendo un pequeño diagnóstico respecto de la convivencia en el curso o en el colegio. Se sugiere preguntar a quienes se encuentren presentes **¿cómo nos tratamos en el día a día en la escuela? ¿Cuáles son los principales conflictos que podemos ver a diario?**

Luego se enfatiza en la necesidad de aprender a convivir y a respetar a quienes tenemos alrededor para construir un espacio en donde podamos sentirnos a gusto y en donde nadie sea objeto de abuso, exclusión y/o discriminación.



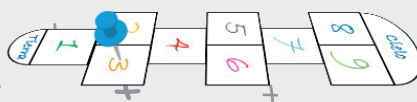
Paso 2



Se invita a quienes se encuentren presentes a sentarse en el suelo. Se explica que la actividad consiste en **contar una experiencia a lo largo de nuestras vidas en donde hayamos sido objeto de violencia**, o bien en donde hayamos ejercido violencia hacia alguien. La persona que cuenta la experiencia sujeta la madeja de lana, y luego que haya terminado tira la madeja a alguien más para que cuente su experiencia, pero debe sostener un pedazo para que se vaya armando una red de lana. Así, se va tirando la madeja hasta que todo el grupo haya contado una experiencia. **Es importante sostener la lana antes de tirar la madeja para que se vaya construyendo una red** y podamos visibilizar que todas las violencias se encuentran entrelazadas.

Es importante exigir respeto absoluto, ya que la actividad suele contener experiencias muy dolorosas e íntimas. Quien se encuentre coordinando la actividad debe velar en todo momento por mantener ese respeto.

Paso 3



El cierre debe contener una reflexión grupal respecto a que **nuestras acciones, muchas veces, tienen consecuencias muy dolorosas y profundas en el resto**, y que con pequeños gestos o actitudes podemos provocar o evitar sufrimiento a quienes tenemos alrededor.





WAYNA®

en el horizonte curricular: Chile

I. Wayna® en el Horizonte Curricular

I. Wayna® en el Sistema Escolar Chileno.

Una vez revisados los fundamentos conceptuales de Wayna® y la descripción de cada uno de sus juegos, resulta fundamental conocer la coherencia de esta herramienta pedagógica con los lineamientos generales del sistema escolar chileno. En este sentido, conviene responder las siguientes preguntas:

¿Qué se entiende por educación?

Según la Ley N° 20.370 General de Educación, "La educación es el proceso de aprendizaje permanente que abarca las distintas etapas de la vida de las personas y que tiene como finalidad alcanzar su desarrollo espiritual, ético, moral, afectivo, intelectual, artístico y físico, mediante la transmisión y el cultivo de valores, conocimientos y destrezas. Se enmarca en el respeto y valoración de los derechos humanos y de las libertades fundamentales, de la diversidad multicultural y de la paz, y de nuestra identidad nacional, capacitando a las personas para conducir su vida en forma plena, para convivir y participar en forma responsable, tolerante, solidaria, democrática y activa en la comunidad, y para trabajar y contribuir al desarrollo del país".

En esta definición legal de educación se complementa la idea de educación como desarrollo integral del individuo, es decir como potenciación de sus habilidades, actitudes y conocimientos individuales. Y por otro lado, la necesidad de mantener los sentidos y estructuras generales de la sociedad, focalizando los esfuerzos en la integración de las (nuevas) generaciones. Wayna® al abarcar los ejes de Emociones, Empatía y Diversidad, apunta precisamente hacia una formación integral de niños, niñas y jóvenes, en el contexto de una sociedad democrática y compleja.



¿Qué objetivos busca el sistema escolar chileno?

En esta definición legal de educación se complementa la idea de educación como desarrollo integral del individuo, es decir como potenciación de sus habilidades, actitudes y conocimientos individuales. Y por otro lado, la necesidad de mantener los sentidos y estructuras generales de la sociedad, focalizando los esfuerzos en la integración de las (nuevas) generaciones. Wayna al abarcar los ejes de Emociones, Empatía y Diversidad, apunta precisamente hacia una formación integral de niños, niñas y jóvenes, en el contexto de una sociedad democrática y compleja.

La **Ley N° 20.370 General de Educación**, en su **Artículo 29**, establece que la educación básica tendrá los siguientes objetivos:

1) En el ámbito personal y social:

- a. Desarrollarse en los ámbitos moral, espiritual, intelectual, afectivo y físico de acuerdo a su edad.
- b. Desarrollar una autoestima positiva y confianza en sí mismos.
- c. Actuar de acuerdo con valores y normas de convivencia cívica, pacífica, conocer sus derechos y responsabilidades, y asumir compromisos consigo mismo y con los otros.
- d. Reconocer y respetar la diversidad cultural, religiosa y étnica y las diferencias entre las personas, así como la igualdad de derechos entre hombres y mujeres, y desarrollar capacidades de empatía con los otros.
- e. Trabajar individualmente y en equipo, con esfuerzo, perseverancia, responsabilidad y tolerancia a la frustración.
- f. Practicar actividad física adecuada a sus intereses y aptitudes.
- g. Adquirir hábitos de higiene y cuidado del propio cuerpo y salud.

2) En el ámbito del conocimiento y la cultura:

- a. Desarrollar la curiosidad, la iniciativa personal y la creatividad.
- b. Pensar en forma reflexiva, evaluando y utilizando información y conocimientos, de manera sistemática y metódica, para la formulación de proyectos y resolución de problemas.
- c. Comunicarse con eficacia en lengua castellana, lo que implica comprender diversos tipos de textos orales y escritos adecuados para la edad y expresarse correctamente en forma escrita y oral.
- d. Acceder a información y comunicarse usando las tecnologías de la información y la comunicación en forma reflexiva y eficaz.
- e. Comprender y expresar mensajes simples en uno o más idiomas extranjeros.
- f. Comprender y utilizar conceptos y procedimientos matemáticos básicos, relativos a números y formas geométricas, en la resolución de problemas cotidianos, y apreciar el aporte de la matemática para entender y actuar en el mundo.



40

- g. Conocer los hitos y procesos principales de la historia de Chile y su diversidad geográfica, humana y socio-cultural, así como su cultura e historia local, valorando la pertenencia a la nación chilena y la participación activa en la vida democrática.
- h. Conocer y valorar el entorno natural y sus recursos como contexto de desarrollo humano, y tener hábitos de cuidado del medio ambiente.
- i. Aplicar habilidades básicas y actitudes de investigación científica, para conocer y comprender algunos procesos y fenómenos fundamentales del mundo natural y de aplicaciones tecnológicas de uso corriente.
- j. Conocer y apreciar expresiones artísticas de acuerdo a la edad y expresarse a través de la música y las artes visuales”.

Por su parte, el **Artículo 30** de la misma Ley, establece para la educación media, los siguientes objetivos:

1) En el ámbito personal y social:

- a. Alcanzar el desarrollo moral, espiritual, intelectual, afectivo y físico que los faculte para conducir su propia vida en forma autónoma, plena, libre y responsable.
- b. Desarrollar planes de vida y proyectos personales, con discernimiento sobre los propios derechos, necesidades e intereses, así como sobre las responsabilidades con los demás y, en especial, en el ámbito de la familia.
- c. Trabajar en equipo e interactuar en contextos socio-culturalmente heterogéneos, relacionándose positivamente con otros, cooperando y resolviendo adecuadamente los conflictos.
- d. Conocer y apreciar los fundamentos de la vida democrática y sus instituciones, los derechos humanos y valorar la participación ciudadana activa, solidaria y responsable, con conciencia de sus deberes y derechos, y respeto por la diversidad de ideas, formas de vida e intereses.
- e. Desarrollar capacidades de emprendimiento y hábitos, competencias y cualidades que les permitan aportar con su trabajo, iniciativa y creatividad al desarrollo de la sociedad.
- f. Tener hábitos de vida activa y saludable.

2) En el ámbito del conocimiento y la cultura:

- a. Conocer diversas formas de responder a las preguntas sobre el sentido de la existencia, la naturaleza de la realidad y del conocimiento humano.
- b. Pensar en forma libre y reflexiva, siendo capaces de evaluar críticamente la propia actividad y de conocer y organizar la experiencia.
- c. Analizar procesos y fenómenos complejos, reconociendo su multidimensionalidad y multicausalidad.
- d. Expresarse en lengua castellana en forma clara y eficaz, de modo oral y escrito; leer comprensiva y críticamente diversos textos de diferente nivel de complejidad, que representen lo mejor de la cultura, y tomar conciencia del poder del lenguaje para construir significados e interactuar con otros.



- e. Usar tecnología de la información en forma reflexiva y eficaz, para obtenerla, procesarla y comunicarla.
- f. Comprender el lenguaje oral y escrito de uno o más idiomas extranjeros, y expresarse en forma adecuada.
- g. Comprender y aplicar conceptos, procedimientos y formas de razonamiento matemático para resolver problemas numéricos, geométricos, algebraicos y estadísticos, y para modelar situaciones y fenómenos reales, formular inferencias y tomar decisiones fundadas.
- h. Comprender y aplicar conceptos, teorías y formas de razonamiento científico, y utilizar evidencias empíricas, en el análisis y comprensión de fenómenos relacionados con ciencia y tecnología.
- i. Conocer la importancia de la problemática ambiental global y desarrollar actitudes favorables a la conservación del entorno natural.
- j. Comprender y valorar la historia y la geografía de Chile, su institucionalidad democrática y los valores cívicos que la fundamentan.
- k. Conocer los principales hitos y procesos de la historia de la humanidad y en especial aquellos aspectos de carácter político, culturales y religiosos de relevancia para la sociedad chilena y tener conciencia de ser parte de un mundo globalizado.
- l. Tener un sentido estético informado y expresarlo utilizando recursos artísticos de acuerdo a sus intereses y aptitudes.

En términos simples, el proceso educativo busca reforzar el vínculo social de cada (nuevo) sujeto, internalizando en él o ella, el conjunto de conocimientos, valores y aprendizajes necesarios para desenvolverse con otros y otras, así como también preparándolo para su incorporación al mundo del trabajo. “Como se trasluce de los planteamientos anteriormente enunciados, no se puede pensar en los procesos educativos sin tener en vista una mirada de la sociedad que se construye y del sujeto que deseamos habite esta sociedad. En ese sentido, el acto educativo no es neutro. Qué se enseña y cómo, son opciones coherentes con determinados modelos sociales y de individuo, que sirven de soporte a la generación del acto educativo” (Banz, 2008, p.2).

En buenas cuentas, estos objetivos configuran el tipo de sujeto que se pretende construir en el sistema formal de enseñanza, combinando armoniosamente elementos ético-valóricos como la valoración del esfuerzo personal y el autoestima; componentes político-ciudadanos relacionados con el ejercicio de derechos y cumplimiento de deberes en un régimen democrático y elementos económico-productivos orientados a la inserción laboral futura. En este sentido “uno de los desafíos más importantes que se plantea la sociedad moderna es su capacidad para incorporar a toda la población en calidad de fuerza de trabajo, desde el punto de vista económico, y en la calidad de ciudadanos, desde el punto de vista político” (Magenndzo et al. 1997, p.22). Frente a estas posibilidades, Wayna® se enfoca directamente en los componentes ético-valóricos y político-ciudadanos, pudiendo constituirse en una potente herramienta para desarrollar los objetivos planteados.



¿Qué es la ciudadanía?

Actualmente, uno de los conceptos claves para entender el funcionamiento de las sociedades modernas es el de ciudadanía. “La ciudadanía es aquel estatus que se concede a los miembros de pleno derecho de una comunidad. Sus beneficiarios son iguales en cuanto a los derechos y obligaciones que implica” (Marshall, 1998, p.37). La ciudadanía se levanta como un principio de igualdad y pertenencia en una sociedad, así como también como un conjunto de derechos y deberes propios de esta pertenencia. La configuración que adquiere la ciudadanía, define el grado de participación de las personas en la toma de decisiones, las formas de relacionarse con las autoridades políticas, el grado de organización social o comunitaria, los diferentes derechos y deberes existentes, entre otros muchos elementos. Es necesario señalar que la ciudadanía no puede ser considerada un don del Estado o un atributo otorgado por la institucionalidad vigente hacia las personas en forma unidireccional. La ciudadanía también conlleva la iniciativa y el accionar de la sociedad civil, sus formas organizativas y su capacidad de movilización para enfrentar conflictos y satisfacer necesidades. “Los críticos de la concepción ortodoxa de la ciudadanía le imputan ver su desarrollo como un proceso apoyado por la mano benefactora del Estado, minimizando tanto el papel que ha jugado la lucha por la conquista de los derechos en el reforzamiento de la ciudadanía, como la importancia de que los derechos tengan obligaciones como contrapartes de ellos” (Urzúa et al, 2000, p.11).

De esta forma, es posible distinguir entre la “ciudadanía pasiva” y la “ciudadanía activa”. La primera de ellas corresponde al modelo clásico de ciudadanía, como posesión y ejercicio de determinados derechos y deberes reconocidos y administrados por el Estado, mientras que la segunda, pone el énfasis en la sociedad civil como actor social, que reclama derechos a las autoridades pero que además, participa y se responsabiliza por su comunidad, construye instancias organizativas, se moviliza frente a situaciones conflictivas y transforma su entorno si fuese necesario. Wayna® apuesta precisamente al desarrollo de habilidades y actitudes por parte de niños, niñas y jóvenes que les permitan configurar una ciudadanía activa y responsable frente a su propia comunidad.

¿Se debe fomentar la ciudadanía en las escuelas y liceos?

Sí. De acuerdo a la Ley N° 20.911 de Formación Ciudadana, “los establecimientos educacionales reconocidos por el Estado deberán incluir en los niveles de enseñanza parvularia, básica y



media un Plan de Formación Ciudadana, que integre y complemente las definiciones curriculares nacionales en esta materia, que brinde a los estudiantes la preparación necesaria para asumir una vida responsable en una sociedad libre y de orientación hacia el mejoramiento integral de la persona humana, como fundamento del sistema democrático, la justicia social y el progreso”.

Sin embargo, surge un grave problema cuando, “dentro de los parámetros de esta nueva filosofía pública, a la ciudadanía no sólo se le retira del terreno del debate histórico, sino que se la define, además alrededor de un discurso de unidad nacional y fundamentalismo moral que priva a la vida pública de sus más dinámicas manifestaciones políticas y democráticas” (Giroux, 1993, p.17). Es decir, se construye la ciudadanía como una pasiva tenencia de derechos y deberes, los cuales no fomentan realmente la conformación de opinión o el debate sobre asuntos públicos o políticos, desvalorándose la participación activa, así como las organizaciones independientes de ciudadanos/as. Más aún, “la educación cívica ya no fomenta el desarrollo de ciudadanos que posean los atributos sociales y críticos como para mejorar la calidad de vida pública. En vez de ello, a los maestros se les pide una vez más que alienten en sus alumnos el desarrollo de carácter, que les enseñen un sentido claro del bien y el mal, y que fomenten las habilidades del logro personal, las cuales, a su vez se traducen en las virtudes del trabajo arduo, la autodisciplina, la perseverancia, la industria, y el respeto por la familia, el aprendizaje y el país” (Ibíd., p.40). Es necesario sobrepasar esta postura pasiva y acrítica sobre la ciudadanía y el orden social vigente, apuntando a la generación de ciudadanos/as activos que se responsabilicen de los problemas sociales de su comunidad, apostando por la acción colectiva y transformadora que permita el progreso armonioso de la sociedad chilena. Resulta fundamental entonces, que la formación ciudadana que se desarrolle en los establecimientos educacionales se contextualice en las características y necesidades que las propias comunidades sientan como prioritarias, apuntando al desarrollo de comunidades educativas orgánicas, activas y reflexivas.

Los tres ejes de aprendizaje de Wayna® (Emociones, Empatía y Diversidad), buscan desarrollar en niños, niñas y jóvenes características que les permitan reconocerse a sí mismos/as, a los demás, articularse socialmente en su propio contexto, interactuar con las autoridades públicas y la institucionalidad y mejorar progresivamente sus condiciones de vida, siendo absolutamente coincidente con este nuevo enfoque de formación ciudadana. No se trata de ver a las y los ciudadano/as solo como sujetos de derechos, sino además, como agentes sociales capaces de transformar la realidad social. Tal es el objetivo de la formación ciudadana en la actualidad y tal como se revisó anteriormente, las metodologías lúdico participativas brindan un contexto propicio para ello.



¿Qué deben realizar los establecimientos educacionales para formar en ciudadanía?

De acuerdo a la **Ley N° 20.911 de Formación Ciudadana**, cada comunidad educativa debe diseñar y ejecutar un Plan de Formación Ciudadana que contemple algunas de las siguientes actividades:

- i. Una planificación curricular que visibilice de modo explícito los objetivos de aprendizaje transversales que refuerzan el desarrollo de la ciudadanía, la ética y una cultura democrática en las distintas asignaturas del currículum escolar.
- ii. La realización de talleres y actividades extraprogramáticas, en los cuales haya una integración y retroalimentación de la comunidad educativa.
- iii. La formación de docentes y directivos en relación con los objetivos y contenidos establecidos en esta ley.
- iv. El desarrollo de actividades de apertura del establecimiento a la comunidad.
- v. Actividades para promover una cultura de diálogo y sana convivencia escolar.
- vi. Estrategias para fomentar la representación y participación de los estudiantes.
- vii. Otras que el sostenedor en conjunto con la comunidad educativa consideren pertinentes.

La propuesta didáctica de Wayna® perfectamente puede ser considerada una actividad curricular con objetivos explícitos sobre ciudadanía. También puede ser parte de las herramientas metodologías de un taller o actividad extraprogramática. Finalmente, Wayna® también puede incluirse en actividades que promuevan la cultura del diálogo y sana convivencia escolar al interior de algún curso en particular o la comunidad educativa en general, por lo que resulta absolutamente pertinente y recomendable incluir a Wayna® en los Planes de Formación Ciudadana de escuelas y liceos.

De hecho, la formación ciudadana y la convivencia escolar no pueden ser consideradas simples contenidos de una asignatura, taller o actividad en particular al interior de un establecimiento educacional. Lejos de aquello, ambos conceptos constituyen fenómenos sociales complejos y dinámicos, compuestos por las formas de relacionarse entre los diferentes miembros de cada comunidad. Las políticas públicas sobre formación ciudadana y convivencia escolar, instalan estos conceptos como parte de los aprendizajes necesarios de desarrollar en las y los estudiantes, es decir, como algo que tiene que enseñarse y aprenderse. En otras palabras, se tiene que aprender a convivir y esto sólo se logra a través de la experiencia misma de la convivencia, así como se tiene que aprender ciudadanía a través del ejercicio directo de la misma. Nuevamente, resulta pertinente recordar que las metodologías lúdico participativas, al proponer tipos concretos de relación entre las y los participantes, propician un escenario ideal para formar en ciudadanía y mejorar la convivencia escolar.



¿Qué es la convivencia escolar?

La Política Nacional sobre Convivencia Escolar entiende a este fenómeno como el conjunto de relaciones sociales que se desarrollan al interior de las comunidades educativas. Específicamente, se plantea a la convivencia escolar “como un fenómeno social cotidiano, dinámico y complejo, que se expresa y construye en y desde la interacción que se vive entre distintos actores de la comunidad educativa, que comparten un espacio social que va creando y recreando la cultura escolar propia de ese establecimiento” (MINEDUC, 2015, P. 25). Esta definición permite comprender por una parte, que existen muchos tipos de convivencia escolar de acuerdo a la forma como se relacionan los diferentes actores escolares en cada unidad educativa. Por otro lado, visualiza la convivencia como un fenómeno cambiante y compuesto de diferentes dimensiones, cada una de las cuales puede ser abordada y gestionada pedagógicamente.

¿Qué enfoques se debe tener en cuenta para gestionar la convivencia escolar?

La Política Nacional de Convivencia Escolar define explícitamente los siguientes seis enfoques o miradas que debieran cruzar el abordaje de la convivencia en los distintos centros educativos:

- **Enfoque Formativo:** El primer enfoque propuesto por la política pública, sostiene que la convivencia escolar es el contexto donde acontece la actividad pedagógica y es parte constitutiva de ella. Es decir, concibe a la convivencia, no como un fenómeno estático, sino como una dinámica social que progresivamente puede mejorarse a través del desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes por parte de las y los estudiantes. Surge la necesidad de cruzar el currículo oficial con la gestión de la convivencia escolar, por tanto, conlleva el desarrollo de aprendizajes específicos. Los diferentes componentes de Wayna® apuntan precisamente al desarrollo de aprendizajes que permiten a las y los estudiantes relacionarse de mejor manera, mejorando con ello la convivencia escolar.
- **Enfoque de Derecho:** La política pública considera a cada uno de los actores de la comunidad educativa como sujeto de derecho, es decir, miembros activos de una comunidad que pueden ejercer efectivamente sus derechos y cumplir adecuadamente sus deberes.



En este sentido, la institución escolar adquiere el carácter de garante de los derechos de niños, niñas y jóvenes. Wayna® permite el desarrollo de habilidades y actitudes que potencian el ejercicio de derechos y cumplimiento de deberes, apostando por una ciudadanía activa y responsable frente a su entorno social inmediato.

- **Enfoque Participativo:** La política pública reconoce las especificidades de los diferentes actores que componen la comunidad educativa, así como también señala explícitamente la necesidad de fomentar su participación orgánica en la cotidianidad de las escuelas y liceos. Se menciona explícitamente la necesidad de reconocer y fortalecer los centros de estudiantes, centros de apoderadas/os, consejos de profesores/as y consejos escolares de cada establecimiento, así como se instala la necesidad de desarrollar experiencias concretas de ciudadanía escolar como parte de la construcción de sujeto que se desarrolla en los centros educativos. Las metodologías lúdico participativas de Wayna® pueden servir como gatillo motivacional para fomentar espacios participativos entre las y los estudiantes de un establecimiento educacional.

- **Enfoque de Género:** Este enfoque de la política pública viene a visibilizar la matriz patriarcal de nuestra sociedad y por ende, de nuestras escuelas. Propone avanzar en la igualdad de género y la no discriminación hacia la diversidad sexual como parte constitutiva de la buena convivencia, para lo que cada establecimiento debería desarrollar acciones concretas. En este sentido, la progresión de los componentes de Wayna®: emociones, empatía y diversidad, así como específicamente los juegos “El Experimento” y “Versus”, del eje “Diversidad”, puede constituirse en herramientas concretas para abordar estas delicadas problemáticas desde una perspectiva pedagógica.

- **Enfoque de Gestión Territorial:** Este enfoque parte del hecho de que cada unidad educativa se encuentra inserta en un territorio determinado, es decir, en un contexto geográfico y social específico, lo que debería traducirse en alianzas y red de apoyo con otras instituciones públicas y organizaciones sociales del mismo sector.

- **Enfoque Inclusivo:** La política pública busca reconocer y valorar la diversidad social existente en las diferentes unidades educativas, buscando instalar prácticas institucionales no discriminatorias que permitan el encuentro de actores escolares diferentes en temas económicos, culturales, políticos, ritmos de aprendizaje, diversidad de géneros, etnias, generaciones, etc. La idea es pasar incluso más allá del enfoque integrador, cambiando el foco de atención desde el grupo minoritario y sus características hacia el conjunto de la comunidad escolar y sus niveles de apertura a su propia realidad. Nuevamente, la progresión de los componentes de Wayna®: emociones, empatía y diversidad y sus diferentes juegos, posibilitan la apertura de un grupo curso hacia la diversidad que lo compone, permitiendo que a través de dinámicas lúdicas, las y los estudiantes vayan reconociéndose mutuamente en sus diferencias y valorando la riqueza que ello conlleva.



• **Enfoque de Gestión Institucional:** El último enfoque de la política pública posiciona a la convivencia escolar como un fenómeno posible de ser abordado e intervenido, es decir, frente al que la institución escolar debe diagnosticar, planificar, ejecutar y evaluar acciones concretas a través de sus diversos instrumentos de gestión tales como el Proyecto Educativo Institucional (PEI), Plan de Mejoramiento Educativo (PME) y los diferentes Planes de Gestión, etc. El horizonte está puesto en el mejoramiento continuo de la convivencia escolar de cada establecimiento, para lo que Wayna® se levanta como una herramienta concreta y versátil. En este sentido, La Ley N° 20.536 sobre Violencia Escolar, establece que “todos los establecimientos educacionales deberán contar con un encargado de convivencia escolar, que será responsable de la implementación de las medidas que determinen el Consejo Escolar o el Comité de Buena Convivencia Escolar, según corresponda, y que deberán constar en un plan de gestión”. Tal como se ha ido especificando, es absolutamente pertinente y recomendable incluir Wayna® como parte de este Plan de Gestión.

**Desde otra perspectiva,
¿Cómo se organiza el currículo
en Chile?**

El sistema escolar chileno posee un currículo oficial vigente para todos los establecimientos educacionales con reconocimiento oficial del estado, sean estos públicos o privados (con o sin subvención estatal). Este currículo se ha ido configurando progresivamente desde la década de los '90, a través de diversos Decretos del Ministerio de Educación, estableciendo objetivos de aprendizaje y planes de estudio para cada nivel educativo y asignatura.

Según el Decreto N° 614 del MINEDUC, “un aspecto central que se definió a partir de ese momento fue establecer una diferencia entre el instrumento marco o base, que define en forma abierta los aprendizajes mínimos de cada año, y los Programas de estudio, que constituyen un ordenamiento temporal de estos aprendizajes en el año. Se admite así que los aprendizajes mínimos pueden ser complementados y, por ende, se entrega a los establecimientos educacionales la libertad de expresar su diversidad, construyendo propuestas propias que respondan a sus necesidades y a las características de su proyecto educativo”. En otras palabras, el sistema escolar chileno establece a través de las bases curriculares los objetivos de aprendizaje vigentes en todo el país, pero otorga flexibilidad y autonomía a las comunidades educativas para que articulen sus propias propuestas didácticas de acuerdo a sus características particulares y sus respectivos Proyectos Educativos Institucionales (PEI).



Entonces, ¿Es pertinente utilizar Wayna® en clases?

Sí. El marco curricular vigente permite que cada unidad educativa implemente metodologías y didácticas pertinentes a su propia realidad y Proyecto Educativo Institucional, por lo que la inclusión de metodologías lúdicas-participativas, y de Wayna® propiamente tal, es una opción válida y coherente con el actual marco curricular.

La inclusión de metodologías lúdico-participativas entre las metodologías de clase utilizadas en los establecimientos educacionales no sólo amplían el abanico de posibilidades para las y los docentes, constituye también una posibilidad de diálogo y encuentro generacional muy provechoso, ya que permite que estudiantes y profesores/as se relacionen, aunque sea momentáneamente, en lógicas diferentes a la tradicional clase expositiva, permitiendo mayores grados de cercanía y confianza, así como de mutuo reconocimiento de sus similitudes y diferencias sociales e individuales. Las metodologías de Wayna®, además de diversificar los modelos pedagógicos utilizados, originan diversos tipos de convivencia al interior del aula. Las dinámicas de clase, las posibilidades de participación y opinión sobre los temas tratados, el tipo de ejercicios predominantes (grupales o individuales, colaborativos y competitivos), el reconocimiento de las experiencias y conocimientos previos de las y los estudiantes, entre muchos otros elementos, mejorará significativamente el tipo de convivencia o las relaciones sociales de cada curso donde se aplique.

Los diferentes juegos de Wayna® instalan diálogos formativos y dinámicas relacionales, idealmente diseñadas para la formación ciudadana de las y los estudiantes y el abordaje pedagógico de la convivencia tanto en los centros educativos como en la sociedad en general. La apuesta es que las y los estudiantes, guiados por un/a docente, vayan experimentando las diferentes actividades lúdicas y desarrollando la capacidad de reconocer emociones y dialogar sobre ellas, a través de los juegos “Dos Ciudades” y “Actuemos”; también que generen empatía y se esfuercen por comprender otras visiones de las cosas a través de los juegos “Hashtag” y “Clones”; finalmente, se espera que comiencen reconocer y valorar la diversidad y la inclusión a través de los juegos “El Experimento” y “Versus”. Se trata de seis dispositivos lúdicos que tiene como centro el desarrollo integral de las y los estudiantes, generando además motivación y cohesión grupal de cada curso.

Es necesario recordar que las metodologías de clase pueden ser consideradas tan importantes como los contenidos enseñados en dichas clases. En este sentido, las metodologías y didácticas que utilice un/a docente para enseñar a sus estudiantes los aspectos fundamentales de la democracia o los derechos humanos, son tan importantes para



el aprendizaje como las definiciones formales de dichos conceptos. Las opciones metodológicas nunca son neutrales. Si se muestra coherencia entre metodologías y contenidos se favorece un aprendizaje más significativo y profundo, mientras que si ambos elementos se disocian, los aprendizajes se dificultan fuertemente. Aprender a ser un/a ciudadano/a, requiere comenzar a vivir procesos de participación y expresión ciudadana, vivir la experiencia de ser parte de un grupo, exigir y manejar información, ejercer derechos y cumplir deberes, debatir ideas e intervenir el entorno, sólo con esa experiencia, el aprendizaje se vuelve significativo, es decir, con sentido e impacto en la vida de las y los estudiantes. El desarrollo de juegos y dinámicas participativas, como las propuestas por Wayna®, constituyen contextos coherentes y adecuados para el desarrollo de aprendizajes significativos sobre convivencia y ciudadanía.

Y específicamente, ¿En qué nivel y asignatura se puede utilizar Wayna®?

Si bien Wayna® está diseñado para ser utilizado con personas a partir de los once años de edad, esto depende mayormente de las características y habilidades de las y los participantes, por lo que el límite puede ser redefinido por quien dirija su aplicación en cada ocasión. Esto posibilita una amplia gama de posibilidades de aplicación, las que incluyen el trabajo pedagógico con estudiantes en el aula, actividades con las familias, jornadas de trabajo entre docentes, etc.

En el caso del trabajo con estudiantes, es necesario señalar que el actual marco curricular, tal como se ha señalado anteriormente, establece objetivos de aprendizaje y contenidos mínimos obligatorios para cada nivel educativo y asignatura del currículo, pero permite que cada centro educativo implemente metodologías de clase y didácticas de acuerdo a sus propios Proyectos Educativos Institucionales. A continuación se desglosan tres ejemplos distintos del uso de la herramienta:

Cuadro 1: Presenta ejemplos de usos más flexibles y adaptables de los juegos para utilizarlos libremente como herramienta pedagógica en distintas asignaturas.

Cuadros 2-3: Presentan de forma esquemática, los Objetivos de Aprendizaje que pueden ser trabajados utilizando los diferentes juegos de Wayna®, en la asignatura de Orientación en 5° y 6° año básico.

Cuadros 4-8: Presentan de forma esquemática, los Objetivos de Aprendizaje que pueden ser trabajados utilizando los diferentes juegos de Wayna®, en la asignatura de Lenguaje y Literatura desde 5° año básico a IV° año medio.



Wayna®: como herramienta pedagógica

Más allá de la posible utilización de los diferentes juegos de Wayna® tal cual fueron diseñados, para el logro de otros objetivos de aprendizaje, es posible la utilización de Wayna® de una manera mucho más versátil y flexible, tomando los elementos que la componen y adaptándolos a los requerimientos y condiciones necesarias para la realización de distintas actividades. Es decir, como una herramienta pedagógica al servicio de quien la aplique, como se ejemplifica en el siguiente cuadro:

Cuadro 1	Otras Posibilidades de Uso	Juego Sugerido
	Educación Física: Definir nuevos desafíos para ser incorporados al juego relacionados con la realización colectiva de ejercicios o juegos deportivos.	2 ciudades
	Filosofía, Religión u Orientación: Definir las emociones trabajadas en el juego. Generar debates sobre sus manifestaciones e implicancias. Artes: Diseñar nuevas tarjetas o símbolos que grafiquen las emociones utilizadas en el juego.	A actúemos
	Artes: Diseñar nuevas tarjetas rojas, verdes o hashtag para el juego. Lenguaje: Redactar crónicas o bitácoras a partir de desarrollo del juego. Inventar nuevas tarjetas para el juego.	# hashtag
	Lenguaje o Filosofía: Redactar nuevas situaciones, contextos y situaciones para el juego o bien, reacciones diferentes para contextos y situaciones ya existentes. También se puede generar debates en torno a las reacciones existentes o nuevas.	C clones
	Artes: Diseñar nuevos personajes para el juego. Lenguaje o Filosofía: Redactar nuevas misiones o solicitar ensayos que expresen de forma argumentada su elección de personajes para realizar alguna de las misiones solicitadas.	el experimento
	Lenguaje, Orientación o Filosofía: Generar debates generales al interior del curso a partir los temas abordados o solicitar ensayos argumentativos a las y los estudiantes sobre los enunciados planteados.	V versus



Wayna®: sugerencias de juegos en Orientación 5^{to} y 6^{to}

En los siguientes cuadros se presentan de forma esquemática, los números de los Objetivos de Aprendizaje que pueden ser trabajados utilizando los diferentes juegos de Wayna®, en la asignatura de **Orientación en 5° y 6° año básico**, según el currículo vigente:

Cuadro 2	Objetivo de Aprendizaje N°	Juego Sugerido
Orientación en 5° Año Básico ¹	N°1: Demostrar una valoración positiva de sí mismo reconociendo habilidades, fortalezas y aspectos que requiera superar.	2 ciudades A actuemos
	N°2: Distinguir y describir emociones y reconocer y practicar formas apropiadas de expresarlas, considerando el posible impacto en sí mismo y en otros.	2 ciudades A actuemos # hashtag
	N°6: Manifestar actitudes de solidaridad y respeto, que favorezcan la convivencia, como: - Actuar en forma empática (poniéndose en el lugar del otro). - Utilizar un buen trato (por ejemplo, saludar, despedirse, pedir por favor). - Evitar y rechazar toda forma de violencia y discriminación, ya sea por etnia, género, religión, nacionalidad, etc. - Respetar el derecho de todos a expresar opiniones y ser diferente. - Prestar ayuda especialmente a quien lo necesite. - Respetar el ambiente de aprendizaje.	# hashtag C clones E el experimento V versus

Cuadro 3	Objetivo de Aprendizaje N°	Juego Sugerido
Orientación en 6° Año Básico ²	N°1: Demostrar una valoración positiva de sí mismo reconociendo habilidades, fortalezas y aspectos que requiera superar.	2 ciudades A actuemos
	N°2: Distinguir y describir emociones y reconocer y practicar formas apropiadas de expresarlas, considerando el posible impacto en sí mismo y en otros.	2 ciudades A actuemos
	N°6: Manifestar actitudes de solidaridad y respeto, que favorezcan la convivencia, como: - Actuar en forma empática (poniéndose en el lugar del otro). - Utilizar un buen trato (por ejemplo, saludar, despedirse, pedir por favor). - Evitar y rechazar toda forma de violencia y discriminación, ya sea por etnia, género, religión, nacionalidad, etc. - Respetar el derecho de todos a expresar opiniones y ser diferente. - Prestar ayuda especialmente a quien lo necesite. - Respetar el ambiente de aprendizaje.	# hashtag C clones E el experimento V versus

¹ Según N° 433/2012 y N° 439/2012 del Ministerio de Educación.

² Según Decretos N° 433/2012 y N° 439/2012 del Ministerio de Educación.



Wayna®: sugerencias de juegos en Lenguaje desde 5^{to} a IV^o

En los siguientes cuadros se presentan de forma esquemática, los números de los Objetivos de Aprendizaje que pueden ser trabajados utilizando los diferentes juegos de Wayna®, en la asignatura de **Lenguaje desde 5° año básico hasta IV° año medio**, según el currículo vigente:

Cuadro 4	Objetivo de Aprendizaje N°	Juego Sugerido
Lenguaje y Literatura en 5° Año Básico ³	N°1: Leer de manera fluida textos variados apropiados a su edad: - Pronunciando las palabras con precisión. - Respetando la prosodia indicada por todos los signos de puntuación. - Decodificando de manera automática la mayoría de las palabras del texto.	# hashtag C clones E el experimento V versus
	N°2: Comprender textos, aplicando estrategias de comprensión lectora; por ejemplo: - Relacionar la información del texto con sus experiencias y conocimientos. - Releer lo que no fue comprendido. - Formular preguntas sobre lo leído y responderlas. - Identificar las ideas más importantes de acuerdo con el propósito del lector. - Organizar la información en esquemas o mapas conceptuales.	A actuemos C clones E el experimento V versus
	N°4: Analizar aspectos relevantes de narraciones leídas para profundizar su comprensión: - Interpretando el lenguaje figurado presente en el texto. - Expresando opiniones sobre las actitudes y acciones de los personajes y fundamentándolas con ejemplos del texto. - Determinando las consecuencias de hechos o acciones. - Describiendo el ambiente y las costumbres representadas en el texto. - Explicando las características físicas y psicológicas de los personajes que son relevantes para el desarrollo de la historia. - Comparando textos de autores diferentes y justificando su preferencia por alguno.	C clones E el experimento V versus
	N°6: Leer independientemente y comprender textos no literarios (cartas, biografías, relatos históricos, libros y artículos informativos, noticias, etc.) para ampliar su conocimiento del mundo y formarse una opinión: - Extrayendo información explícita e implícita. - Haciendo inferencias a partir de la información del texto y de sus experiencias y conocimientos. - Relacionando la información de imágenes, gráficos, tablas, mapas o diagramas, con el texto en el cual están insertos. - Interpretando expresiones en lenguaje figurado. - Comparando información. - Formulando una opinión sobre algún aspecto de la lectura. - Fundamentando su opinión con información del texto o sus conocimientos previos.	C clones E el experimento V versus

³ Según Decretos N° 433/2012 y N° 439/2012 del Ministerio de Educación.



	Objetivo de Aprendizaje N°	Juego Sugerido
Lenguaje y Literatura en 5° Año Básico	N°7: Evaluar críticamente la información presente en textos de diversa procedencia: • Determinando quién es el emisor, cuál es su propósito y a quién dirige el mensaje. • Evaluando si un texto entrega suficiente información para responder una determinada pregunta o cumplir un propósito.	E el experimento V versus
	N°8: Sintetizar y registrar las ideas principales de textos leídos para satisfacer propósitos como estudiar, hacer una investigación, recordar detalles, etc.	C clones E el experimento V versus
	N°20: Distinguir matices entre sinónimos al leer, hablar y escribir para ampliar su comprensión y capacidad expresiva.	C clones E el experimento V versus
	N°23: Comprender y disfrutar versiones completas de obras de la literatura, narradas o leídas por un adulto, como: • Cuentos folclóricos y de autor. • Poemas. • Mitos y leyendas. • Capítulos de novelas. • Otros.	2 ciudades
	N°24: Comprender textos orales (explicaciones, instrucciones, noticias, documentales, entrevistas, testimonios, relatos, etc.) para obtener información y desarrollar su curiosidad por el mundo: • Relacionando las ideas escuchadas con sus experiencias personales y sus conocimientos previos. • Extrayendo y registrando la información relevante. • Formulando preguntas al profesor o a los compañeros para comprender o elaborar una idea, o aclarar el significado de una palabra. • Comparando información dentro del texto o con otros textos. • Formulando y fundamentando una opinión sobre lo escuchado.	2 ciudades E el experimento V versus
	N°25: Apreciar obras de teatro, películas o representaciones: • Discutiendo aspectos relevantes de la historia. • Describiendo a los personajes según su manera de hablar y de comportarse.	2 ciudades A actuemos
	N°26: Dialogar para compartir y desarrollar ideas y buscar acuerdos: • Manteniendo el foco en un tema. • Aceptando sugerencias. • Haciendo comentarios en los momentos adecuados. • Mostrando acuerdo o desacuerdo con respeto. • Fundamentando su postura.	2 ciudades E el experimento V versus



	Objetivo de Aprendizaje N°	Juego Sugerido
Lenguaje y Literatura en 5° Año Básico	N°28: Expresarse de manera clara y efectiva en exposiciones orales para comunicar temas de su interés: • Presentando las ideas de manera coherente y cohesiva. • Fundamentando sus planteamientos con ejemplos y datos. • Organizando las ideas en introducción, desarrollo y cierre. • Utilizando un vocabulario variado y preciso y un registro formal, adecuado a la situación comunicativa. • Reemplazando algunas construcciones sintácticas familiares por otras más variadas. • Conjugando correctamente los verbos. • Pronunciando claramente y usando un volumen audible, entonación, pausas y énfasis adecuados. • Usando gestos y posturas acordes a la situación. • Usando material de apoyo (power point, papelógrafo, objetos, etc.) de manera efectiva	C clones E el experimento V versus
	N°30: Producir textos orales planificados de diverso tipo para desarrollar su capacidad expresiva: • Poemas. • Narraciones (contar una historia, describir una actividad, relatar noticias, testimonios, etc.). • Dramatizaciones.	2 ciudades E el experimento

Cuadro 5	Objetivo de Aprendizaje N°	Juego Sugerido
Lenguaje y Literatura en 6° Año Básico ⁴	N°1: Leer de manera fluida textos variados apropiados a su edad: • Pronunciando las palabras con precisión. • Respetando la prosodia indicada por todos los signos de puntuación. • Decodificando de manera automática la mayoría de las palabras del texto.	# hashtag C clones E el experimento V versus
	N°2: Comprender textos, aplicando estrategias de comprensión lectora; por ejemplo: • Relacionar la información del texto con sus experiencias y conocimientos. • Releer lo que no fue comprendido. • Formular preguntas sobre lo leído y responderlas. • Organizar la información en esquemas o mapas conceptuales. • Resumir.	A actuemos C clones E el experimento V versus

⁴ Según Decretos N° 433/2012 y N° 439/2012 del Ministerio de Educación.



	Objetivo de Aprendizaje N°	Juego Sugerido
Lenguaje y Literatura en 6° Año Básico	N°3: Leer y familiarizarse con un amplio repertorio de literatura para aumentar su conocimiento del mundo, desarrollar su imaginación y reconocer su valor social y cultural; por ejemplo: - Poemas. - Cuentos folclóricos y de autor. - Fábulas. - Leyendas. - Mitos. - Novelas. - Historietas. - Otros.	# hashtag C clones E el experimento V versus
	N°4: Analizar aspectos relevantes de las narraciones leídas para profundizar su comprensión: - Identificando las acciones principales del relato y explicando cómo influyen en el desarrollo de la historia. - Explicando las actitudes y reacciones de los personajes de acuerdo con sus motivaciones y las situaciones que viven. - Describiendo el ambiente y las costumbres representadas en el texto y explicando su influencia en las acciones del relato. - Relacionando el relato, si es pertinente, con la época y el lugar en que se ambienta. - Interpretando el lenguaje figurado presente en el texto. - Expresando opiniones sobre las actitudes y acciones de los personajes y fundamentándolas con ejemplos del texto. - Llegando a conclusiones sustentadas en la información del texto. - Comparando textos de autores diferentes y justificando su preferencia por alguno.	C clones E el experimento V versus
	N°6: Leer independientemente y comprender textos no literarios (cartas, biografías, relatos históricos, libros y artículos informativos, noticias, etc.) para ampliar su conocimiento del mundo y formarse una opinión: - Extrayendo información explícita e implícita. - Haciendo inferencias a partir de la información del texto y de sus experiencias y conocimientos. - Relacionando la información de imágenes, gráficos, tablas, mapas o diagramas, con el texto en el cual están insertos. - Interpretando expresiones en lenguaje figurado. - Comparando información entre dos textos del mismo tema. - Formulando una opinión sobre algún aspecto de la lectura. - Fundamentando su opinión con información del texto o sus conocimientos previos.	C clones E el experimento V versus
	N°7: Evaluar críticamente la información presente en textos de diversa procedencia: - Determinando quién es el emisor, cuál es su propósito y a quién dirige el mensaje. - Evaluando si un texto entrega suficiente información para responder una determinada pregunta o cumplir un propósito. - Comparando la información que se entrega sobre una misma noticia en distintas fuentes.	E el experimento V versus



	Objetivo de Aprendizaje N°	Juego Sugerido
Lenguaje y Literatura en 6° Año Básico	N°9: Desarrollar el gusto por la lectura, leyendo habitualmente diversos textos.	# hashtag C clones E el experimento V versus
	N°20: Ampliar su capacidad expresiva, utilizando los recursos que ofrece el lenguaje para expresar un mismo mensaje de diversas maneras; por ejemplo: • Sinónimos, hipónimos e hiperónimos. • Locuciones. • Comparaciones. • Otros.	2 ciudades E el experimento V versus
	N°23: Comprender y disfrutar versiones completas de obras de la literatura, narradas o leídas por un adulto, como: • Cuentos folclóricos y de autor. • Poemas. • Mitos y leyendas. • Capítulos de novelas. • Otros.	2 ciudades
	N°24: Comprender textos orales (explicaciones, instrucciones, noticias, documentales, entrevistas, testimonios, relatos, reportajes, etc.) para obtener información y desarrollar su curiosidad por el mundo: • Relacionando las ideas escuchadas con sus experiencias personales y sus conocimientos previos. • Extrayendo y registrando la información relevante. • Formulando preguntas al profesor o a los compañeros para comprender o elaborar una idea, o aclarar el significado de una palabra. • Comparando información dentro del texto o con otros textos. • Formulando y fundamentando una opinión sobre lo escuchado. • Identificando diferentes puntos de vista.	2 ciudades E el experimento V versus
	N°26: Apreciar obras de teatro, películas o representaciones: • Discutiendo aspectos relevantes de la historia. • Describiendo cómo los actores cambian sus tonos de voz y su gestualidad para expresar diversas emociones. • Identificando algunos recursos que buscan provocar un efecto en la audiencia (efectos de sonido, música, efectos de iluminación, etc.).	2 ciudades A actuemos
	N°27: Dialogar para compartir y desarrollar ideas y buscar acuerdos: • Manteniendo el foco en un tema. • Complementando las ideas de otro y ofreciendo sugerencias. • Aceptando sugerencias. • Haciendo comentarios en los momentos adecuados. • Mostrando acuerdo o desacuerdo con respeto. • Fundamentando su postura.	2 ciudades C clones E el experimento V versus



	Objetivo de Aprendizaje N°	Juego Sugerido
Lenguaje y Literatura en 6° Año Básico	N°29: Expresarse de manera clara y efectiva en exposiciones orales para comunicar temas de su interés: • Presentando las ideas de manera coherente y cohesiva. • Fundamentando sus planteamientos con ejemplos y datos. • Organizando las ideas en introducción, desarrollo y cierre. • Usando elementos de cohesión para relacionar cada parte de la exposición. • Utilizando un vocabulario variado y preciso y un registro formal adecuado a la situación comunicativa. • Reemplazando algunas construcciones sintácticas familiares por otras más variadas. • Conjugando correctamente los verbos. • Utilizando correctamente los participios irregulares. • Pronunciando claramente y usando un volumen audible, entonación, pausas y énfasis adecuados. • Usando gestos y posturas acordes a la situación. • Usando material de apoyo (power point, papelógrafo, objetos, etc.) de manera efectiva. • Exponiendo sin leer de un texto escrito.	C clones E el experimento V versus
	N°31: Producir textos orales espontáneos o planificados de diverso tipo para desarrollar su capacidad expresiva: • Poemas. • Narraciones (contar una historia, describir una actividad, relatar noticias, testimonios, etc.). • Dramatizaciones.	2 ciudades E el experimento

Cuadro 6	Objetivo de Aprendizaje N°	Juego Sugerido
Lenguaje y Literatura en 7° Año Básico ⁵	N°1: Leer habitualmente para aprender y recrearse, y seleccionar textos de acuerdo con sus preferencias y propósitos.	# hashtag C clones E el experimento V versus
	N°2: Reflexionar sobre las diferentes dimensiones de la experiencia humana, propia y ajena, a partir de la lectura de obras literarias y otros textos que forman parte de nuestras herencias culturales, abordando los temas estipulados para el curso y las obras sugeridas para cada uno.	C clones E el experimento V versus
	N°8: Analizar y evaluar textos con finalidad argumentativa como columnas de opinión, cartas y discursos, considerando: • La postura del autor y los argumentos e información que la sostienen. • La diferencia entre hecho y opinión. • Su postura personal frente a lo leído y argumentos que la sustentan.	E el experimento V versus

⁵ Según Decreto N° 614/2013 del Ministerio de Educación.



	Objetivo de Aprendizaje N°	Juego Sugerido
Lenguaje y Literatura en 7° Año Básico	N°9: Analizar y evaluar textos de los medios de comunicación, como noticias, reportajes, cartas al director, textos publicitarios o de las redes sociales, considerando: • Los propósitos explícitos e implícitos del texto. • Una distinción entre los hechos y las opiniones expresados. • Presencia de estereotipos y prejuicios. • El análisis e interpretación de imágenes, gráficos, tablas, mapas o diagramas, y su relación con el texto en el que están insertos. • Los efectos que puede tener la información divulgada en los hombres o las mujeres aludidos en el texto.	E el experimento V versus
	N°10: Leer y comprender textos no literarios para contextualizar y complementar las lecturas literarias realizadas en clases.	C clones E el experimento V versus
	N°16: Aplicar los conceptos de oración, sujeto y predicado con el fin de revisar y mejorar sus textos: • Produciendo consistentemente oraciones completas. • Conservando la concordancia entre sujeto y predicado. • Ubicando el sujeto, para determinar de qué o quién se habla.	E el experimento
	N°20: Comprender, comparar y evaluar textos orales y audiovisuales tales como exposiciones, discursos, documentales, noticias, reportajes, etc., considerando: • Su postura personal frente a lo escuchado y argumentos que la sustentan. • Los temas, conceptos o hechos principales. • Una distinción entre los hechos y las opiniones expresados. • Diferentes puntos de vista expresados en los textos. • Las relaciones que se establecen entre imágenes, texto y sonido. • Relaciones entre lo escuchado y otras manifestaciones artísticas. • Relaciones entre lo escuchado y los temas y obras estudiados durante el curso.	C clones E el experimento V versus
	N°21: Dialogar constructivamente para debatir o explorar ideas: • Manteniendo el foco. • Demostrando comprensión de lo dicho por el interlocutor. • Fundamentando su postura de manera pertinente. • Formulando preguntas o comentarios que estimulen o hagan avanzar la discusión o profundicen un aspecto del tema. • Negociando acuerdos con los interlocutores. • Considerando al interlocutor para la toma de turnos.	C clones E el experimento V versus
	N°22: Expresarse frente a una audiencia de manera clara y adecuada a la situación, para comunicar temas de su interés: • Presentando información fidedigna y que denota una investigación previa. • Siguiendo una progresión temática clara. • Dando ejemplos y explicando algunos términos o conceptos clave para la comprensión de la información. • Usando un vocabulario variado y preciso y evitando el uso de muletillas. • Usando material visual que apoye lo dicho y se relacione directamente con lo que se explica.	2 ciudades C clones E el experimento V versus



	Objetivo de Aprendizaje N°	Juego Sugerido
Lenguaje y Literatura en 7° Año Básico	N°23: Usar conscientemente los elementos que influyen y configuran los textos orales: • Comparando textos orales y escritos para establecer las diferencias, considerando el contexto y el destinatario • Demostrando dominio de los distintos registros y empleándolos adecuadamente según la situación • Utilizando estrategias que permiten cuidar la relación con el otro, especialmente al mostrar desacuerdo • Utilizando un volumen, una velocidad y una dicción adecuados al propósito y a la situación.	2 ciudades C clones E el experimento V versus

Cuadro 7	Objetivo de Aprendizaje N°	Juego Sugerido
Lenguaje y Literatura en 8° Año Básico ⁶	N°1: Leer habitualmente para aprender y recrearse, y seleccionar textos de acuerdo con sus preferencias y propósitos.	# hashtag C clones E el experimento V versus
	N°2: Reflexionar sobre las diferentes dimensiones de la experiencia humana, propia y ajena, a partir de la lectura de obras literarias y otros textos que forman parte de nuestras herencias culturales, abordando los temas estipulados para el curso y las obras sugeridas para cada uno.	C clones E el experimento V versus
	N°9: Analizar y evaluar textos con finalidad argumentativa como columnas de opinión, cartas y discursos, considerando: • La postura del autor y los argumentos e información que la sostienen. • La diferencia entre hecho y opinión. • Con qué intención el autor usa diversos modos verbales. • Su postura personal frente a lo leído y argumentos que la sustentan.	E el experimento V versus
	N°10: Analizar y evaluar textos de los medios de comunicación como noticias, reportajes, cartas al director, textos publicitarios o de las redes sociales, considerando: • Los propósitos explícitos e implícitos del texto. • Una distinción entre los hechos y las opiniones expresados. • Presencia de estereotipos y prejuicios. • La suficiencia de información entregada. • El análisis e interpretación de imágenes, gráficos, tablas, mapas o diagramas, y su relación con el texto en el que están insertos. • Similitudes y diferencias en la forma en que distintas fuentes presentan un mismo hecho.	E el experimento V versus

⁶ Según Decreto N° 614/2013 del Ministerio de Educación.



	Objetivo de Aprendizaje N°	Juego Sugerido
Lenguaje y Literatura en 8° Año Básico	N°11: Leer y comprender textos no literarios para contextualizar y complementar las lecturas literarias realizadas en clases.	C clones E el experimento V versus
	Contenido n°17: Usar adecuadamente oraciones complejas: • Manteniendo un referente claro. • Conservando la coherencia temporal. • Ubicando el sujeto, para determinar de qué o quién se habla.	E el experimento
	N°21: Comprender, comparar y evaluar textos orales y audiovisuales tales como exposiciones, discursos, documentales, noticias, reportajes, etc., considerando: • Su postura personal frente a lo escuchado y argumentos que la sustenten. • Los temas, conceptos o hechos principales. • El contexto en el que se enmarcan los textos. • Prejuicios expresados en los textos. • Una distinción entre los hechos y las opiniones expresados. • Diferentes puntos de vista expresados en los textos. • Las relaciones que se establecen entre imágenes, texto y sonido. • Relaciones entre lo escuchado y los temas y obras estudiados durante el curso.	C clones E el experimento V versus
	N°22: Dialogar constructivamente para debatir o explorar ideas: • Manteniendo el foco. • Demostrando comprensión de lo dicho por el interlocutor. • Fundamentando su postura de manera pertinente. • Formulando preguntas o comentarios que estimulen o hagan avanzar la discusión o profundicen un aspecto del tema. • Negociando acuerdos con los interlocutores. • Reformulando sus comentarios para desarrollarlos mejor. • Considerando al interlocutor para la toma de turnos.	C clones E el experimento V versus
	N°23: Expresarse frente a una audiencia de manera clara y adecuada a la situación para comunicar temas de su interés: • Presentando información fidedigna y que denota una investigación previa. • Siguiendo una progresión temática clara. • Recapitulando la información más relevante o más compleja para asegurarse de que la audiencia comprenda. • Usando un vocabulario variado y preciso y evitando el uso de muletillas. • Usando conectores adecuados para hilar la presentación. • Usando material visual que apoye lo dicho y se relacione directamente con lo que se explica.	2 ciudades C clones E el experimento V versus
	N°24: Usar conscientemente los elementos que influyen y configuran los textos orales: • Comparando textos orales y escritos para establecer las diferencias, considerando el contexto y el destinatario. • Demostrando dominio de los distintos registros y empleándolos adecuadamente según la situación. • Utilizando estrategias que permiten cuidar la relación con el otro, especialmente al mostrar desacuerdo. • Utilizando un volumen, una velocidad y una dicción adecuados al propósito y a la situación.	2 ciudades C clones E el experimento V versus



Cuadro 8	Objetivo de Aprendizaje N°	Juego Sugerido
Lenguaje y Literatura en 1° Año Medio ⁷	N°1: Leer habitualmente para aprender y recrearse, y seleccionar textos de acuerdo con sus preferencias y propósitos.	# hashtag C clones E el experimento V versus
	N°2: Reflexionar sobre las diferentes dimensiones de la experiencia humana, propia y ajena, a partir de la lectura de obras literarias y otros textos que forman parte de nuestras herencias culturales, abordando los temas estipulados para el curso y las obras sugeridas para cada uno.	C clones E el experimento V versus
	N°9: Analizar y evaluar textos con finalidad argumentativa como columnas de opinión, cartas, discursos y ensayos, considerando: • La tesis, ya sea explícita o implícita, y los argumentos e información que la sostienen. • La diferencia entre hecho y opinión. • Si la información del texto es suficiente y pertinente para sustentar la tesis del autor. • La manera en que el autor organiza el texto. • Con qué intención el autor usa preguntas retóricas, oraciones desiderativas y oraciones dubitativas. • Su postura personal frente a lo leído y argumentos que la sustentan.	E el experimento V versus
	N°10: Analizar y evaluar textos de los medios de comunicación, como noticias, reportajes, cartas al director, propaganda o crónicas, considerando: • Los propósitos explícitos e implícitos del texto. • Las estrategias de persuasión utilizadas en el texto (uso del humor, presencia de estereotipos, apelación a los sentimientos, etc.) y evaluándolas. • La veracidad y consistencia de la información. • Los efectos causados por recursos no lingüísticos presentes en el texto, como diseño, imágenes, disposición gráfica y efectos de audio. • Similitudes y diferencias en la forma en que distintas fuentes presentan un mismo hecho. • Qué elementos del texto influyen en las propias opiniones, percepción de sí mismo y opciones que tomamos.	E el experimento V versus
	N°11: Leer y comprender textos no literarios para contextualizar y complementar las lecturas literarias realizadas en clases.	C clones E el experimento V versus

⁷ Según Decreto N° 614/2013 del Ministerio de Educación.



	Objetivo de Aprendizaje N°	Juego Sugerido
Lenguaje y Literatura en 1° Año Medio	N°19: Comprender, comparar y evaluar textos orales y audiovisuales tales como exposiciones, discursos, documentales, noticias, reportajes, etc., considerando: • Su postura personal frente a lo escuchado y argumentos que la sustenten. • Una ordenación de la información en términos de su relevancia. • El contexto en el que se enmarcan los textos. • El uso de estereotipos, clichés y generalizaciones. • Los hechos y las opiniones expresadas y su valor argumentativo. • Diferentes puntos de vista expresados en los textos. • La contribución de imágenes y sonido al significado del texto. • Las relaciones que se establecen entre imágenes, texto y sonido. • Relaciones entre lo escuchado y los temas y obras estudiados durante el curso.	C clones E el experimento V versus
	N°20: Resumir un discurso argumentativo escuchado, explicando y evaluando los argumentos usados por el emisor.	C clones E el experimento V versus
	N°21: Dialogar constructivamente para debatir o explorar ideas: • Manteniendo el foco. • Demostrando comprensión de lo dicho por el interlocutor. • Fundamentando su postura de manera pertinente y usando información que permita cumplir los propósitos establecidos. • Distinguiendo afirmaciones basadas en evidencias, de aquellas que no lo están. • Formulando preguntas o comentarios que estimulen o hagan avanzar la discusión o profundicen un aspecto del tema. • Negociando acuerdos con los interlocutores. • Reformulando sus comentarios para desarrollarlos mejor. • Considerando al interlocutor para la toma de turnos.	V versus
	N°22: Expresarse frente a una audiencia de manera clara y adecuada a la situación para comunicar temas de su interés: • Presentando información fidedigna y que denota una investigación previa. • Siguiendo una progresión temática clara. • Relacionando la información ya dicha con la que están explicando. • Usando un vocabulario que denota dominio del tema. • Usando conectores adecuados para hilar la presentación. • Usando material visual que se relacione directamente con lo que se explica y destaque solo lo más relevante.	2 ciudades C clones E el experimento V versus
	N°23: Analizar los posibles efectos de los elementos lingüísticos, paralingüísticos y no lingüísticos que usa un hablante en una situación determinada	A actúemos



Cuadro 9	Objetivo de Aprendizaje N°	Juego Sugerido
Lenguaje y Literatura en II° Año Medio ⁸	N°1: Leer habitualmente para aprender y recrearse, y seleccionar textos de acuerdo con sus preferencias y propósitos.	# hashtag C clones E el experimento V versus
	N°2: Reflexionar sobre las diferentes dimensiones de la experiencia humana, propia y ajena, a partir de la lectura de obras literarias y otros textos que forman parte de nuestras herencias culturales, abordando los temas estipulados para el curso y las obras sugeridas para cada uno.	C clones E el experimento V versus
	N°9: Analizar y evaluar textos con finalidad argumentativa como columnas de opinión, cartas al director, discursos y ensayos, considerando: • La tesis, ya sea explícita o implícita, y los argumentos e información que la sostienen. • Los recursos emocionales que usa el autor para persuadir o convencer al lector, y evaluándolos • Fallas evidentes en la argumentación, por ejemplo, exageración, estereotipos, generalizaciones, descalificaciones personales, entre otras. • El efecto que produce el uso de modalizadores en el grado de certeza con que se presenta la información. • La manera en que el autor organiza el texto. • Con qué intención el autor usa distintos elementos léxicos valorativos y figuras retóricas. • Su postura personal frente a lo leído, refutando o apoyando los argumentos que la sustentan.	E el experimento V versus
	N°10: Analizar y evaluar textos de los medios de comunicación, como noticias, reportajes, cartas al director, propaganda o crónicas, considerando: • Los propósitos explícitos e implícitos del texto, justificando con ejemplos sus afirmaciones sobre dichos propósitos. • Las estrategias de persuasión utilizadas en el texto (uso del humor, presencia de estereotipos, apelación a los sentimientos, etc.) y evaluándolas. • Las evidencias que se entregan o se omiten para apoyar una afirmación. • Los efectos causados por recursos no lingüísticos (como diseño, imágenes, disposición gráfica y efectos de audio) y lingüísticos (uso de imperativo, figuras literarias, expresiones populares, palabras en otros idiomas, intertextualidad, modalizaciones, etc.) presentes en el texto. • Similitudes y diferencias en la forma en que distintas fuentes presentan un mismo hecho. • Qué elementos del texto influyen en las propias opiniones, percepción de sí mismo y opciones que tomamos.	E el experimento V versus
	N°11: Leer y comprender textos no literarios para contextualizar y complementar las lecturas literarias realizadas en clases.	C clones E el experimento V versus

⁸ Según Decreto N° 614/2013 del Ministerio de Educación.



	Objetivo de Aprendizaje N°	Juego Sugerido
Lenguaje y Literatura en II° Año Medio	N°19: Comprender, comparar y evaluar textos orales y audiovisuales tales como exposiciones, discursos, documentales, noticias, reportajes, etc., considerando: • Su postura personal frente a lo escuchado y argumentos que la sustenten. • Una ordenación de la información en términos de su relevancia. • El contexto en el que se enmarcan los textos. • El uso de estereotipos, clichés y generalizaciones. • Los argumentos y elementos de persuasión que usa el hablante para sostener una postura. • Diferentes puntos de vista expresados en los textos. • La contribución de imágenes y sonido al significado del texto. • Las relaciones que se establecen entre imágenes, texto y sonido. • Relaciones entre lo escuchado y los temas y obras estudiados durante el curso.	C clones E el experimento V versus
	N°20: Evaluar el punto de vista de un emisor, su razonamiento y uso de recursos retóricos (vocabulario, organización de las ideas, desarrollo y progresión de los argumentos, etc.).	C clones E el experimento V versus
	N°21: Dialogar constructivamente para debatir o explorar ideas: • Manteniendo el foco. • Demostrando comprensión de lo dicho por el interlocutor. • Fundamentando su postura de manera pertinente y usando información que permita cumplir los propósitos establecidos. • Distinguiendo afirmaciones basadas en evidencias, de aquellas que no lo están. • Retomando lo dicho por otros a través del parafraseo antes de contribuir con una idea nueva o refutar un argumento. • Negociando acuerdos con los interlocutores. • Reformulando sus comentarios para desarrollarlos mejor. • Considerando al interlocutor para la toma de turnos.	V versus
	N°22: Expresarse frente a una audiencia de manera clara y adecuada a la situación para comunicar temas de su interés: • Presentando información fidedigna y que denota una investigación previa. • Siguiendo una progresión temática clara. • Graduando la cantidad de información que se entrega en cada parte de la exposición para asegurarse de que la audiencia comprenda. • Usando un vocabulario que denota dominio del tema. • Usando conectores adecuados para hilar la presentación. • Usando material visual que destaque solo lo más relevante y/o explique los conceptos más complejos.	2 ciudades C clones E el experimento V versus
	N°23: Analizar los posibles efectos de los elementos lingüísticos, paralingüísticos y no lingüísticos que usa un hablante en una situación determinada.	A actemos



Cuadro 10	Objetivo de Aprendizaje N°	Juego Sugerido
Lenguaje y Literatura en III° Año Medio ⁹	N°1: Interactuar con propiedad en diversas situaciones comunicativas, predominantemente argumentativas, expresando los fundamentos de sus puntos de vista y evaluando los argumentos de los interlocutores, valorando el diálogo como un medio para intercambiar opiniones, disentir legítimamente y lograr consensos.	V versus
	N°2: Valorar la comunicación verbal, no verbal y paraverbal al sustentar una posición e influir positivamente en la formación de ideas y actitudes.	2 ciudades A actuemos C clones E el experimento V versus
	N°3: Producir textos orales de intención literaria y no literarios, bien estructurados y coherentes, para expresarse, narrar, exponer y argumentar, utilizando el registro de habla adecuado y un vocabulario variado, pertinente y preciso según el tema, los interlocutores y el contenido, para comunicar los mensajes con eficacia.	E el experimento V versus
	N°6: Leer comprensivamente, con distintos propósitos, textos en soportes impresos y electrónicos, que aborden temas de diversos ámbitos, que le permitan construir diferentes visiones de mundo.	E el experimento V versus
	N°7: Leer comprensivamente variados textos, identificando argumentaciones formadas por tesis y argumentos, en situaciones públicas o privadas y evaluando la validez de los argumentos o planteamientos presentes en los textos leídos.	V versus
	N°8: Leer comprensivamente, interpretando y reinterpretando los sentidos globales de los textos, a partir de inferencias complejas e información del contexto sociocultural de su producción.	C clones E el experimento V versus
	N°11: Utilizar adecuadamente un léxico amplio y variado, incorporando, de manera flexible y precisa, palabras, expresiones y terminología de acuerdo con contenido, propósito y audiencia.	2 ciudades E el experimento V versus

⁹ Según Decretos N° 256/2009 y N° 280/2009 del Ministerio de Educación.



Cuadro 11	Objetivo de Aprendizaje N°	Juego Sugerido
Lenguaje y Literatura en IV° Año Medio ¹⁰	N°1: Interactuar con propiedad en diversas situaciones comunicativas, predominantemente argumentativas, integrando puntos de vista ajenos a favor de sus propias argumentaciones y evaluando la validez de los argumentos propios y ajenos, valorando el diálogo como un medio para intercambiar opiniones, disentir legítimamente y lograr consensos.	V versus
	N°2: Valorar la comunicación verbal, no verbal y paraverbal como medio para abordar un tema desde nuevas perspectivas y expresar sus argumentos en forma coherente, precisa y convincente.	2 ciudades A actúemos C clones E el experimento V versus
	N°3: Producir textos orales de intención literaria y no literarios, bien estructurados y coherentes, para expresarse, narrar, exponer y argumentar, utilizando el registro de habla adecuado y un vocabulario variado, pertinente al contenido y preciso, y de manera flexible, una variedad de recursos verbales y de apoyo necesarios para comunicar los mensajes con eficacia.	E el experimento V versus
	N°6: Leer comprensivamente, con distintos propósitos, textos en soportes impresos y electrónicos, que aborden temas de diversos ámbitos y que se abran a diferentes visiones de mundo.	E el experimento V versus
	N°7: Leer de manera comprensiva variados textos que presentan, predominantemente, argumentaciones formadas por tesis, argumentos, contraargumentos y refutación, en situaciones públicas o privadas, evaluando la validez de los planteamientos presentados.	V versus
	N°8: Leer comprensivamente, interpretando y reinterpretando los sentidos globales de los textos, a partir de inferencias complejas e información del contexto sociocultural de su producción.	C clones E el experimento V versus
	N°11: Utilizar adecuadamente un léxico amplio y variado, explorando, de manera flexible, precisa y creativa, el uso de nuevas palabras, expresiones y terminología de acuerdo con contenido, propósito y audiencia.	2 ciudades E el experimento V versus

¹⁰ Según Decretos N° 256/2009 y N° 280/2009 del Ministerio de Educación.



**Finalmente, ¿Contribuye
Wayna® a desarrollar una
educación de calidad?**

Unos de los esfuerzos más significativos de la política pública por ampliar el concepto de calidad educativa, se encuentra en el Decreto N° 381 del Ministerio de Educación, que establece los **Otros Indicadores de Calidad**. Estos indicadores “son un conjunto de índices que entregan información relacionada con el desarrollo personal y social de los estudiantes de un establecimiento de manera complementaria a los resultados en la prueba SIMCE y al logro de los Estándares de Aprendizaje. Así, estos indicadores amplían el concepto de calidad de la educación al incluir aspectos que van más allá del dominio del conocimiento académico” (MINEDUC, 2013, p. 2).

Cabe señalar, que “la evaluación de la calidad educativa supone un consenso básico en lo que puede entenderse como tal, y si se puede reducir al logro de objetivos académicos en las áreas de lenguaje y matemáticas; o si debe incluir la totalidad de los aspectos considerados en los Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos obligatorios” (Redondo, 2004, p. 22). En este sentido, estos indicadores se posicionan de forma contundente en el debate sobre el concepto de calidad educativa, generando una apertura e intento de superación de la visión academicista que existe respecto a los resultados de pruebas las pruebas estandarizadas, abarcando las siguientes ocho dimensiones educativas:

1. Autoestima académica y motivación escolar.
2. Clima de convivencia escolar.
3. Participación y formación ciudadana.
4. Hábitos de vida saludable.
5. Asistencia escolar.
6. Retención escolar.
7. Equidad de género (referida solo a la diferencia de resultados en las pruebas SIMCE entre hombres y mujeres).
8. Titulación técnico-profesional.

Frente a esta mayor diversidad de indicadores de calidad educativa, las estrategias metodológicas de Wayna® parecen estar directamente relacionadas con los indicadores de “Autoestima académica y motivación escolar”, “Clima de convivencia escolar” y “Participación y formación ciudadana”.



II. Wayna® y las orientaciones de UNESCO

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), sostiene que la educación es la encargada de desarrollar al máximo las competencias y habilidades de las personas como una forma de contrarrestar las tensiones y desigualdades propias del sistema capitalista.

Para ello proponen implementar el principio de “educación durante toda la vida” (Delors, 1996) como uno de los pilares de los sistemas formales de enseñanza. Este principio consiste en abrir el acceso a la información y las instancias de capacitación a todos/as las personas durante diferentes etapas de su desarrollo, es decir, entendiendo a la educación como un proceso necesario de renovar y fortalecer continuamente de acuerdo a las expectativas e intereses individuales y las necesidades sociales. Sostiene que el concebir la educación durante toda la vida, significa dar espacio a la continua capacitación de los individuos para perfeccionar y profundizar sus conocimientos y habilidades en contextos flexibles y diversos; un proceso donde las personas no sólo se integran a su sociedad, sino además, se potencian a sí mismas en medio de las constantes transformaciones globales.

La propuesta conlleva la necesidad de establecer una educación básica o general de calidad para todos/as, que permita posteriormente diversificar la oferta educativa de acuerdo a nuevas necesidades y condiciones sociales. Se intenta “compaginar una cultura general suficientemente amplia, con la posibilidad de estudiar a fondo un número reducido de materias. Esta educación general sirve de pasaporte para una educación permanente” (Ibid, p.17), abierta a diversas trayectorias, de acuerdo a gustos e intereses sociales e individuales.

La educación durante toda la vida, abarca cuatro dimensiones educativas básicas, las que permiten a los actores, desenvolverse en la sociedad actual y constituyen verdaderos pilares curriculares para el sistema escolar.

Estas dimensiones son:

- Aprender a conocer : Desarrollar conocimientos y aprender a aprender.
- Aprender a hacer : Desarrollar habilidades y destrezas prácticas.
- Aprender a ser : Desarrollar grados de autonomía y autoestima.
- Aprender a convivir : Desarrollar relaciones sociales valoradas positivamente.

Estas dimensiones se complementan en una construcción de sujeto o tipo de persona integral, que desarrolla habilidades y destrezas frente a su propio contexto. La utilización de los juegos de Wayna® de forma sistemática y consciente, podría incidir significativamente en el desarrollo de al menos dos de ellas: Aprender a ser y Aprender a convivir, que posicionan conjuntamente, a la convivencia como uno de los pilares del proceso pedagógico.



La convivencia en las escuelas adquiere gran importancia pues no sólo es entendida como el contexto donde se desencadenan los aprendizajes, sino como una parte fundamental de dichos aprendizajes. En otras palabras, las relaciones sociales entre estudiantes, docentes, directivos y demás miembros de la comunidad educativa, constituye una importante instancia u oportunidad de aprendizaje para los actores que mantienen dichos vínculos. La idea es reconocer la convivencia escolar como parte fundamental de la pedagogía y la construcción de sujeto que se realizan cotidianamente en la escuela (Torres, 1991). Por ejemplo, una relación vertical y frontal de traspaso de conocimientos entre un profesor/a y sus estudiantes, generará determinados aprendizajes cognitivos, pero además desencadena otros aprendizajes, en relación al trato vertical y distante entre quienes poseen y no poseen el conocimiento.

“Los centros educativos, como toda institución, generan procesos al margen de los discursos formales en los que se basa su organización. Es lo que se conoce como currículum oculto, o el conjunto de procesos que discurren por debajo del control educativo que el profesorado realiza de forma consciente y planificada. Gran parte del currículum oculto está formado por los sistemas de comunicación, las formas que adquiere el poder y los estilos de convivencia que tienen lugar en la institución escolar” (Ortega, 2000, p.33).

Posteriormente, en el año 2012, las Naciones Unidas definen la Agenda para el Desarrollo Sustentable 2013, de la que se desprenden diecisiete objetivos a nivel global. UNESCO asume esta agenda, promoviendo activamente la **Educación para la Ciudadanía Mundial**, la que “se refiere a un sentido de pertenencia a una comunidad más amplia y a una humanidad común. Hace hincapié en la interdependencia política, económica, social y cultural y en las interconexiones entre los niveles local, nacional y mundial” (UNESCO, 2015). Se trata de ampliar el concepto ya revisado de ciudadanía más allá del contexto de un Estado Nación y posicionarlo a nivel global con todas las tensiones y problemas que esto conlleva. Significa asumir mayores posibilidades de diversidad étnica y nacional, problemas globales de contaminación y agotamiento de recursos, gobernabilidad y participación planetaria, etc.

UNESCO propone que ciudadanía mundial también debe ser formada y configurada en la escuela, abarcando las siguientes dimensiones de aprendizaje:

- **Cognitivo:** Adquisición de conocimientos, comprensión y pensamiento crítico acerca de cuestiones mundiales, regionales, nacionales y locales, así como de las interrelaciones y la interdependencia de diferentes países y grupos de población.
- **Socioemocional:** Sentido de pertenencia a una humanidad común, compartiendo valores y responsabilidades, empatía, solidaridad y respeto de las diferencias y la diversidad.
- **Conductual:** Acción eficaz y responsable en el ámbito local, nacional y mundial con miras a un mundo más pacífico y sostenible” (UNESCO, 2015).



70

 **Semilla**
fundación

Se trata de componentes del conocer, el sentir y el actuar socialmente que combinan perspectivas locales, regionales y globales en la cotidianeidad de los sujetos. “La educación para la ciudadanía mundial aspira a ser un factor de transformación, inculcando los conocimientos, las habilidades, los valores y las actitudes que los educandos necesitan para poder contribuir a un mundo más inclusivo, justo y pacífico”.

Obviamente, la idea de una ciudadanía mundial es más bien una proyección que una realidad. Avanzar en dicha dirección conlleva asumir diferentes problemáticas locales, nacionales y globales de gran complejidad y larga data, construyendo iniciativas colectivas que habiliten a los sujetos para incidir efectivamente en las decisiones sobre estos temas. Esta construcción no es fácil ni rápida, sino más bien requiere esfuerzos sistemáticos en diversos ámbitos de la vida social y por sobre todo, en los sistemas educativos.

La escuela como institución formadora tiene un rol fundamental en la conformación de ciudadanos/as interesados en los temas públicos, con los conocimientos y habilidades que les permitan traspasar lo individual y articular espacios sociales dialogantes y movilizadores. “La dimensión más difícil de abordar, entre las tres dimensiones de la educación para la ciudadanía mundial es la dimensión socio-emocional que tiene que ver con la formación de actitudes y valores. A través del aprendizaje en el aula, se puede adquirir información y conocimiento, pero los valores, los sistemas de creencias y las actitudes se forman a través de experiencias acumuladas y procesos de socialización” (UNESCO, 2016), donde, tal como se ha dicho, la utilización de dispositivos lúdicos en los procesos pedagógicos puede brindar el contexto apropiado para lograrlo.



Anexo

Una mirada amplia sobre la violencia escolar

Wayna® tiene como objetivo principal el disminuir las expresiones cotidianas de violencia en contextos escolares, utilizando como estrategia el fortalecimiento de la convivencia y la ciudadanía. En este horizonte, es muy importante comprender que, si bien esta herramienta pedagógica puede dar grandes resultados aplicada de forma correcta, no basta para erradicar las violencias de nuestros establecimientos educacionales.

No hay un camino corto para erradicar las expresiones de violencia entre jóvenes y en nuestra sociedad, debido a que la violencia muchas veces responde a matrices culturales de las cuales es difícil salir; o bien, un comportamiento violento puede significar un mecanismo de defensa para quien vive en un entorno social vulnerado. De cualquier forma, el primer paso para erradicar las expresiones de violencia, es comprender a qué nos referimos cuando hablamos de ella.

Para definir violencia, lo primero es desprendernos de la noción superficial y reduccionista de ella sobre todo en contextos escolares, en donde se entiende y reduce a la agresión física. Como señalan Batsche y Knoff: "La violencia escolar, tradicionalmente ha sido definida como actos de ataque, robo o vandalismo. Esta definición ha sido limitada a estos comportamientos porque son una realidad observable, ampliamente reportada y fácil de documentar" (Batsche y Knoff, 1994, pág. 166). Esta mirada es reduccionista debido a que "(...) omite elementos críticos. Primero, excluye el dolor emocional y psicológico que resulta de la dominación; segundo, tiende a enfocarse sobre lo visible e intencional de las relaciones interpersonales; y tercero, ignora la violencia de los procesos sociales que dañan desde una perspectiva sistémica" (Stuart, 2000, pág. 17).

Si queremos erradicar las expresiones de violencia, debemos aproximarnos a ella de un modo integral y expansivo. Para hacerlo, se debe reemplazar la idea de "fuerza" por el concepto de "poder" y las relaciones simbólicas que rodean dicho fenómeno. En este sentido, la violencia sería el ejercicio del poder para dañar a alguien o algo, lo que a su vez se suele concebir – el daño – como un sufrimiento físico y/o psíquico. Sin embargo, una mirada integral y expansiva



nos dice que el daño puede ocurrir en muchas dimensiones, más allá de la física o psíquica, incluyendo la emocional, material, económica, social, identitaria, moral, ética, etc. (Stuart, 2000).

Por otra parte, el poder se ejerce entre personas, pero también desde instituciones, comunidades, Estados, etc., y siempre involucra una relación en donde existe un lado que ejerce el poder y otro que lo padece (sojuzgado): “El poder es una relación que está localizada en el espacio, es el tiempo y en la sociedad (...) no puede ser entendido meramente como sinónimo de represión: el poder construye, el poder crea, el poder articula y estructura toda la sociedad. Siempre a favor de quien lo detenta (...) un agente tiene la capacidad de generar una relación de poder, cuando en el embate con otro agente, consigue realizar una nueva relación social (de poder)” (Lopez, 2009, págs. 53-54).

Al tener esta comprensión del fenómeno de la violencia, entendemos que puede ser ejercida de innumerables formas y en distintos planos. Al respecto, Duarte y Aguilera reconocen 3 planos de análisis en torno a la violencia entre jóvenes y en contextos escolares: estructural, institucional y situacional. Sobre la violencia estructural: “Son inherentes a las lógicas del orden social dominante. Estas violencias aparecen en la cotidianidad como un orden legítimo, el que posee como componentes fundantes el uso de la fuerza legal para su existencia” (Duarte y Aguilera, 2009, p. 12). Mientras que la violencia institucional se refieren a “los modos en que determinados sectores de la sociedad ejercen control sobre la población, afectando sus posibilidades de despliegue y crecimiento en pos de mantener las fuerzas de dominación, el statu quo y sus condiciones de privilegio y poder” (Duarte, 2005, p. 14). Por último, la violencia situacional corresponde a “situaciones específicas que pueden observarse en la cotidianeidad, cuyos efectos aparecen en el imaginario y la corporeidad social como más tangibles e inmediatos” (Idem, p. 16).

Es por esto que Wayna® debe ser integrado en una mirada holística que aspire a construir espacios educativos en búsqueda permanente de relaciones establecidas desde el respeto, el reconocimiento y el diálogo, más que desde la imposición de una figura de poder. Los establecimientos educacionales deben ampliar la mirada de la violencia, no solo a las manifestaciones físicas y entre pares, sino también a las expresiones simbólicas y entre quienes componen la totalidad de la comunidad educativa.



Referencias

- <<ARIAS, N., & Flores, R. (2011). Aporte de la obra de Piaget a la comprensión de problemas educativos: su posible explicación del aprendizaje. *Revista Colombiana de Educación* (60).
- <<BANZ, Cecilia, (2008) "La Disciplina y la Convivencia como Procesos Formativos", Valoras-UC, Santiago.
- <<BARATA, Gabriel et al. (2013) Engaging engineering students with gamification. Bournemouth University.
- <<BATSCHE, G. M., & Knoff, H. M. (1994). Bullies and their victims: Understanding a pervasive problem in the schools. *School Psychology Review* (23).
- <<CAVA, María Jesús & MUSITU, Gonzalo, (2002) "La Convivencia en la Escuela", Ed. Paidós, Barcelona.
- <<DELORS, Jacques (1996) "La Educación Encierra un Tesoro". UNESCO, París.
- <<DUARTE, C. (2005-12). Cuerpo, poder y placer. Disputas en hombres jóvenes de sectores empobrecidos. Disponible en <http://www.repositorio.uchile.cl/handle/2250/121836>
- <<DUARTE, C & AGUILERA, O (2009). Juventud y Violencia. *Revista Observatorio de Juventud*, Año 6, N° 23. Instituto Nacional de la Juventud.
- <<DUCHATZKY, S. y Skliar, C. (2000). La diversidad bajo sospecha. Reflexiones sobre los discursos de la diversidad y sus implicancias educativas. *Cuaderno de Pedagogía*, 4(7).
- <<FITZ-WALTER Zachary; TJONDRONEGORO Dian; WYETH Peta. (2011) Orientation passport: using gamification to engage university students.
- <<FLORES, Teresa (2018) "Modelos Pedagógicos y Planificación: Un Poco de Historia", en portal web <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=78295>, revisado el 24 de noviembre de 2018.
- <<GARCÍA-BARÓ, M. (1999). Vida y mundo: la práctica de la fenomenología. Madrid: Trotta.
- <<GIROUX, Henry (1993) "La Escuela y la Lucha por la Ciudadanía", Editorial Siglo XXI, México.
- <<GONZALES, A., Rodríguez, A., & HERNÁNDEZ, D. (2011). El concepto zona de desarrollo próximo y su manifestación en la educación médica superior cubana. *Revista Cubana de Educación Médica Superior*.
- <<GONZÁLEZ Carina; BLANCO Francisco. (2008) Integrating an educational 3D game in moodle. *Simulation & Gaming*, London, v. 39, n. 3.
- <<GONZÁLEZ Carina; MORA Alberto. (2014) Methodological proposal for gamification in the computer engineering teaching. In: SIERRA, José Luis; DODERO, Juan Manuel; BURGOS, Daniel (Ed.); INTERNATIONAL SYMPOSIUM, 2014, Logroño. *Proceeding computers in education (SIIE)*. Logroño: Universidad de La Rioja.
- <<Ley N° 20.370 General de Educación, República de Chile.



- <<Ley N° 20.536 sobre Violencia Escolar, República de Chile.
- <<Ley N° 20.911 de Formación Ciudadana, República de Chile.
- <<LI, Cen, et al (2013) Engaging computer science students through gamification in an online social network based collaborative learning environment. *International Journal of Information and Education Technology*, v. 3, n. 1.
- <<LOPEZ, F. L. (2009) *Poder y Dominio* (1a edición. ed.). Buenos Aires: Madreselva.
- <<MAGENNDZO, Donoso y Rodas (1997), "Los Objetivos Transversales de la Educación", Ed. Universitaria, Santiago.
- <<MARSHALL, TH. (1998) "Ciudadanía y Clase Social", Ed. Alianza, Madrid.
- <<MARTÍNEZ-Otero V. (2005). Conflictividad escolar y fomento de la convivencia. *Revista Iberoamericana de Educación*, 38.
- <<MINEDUC (2013) Decreto N° 381, Ministerio de Educación de Chile.
- <<MINEDUC (2015), Política Nacional de Convivencia Escolar, Santiago de Chile.
- <<MUÑOZ, E. (2017). El concepto de empatía (Einfühlung) en Max Scheler y Edith Stein. Sus alcances religiosos y políticos. *Veritas*.
- <<ORTEGA, Rosario (2000) "La Convivencia Escolar: Qué es y Cómo Abordarla", Junta de Andalucía.
- <<ORTIZ Ana-M; JORDÁN, Juan; AGREDA Miriam. (2018) Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educ. Pesqui.*, São Paulo, v. 44, e173773
- <<PACHECO-SALAZAR, B. (2017). Educación emocional en la formación docente: clave para la mejora escolar. *Ciencia y Sociedad*, 42(1).
- <<PEÑA, Vicente (2003) "Práctica Pedagógica, Disciplina y Convivencia Escolar", Tesis de Magíster, Universidad ARCIS, Santiago.
- <<REDONDO, DESCOUVIERES y ROJAS. (2004). *Equidad y Calidad de la Educación en Chile*. Ed. Lom, Santiago.
- <<SORIANO, Mariano. (2001) La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto Social*, Zaragoza, n. 9.
- <<STUART, H. (2000) What is School Violence? An integrated Definition. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 567.
- <<TIJMES, C. (2012) Violencia y Clima Escolar en Establecimientos Educacionales en Contextos de Alta Vulnerabilidad Social de Santiago de Chile. *Psyke* Vol. 21, n°2.
- <<TORRES, Jurjo (1991) "El Curriculum Oculto", Ed. Morata, Madrid.
- <<UNESCO (2015), "Educación para la Ciudadanía Mundial: Temas y Objetivos de Aprendizaje", Ed. UNESCO, Paris.
- <<UNESCO, (2016) "El ABC de la Educación para la Ciudadanía Mundial", Ed. UNESCO, Paris.
- <<URZUA, Raúl; PALMA, Julieta & BASAURE, Mauricio, (2000). "Estado y Generación de Espacios Democráticos", Centro de Análisis de Políticas Públicas de la Universidad de Chile, Santiago.
- <<WERNICKE, C. (2000) *Castigo y Pedagogía*. Cuadernos Pestalozzi.
- <<ZULUAGA, C., & Gómez, M. (Junio de 2016). Metodología lúdica para la enseñanza de la programación dinámica determinista en un contexto universitario. *Entramado*, 12(1).







Fundación Semilla es una institución sin fines de lucro compuesta por un equipo multidisciplinario, con diversos intereses y la motivación común de impulsar espacios de formación, autoestima, participación e involucramiento para jóvenes.

Creemos que, mediante la elaboración de metodologías lúdicas y participativas centradas en las necesidades e intereses de las juventudes, es posible entregar las herramientas para que fortalezcan nuestra sociedad y revitalicen el espacio público.

-  @lidersemilla
-  fundacionsemilla
-  fundacionsemilla
-  Fundación Semilla
-  www.fundacionsemilla.cl
-  contacto@fundacionsemilla.cl