Baúl Tesoro de Pazita

"... El niño debe tener todas las posibilidades de entregarse a los juegos y a las actividades recreativas, que deben estar orientadas para fines educativos; la sociedad y los poderes públicos deben esforzarse por favorecer el disfrute en este derecho".

(Declaración Universal de los Derechos del niño, 1959)

1.- El juego en Nación de Paz

El juego fue, es y será parte de la vida del ser humano. Sabemos que el jugar es una necesidad, un deseo y un derecho de todos, además de ser una experiencia humana, rica e intensa. El hombre que juega tiene una posibilidad de ser feliz, solidario, amigo y de construir un mundo mejor y más justo para él y para todos (ALMEIDA, 2006)

Es importante saber cuáles son los presupuestos metodológicos que vamos a emplear en los juegos.

1.-Juguemos que es algo muy serio...

Mediante el juego aprende a vivir y ensaya la forma de actuar en el mundo. Al representar situaciones del mundo real……se va proyectando sus conflictos y acontecimientos desagradables como medio de dominio, aliviando su ansiedad. Va resolviendo sus propios problemas emocionales y empezando a controlar sus incipientes sentimientos. Cuando el niño puede representar simbólicamente aquello que emocionalmente le está afectando, logra superarlo.[1]

En el contexto de la comunicación, se entiende por retroalimentación la respuesta que transmite un receptor al emisor, basándose en el mensaje recibido que, de manera eficiente, alimenta la conversación. Dentro del proceso de comunicación, la retroalimentación comunicativa es la cualidad que permite mantener la comunicación activa, y que favorece que el emisor cambie o modifique su mensaje en función de las respuestas recibidas.

Todas las actividades de NDP son a base de la pedagogía del juego. Creemos que "en el hombre autentico siempre hay un niño que quiere jugar" como decía Nietzsche. Con ello vamos demostrar la importancia del juego como espacio de vivencia de la cotidianeidad y de la retroalimentación en la comunicación para la consecución del éxito de un aprendizaje y retroalimentación.

Creemos que es importante desde la propia vivencia hacer la reflexión e iluminarla para tras estos pasos poder seguir avanzando en la construcción de cultura de paz aprendiendo de nuestras propias experiencias personales y colectivas.

A su vez debemos reforzar los aprendizajes y conocimientos y apropiarse de las ideas de forma personal. No es imposición ni vencimiento, sino convencimiento y apropiación. Es construcción de pensamiento y de praxis. Todo ello con lo aprendido con la retro alimentación y análisis del juego. Pues recordemos que el juego también es un espacio de libertad y aunque pueda ser paradójico es un espacio con reglas. Estos dos ingredientes hacen del juego un espacio muy especial de aprendizaje y autocontrol.

Intentaremos desarrollar los juegos con empatía, asertividad y siendo proactivos en las actividades buscando la máxima

(1) Ponencia presentada en el Congreso de Madrid Diciembre-98 por: Mª Teresa Lebrero Baena
(2) http://jlfloridod.blogspot.com/2012/05/comunicacion-retroalimentación-y.html

participación. No olvidemos que todos estos son elementos fundamentales en nuestra metodología basada en el conocimiento de las experiencias y su desarrollo y aprendizaje en grupo.

Hoy se encuentra dificultado por la gran atracción de la tecnología entre NNAJ y creemos que debe darse una nueva atención al juego como elemento de aprendizaje, comunicación y socializador.

Por último nunca olvidar que "se gana o se aprende", a la hora de realizar un juego o actividad. Siempre es positiva y da como fruto de aprendizajes colectivos

Diferentes juegos utilizados en la metodología:

- **Futbol callejero:** para aprender la mediación y responsabilidad en toma de decisiones.

- **Dinámicas:** como juegos de comunicación, confianza etc.

- **Juegos cooperativos:** el elemento de competitividad se ve superado por la cooperación. (Con paracaídas, aros, canicas)

- **Juegos de pensamiento lateral:** reforzar habilidades creativas y de razonamiento. (La torre de Hanoi, jeroglíficos, tres en raya, etc).

- **Juegos de conocimiento:** Paztionaty, Paz y letras, Trivipaz, etc.

- **Juegos de estrategia:** para aprender a pensar de forma creativa. (El lobo y las gallinas)

- **Juegos tradicionales:** para ver que enseñanza nos traen desde la sabiduría popular(Juego del gato y ratón, canicas, trompo, macateta,...)

- **Juegos artesanales:** aquellos que evidencian lo importante del juego creativo y con material de reciclado frente al tecnológico.

- **Títeres y cuentos:** el juego simbólico, la metáfora como expresión de un ser y un vivir, buscando que en la historia con un comienzo, un nudo y un final feliz sean estímulo para el cambio y búsqueda de alternativas positivas.

2- Ejes transversales

• Cultura de paz, derechos humanos, solidaridad y cooperación.

• Comunicación, asertividad y empatía.

• Resolución de conflictos y pensamiento lateral.

• Inteligencia emocional, resiliencia y manejo de emociones.

Ruta Naranja

Para educadores

Valores y habilidades generales a fomentar:

- **Liderazgo.**
- **Aprender a aprender.**
- **Dinamizar la educación.**

OBJETIVOS

Pelotita Paul

- Fomentar la participación ordenada en las actividades.
- Abrir espacios de diálogo y escucha activa.

La educación prohibida

- Motivar a una reflexión sobre los modelos educativos.
- Analizar y reflexionar sobre nuestra practica educativa.

Colección de películas

- Entregar materiales de reflexión y para forum para los diferentes niveles educativos sobre los diferentes aspectos de la cultura de paz.
- Proporcionar títulos para un Festival de cine por la Paz y buena convivencia.

Cortos

- Materiales diversos para la motivación y reflexión en cultura de paz, convivencia y resolución de conflictos.

Materiales que se presentan

- Pelotita Paul.
- La educación prohibida (DVD).
- Colección de películas para educar en la Paz.
- Colección de cortos para educar en la paz y buena convivencia.
- El tesoro de pazita (Manual de juegos para educar en la paz)

Portada del tesoro de pazita

La educación prohibida

Pelotita Paul

Cortos

Colección de películas

Ruta Roja

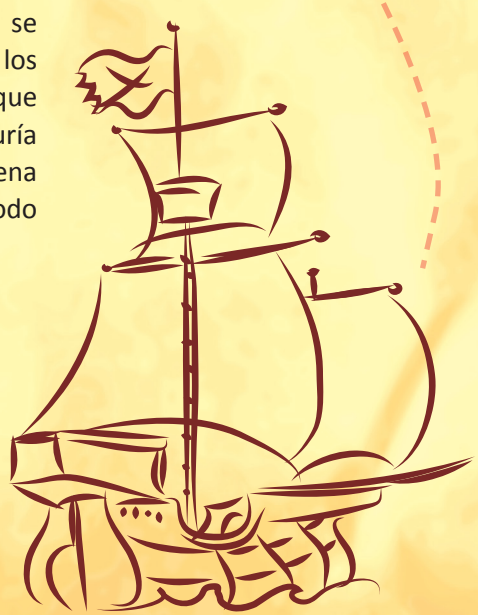
Niños, Niñas de 6 -10 años

Valores y habilidades generales a fomentar:

- **Aprendizaje de la propia cultura y sus maneras de jugar teniendo los derechos como referente.**
- **Sociabilidad: el NNAJ descubrirá cómo se jugaba entre amigas/os y a jugar entre amigas/os**
- **Aprender los derechos del NNAJ.**
- **Reinventar el juego como protector de derechos e integración de muchos de los juegos.**
- **Desarrollar la protección de Derechos en grupo.**

OBJETIVOS

- Todos y cada uno de los juegos presentados en esta mochila tienen como finalidad conocer y difundir los derechos de los niños y las niñas. Para ello se utilizan como medio, los juegos tradicionales que tiene mucho de sabiduría popular y son buena herramienta sobre todo para los ciclos de EGB.



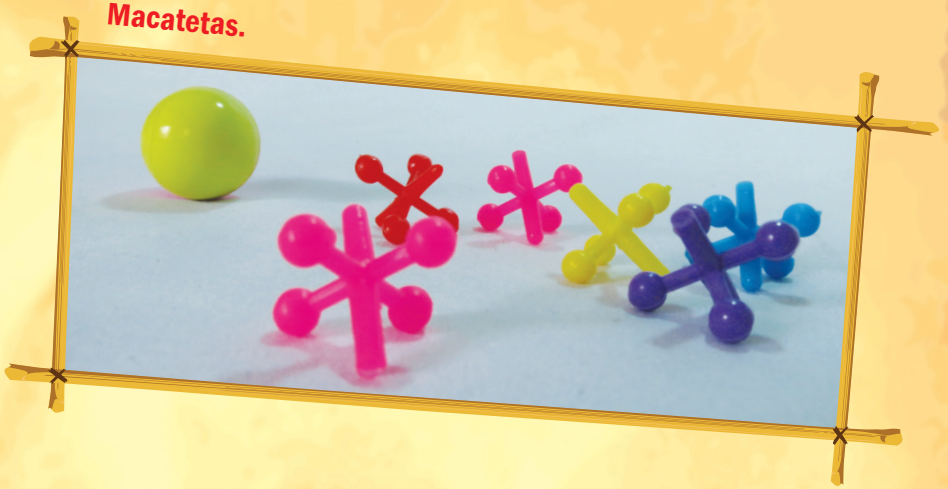
Juegos que se presentan

- Hojas de los derechos y crayones para colorear.
- Macateta.
- Saltando por los derechos. (Cuerda)
- Estrella para que brillen los derechos. (Tapas de los derechos)
- La Rayuela de los derechos.
- Trompo.

Ruta Roja

Los derechos para pintar.

Macatetas.



Estrella para que brillen los derechos.

Trompo.

La Rayuela de los derechos.

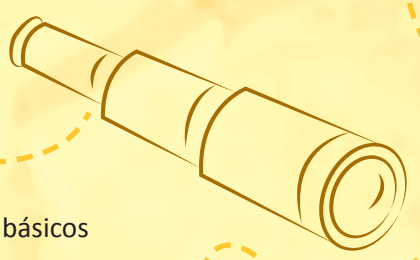
Saltando por los derechos.

Ruta Amarilla

Preadolescentes y adolescentes

Valores y habilidades generales a fomentar:

- **Cooperación.**
- **Creatividad.**
- **Manejo de emociones.**
- **Cultura de Paz.**



OBJETIVOS

Paztionary

- Iniciarse en el conocimiento de conceptos básicos de derechos, emociones y valores.

Paz y Letras

- Aprender vocabulario de cultura de Paz y buena convivencia.

Juego de las emociones

- Debatir y compartir cómo las emociones son parte de nuestra vida.
- Aprender a compartir lo que sentimos.
- Descubrir caminos para el correcto manejo de las emociones.

Karaopaz

- Celebrar y cantar a la paz, generando una reflexión con los valores que se expresan a través de los diferentes géneros musicales.

Pazita y sus cuentos

- Desarrollar destrezas y habilidades para la expresión de valores y emociones que desarrollen la personalidad del niño y la niña como constructora de paz.

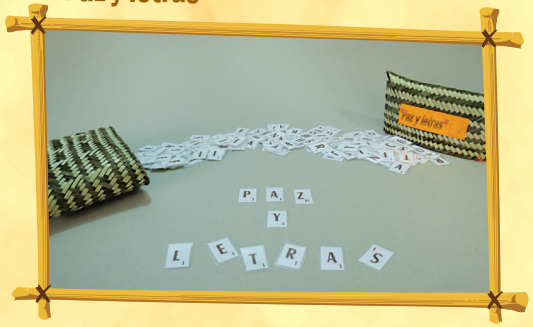
Juegos que se presentan

- Paztionary.
- Paz y letras.
- Juego de las emociones.
- Karaopaz. (Libro y CD)
- Pazita y sus cuentos. (Títeres y cuentos)
- Títeres de sapito y sus amigos (títeres de mano)

Paztionary

Karaopaz (Libro y CD)

Paz y letras



Juego de las emociones

Pazita y sus cuentos

Títeres de mano - familias

Ruta Verde

Preadolescentes y adolescentes

Valores y habilidades generales a fomentar:

- **Cooperación.**
- **Creatividad.**
- **Habilidad y destreza mental.**
- **Creatividad para la resolución positiva de los conflictos.**
- **Pensamiento lateral.**

OBJETIVOS

Tangram

- Asumir actitudes y practicar valores como la constancia, la creatividad, cooperación y pensamiento lógico para la resolución de conflictos.

Torre de Hanoi

- Aprender a resolver los problemas de la forma más rápida posible.

La Pitarra

- Estimulan la imaginación, facilitan la comunicación y fortalecen las relaciones y orígenes al ser un juego prehispanico.

El Alquerque

- Aprender ha realizar estrategias para cumplir objetivos en la resolución de conflictos.

El Coyote y las Gallinas

- Descubrir que en los conflictos hay diversidad de intereses en cada una de las partes.

Babel 1

- Conocer y practicar los 4 pasos de la mediación escucha, dialoga, negocia y acuerda) a través del juego.
- Desarrollar los valores de la escucha activa.

Babel 2

- Aprender a reconocer las injusticias y ver cómo funcionan sus lógicas de poder en el mundo que hace que haya países empobrecidos.

Pincho y Punto

- Aprender a elegir la estrategia adecuada para resolver un problema con el trabajo en equipo.

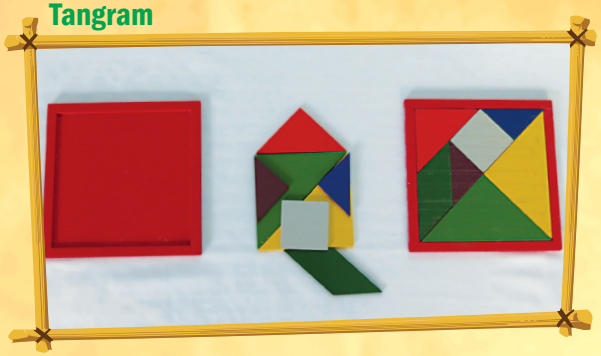
Juego de pensamiento lateral con palillos

- Desarrollar y escudriñar las diferentes formas de resolver un conflicto o problema.

Juegos que se presentan

- Tangram.
- Torre de Hanoi.
- La Pitarra.
- El Alquerque.
- El coyote y las gallinas.
- Babel.
- Pincho y punto.
- Juegos de pensamiento lateral con palillos.

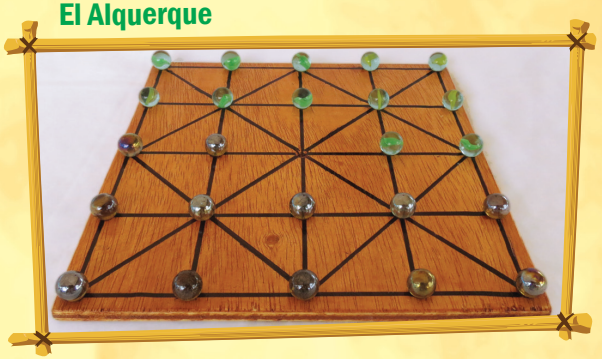
Tangram



La Pitarra

Torre de Hanoi

El Alquerque



Juegos de pensamiento lateral con palillos

El coyote y las gallinas

Babel

Pincho y punto

Ruta Azul

Preadolescentes y adolescentes

Valores y habilidades generales a fomentar:

- **Cooperación.**
- **Habilidad y destreza mental.**
- **Resolución positiva de los conflictos y negociación.**
- **Trabajo en equipo.**

OBJETIVOS

Olimpaz

- Aprender el sentido de ganar-ganar y diversión frente a la competitividad del juego.

Juegos con canicas

- Desarrollar habilidades de trabajo en común y cooperativo a través de juegos tradicionales.

Futbol callejero

- Profundizar en la mediación y sus cuatro pasos (escucha, dialoga, negocia y acuerda) a través del juego.
- Aprender a hacer acuerdos y responsabilizarse de ellos.
- Implementar la metodología de jugar por valores no por goles.

Juegos que se presentan

- Kit Futbol callejero. (Hojas de mediación, 10 chalecos por 2 colores, balón y 4 conos).
- Canicas cooperativas.
- Olimpaz. (5 Aros, 5 pañoletas, 10 pelotas Paul, globos, 1 lb piola).

Futbol callejero

Olimpaz

Juegos con canicas

Ruta Negra

Niñas, niños, adolescentes y jóvenes

Valores y habilidades generales a fomentar:

- **Cooperación.**
- **Destreza y atención.**
- **Trabajo en grupo y equipo.**

Juegos que se presentan

- Juegos con paracaída (mochila y 10 pelotas "Paul").

TERRY O.
4

Los materiales son elaborados en proyectos sociales, así como: Centros de Reabilitación Social de Varones Esmeraldas, Centros de Adolescentes Infractores en conflicto con la Ley, entre otros.

La fabricación de algunos elementos buscan ser realizados con materiales reciclables y amigables al medio ambiente y favorecer las culturas locales.

Con el apoyo de: