



# ¡El Mapa de los desafíos!

## Tipo de juego:

Juego guiado

## Características del

### Aprendizaje a través del juego:

1. Significativo
2. Involucramiento activo
3. Alegre

## Duración:

50 min

## Materiales:

1. Anexo 1. Mapa de los desafíos
2. Diario de travesía
3. Vasos reutilizables
4. Tijeras

## Tips y adaptaciones:

- En lugar de contenedores puedes crear una ruleta por cada categoría y dejar al azar la selección de los elementos.
- ¡Forma tantas combinaciones como quieras!

## Objetivo:

Utilizar el mapa de los desafíos como una estrategia para diseñar experiencias de juego.

## Descripción:

A lo largo de este recorrido hemos visto que el juego es el medio ideal para promover el aprendizaje cooperativo y colaborativo en el aula, seguramente te preguntarás: ¿cómo podría comenzar a incluir el aprendizaje cooperativo y colaborativo para resolver los desafíos que se presentan con niñas y niños? ¡Son demasiadas cosas!

El Mapa de los desafíos nos ayudará a resolver estas preguntas.

¡Manos a la obra!

### 1. Preparación para usar el mapa de los desafíos...

- Decide si utilizarás el mapa de preescolar o de primaria baja (los encontrarás a modo de tabla las siguientes páginas).
- Notarás que el mapa está dividido en categorías: Aprendizaje, aprendizaje cooperativo y/o colaborativo, espectro del juego, habilidad socioemocional y desafíos comunes.
- Consigue 5 contenedores, pueden ser vasos, cajas o bolsas.
- Recorta cada recuadro de las distintas categorías del mapa de los desafíos (ver anexo 1), trata de no revolver los papelitos de cada categoría.
- Coloca a cada contenedor el nombre de una categoría.
- Mete a cada contenedor los cuatro papelitos de la categoría que le corresponde.
- Puedes doblar en cuatro cada papelito para que no se vea su contenido.

## 2. Usando el Mapa de los desafíos para crear juegos...

- Coloca frente a ti los cinco contenedores
- Comienza con la categoría uno ¡Aprendizajes!
- Sacude el contenedor y toma solo un papelito, ¡todavía no lo abras! Déjalo a tu lado
- Repite el paso anterior con el contenedor 2,3,4 y 5
- Una vez que tengas los 5 papelitos, uno por categoría, descubre la ruta que el Mapa de los desafíos marcó para el diseño del concepto de juego
- Desdobra cada papel y anota en tu Diario de travesía los elementos que te tocaron por categoría
- **El reto es usar los elementos seleccionados para generar un concepto de juego**, para la conceptualización del diseño puedes hacerte las siguientes preguntas:
  - Aprendizaje:** ¿Qué me gustaría que aprendan los y las niñas?
  - Aprendizaje cooperativo y/o colaborativo?:** ¿De qué manera lo aprenderán?
  - Espectro del juego:** ¿Cómo lo aprenderán?
  - Habilidad socioemocional:** ¿Qué habilidad desarrollarán?

**Desafíos comunes:** ¿Qué reto deben lograr?

**Juego:** ¿Hay algún juego de mi botiquín de primeros auxilios lúdicos que pueda utilizar?

- Anota tus ideas en el Diario de travesía.
- Intenta tantas combinaciones como desees ¡El Mapa tiene muchas rutas!

## 3. Reflexión y evidencia de la actividad

En tu Diario de travesía realiza el siguiente ejercicio de reflexión, puedes elaborar un escrito, esquema o dibujo:

- ¿Cómo me sentí diseñando un concepto de juego con la ruta que me marcó el Mapa de los desafíos?
- ¿Cuántas combinaciones puedes hacer con este mapa?
- ¿Podría diseñar mi propio Mapa de los desafíos que contenga los aprendizajes que necesito abordar en el aula? ¿Me gustaría agregarle un elemento más?
- ¿Esta conceptualización del juego me resultó útil? ¿Qué podría cambiar? ¿Qué puedo reinventar de forma creativa?



## Anexo 1. Mapa de los desafíos preescolar

<b>Aprendizaje</b>  ¿Qué me gustaría que aprendan niñas y niños?	<b>Aprendizaje cooperativo y colaborativo</b>  ¿De qué manera lo aprenderán?	<b>Espectro del juego</b>  ¿Cómo lo aprenderán?	<b>Habilidad socioemocional</b>  ¿Qué habilidades desarrollarán?	<b>Desafíos comunes</b>  ¿Qué reto deben lograr?
<b>1. Resolver problemas a través del conteo</b>	<b>1. Cooperativo</b>	<b>1. Instrucción directa:</b> Tu dices qué se va a hacer y cómo hacerlo	<b>1. Autoconciencia</b>	<b>1. Conseguir y distribuir agua</b>
<b>2. Comunicar de forma oral y escrita números del 1 al 10 en una situación de compraventa</b>	<b>2. Colaborativo</b>	<b>2. Juego con reglas:</b> Tu pones las reglas del juego	<b>2. Autorregulación</b>	<b>2. Conseguir y distribuir alimento</b>
<b>3. Descubrir la utilidad de elaborar y consultar mapas</b>	<b>3. Inicia cooperativo y termina colaborativo</b>	<b>3. Juego guiado:</b> Das un reto o problema a resolver	<b>3. Habilidades para relacionarse</b>	<b>3. Construir un albergue</b>
<b>4. Construir nuevas formas usando cuerpos geométricos</b>	<b>4. Inicia colaborativo y termina cooperativo</b>	<b>4. Juego libre:</b> Hay un espacio y materiales para jugar libremente.	<b>4. Toma responsable de decisiones</b>	<b>4. Conseguir vestimenta</b>

