MOVILIZATORIO
Conectando para el cambio

TOGETHER FOR Play

Súmate Al Juego

Potenciando el aprendizaje divertido

Mapeando El Juego
10 de noviembre, 2021

Mapeando el Juego

Índice

¿Qué puntos clave vamos a tratar?

1. Nuestro propósito
2. ¿Dónde queremos incidir?
3. 2020: Proceso del Mapeo
4. ¿Qué nos dice el mapeo?
5. Conclusiones generales

1. NUESTRO PROPÓSITO

Estamos aquí porque...

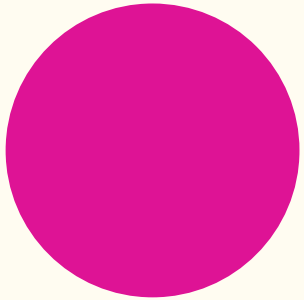
Promovemos el juego como un **derecho real y efectivo para la niñez**, para ello buscamos persuadir y apoyar a que más **padres, madres, cuidadores y tomadores de decisión** puedan reconocer todo el potencial del juego, eliminando así las barreras de información, acceso, imaginarios culturales y políticas públicas que lo impiden.

2. ¿Dónde queremos incidir?

¿Y en qué niveles?, ¿qué queremos lograr?

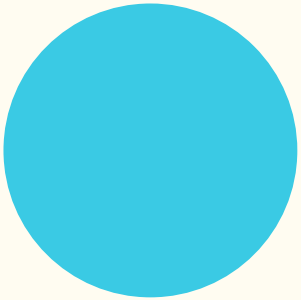
Ecosistema

Las organizaciones de sectores diversos comienzan a promover el valor/oportunidad del juego y colaboran para integrarlo en diferentes escenarios



Cultural

El discurso público y social refleja actitudes positivas respecto del juego, lo practican y se demanda para que niños y niñas puedan jugar



Político

Los gobiernos y los sistemas están abriendo el camino para que haya más juego en las escuelas y en la comunidad / espacios públicos

3. 2020: Proceso del mapeo

Problema

Las organizaciones que trabajan con juego no son plenamente visibilizadas y no se conocen entre sí.

Idea

Mapeo del ecosistema colombiano en diferentes sectores, audiencias, actores y niveles geográficos (local a nacional).

Solución

Formulario con 18 preguntas clave **para reconocer el estado del juego** en diferentes niveles y territorios

Resultado

293 organizaciones mapeadas en diferentes regiones del país, trabajando causas distintas y con audiencias variadas

El mapeo es una herramienta de **código abierto** para que todas las personas/organizaciones puedan usarlo para **visibilizarse**, **aliarse y articularse por el juego**.

Preguntas clave que generan puntos de entrada y oportunidades para la acción

De la causa a la incidencia - preguntas guía del mapeo

Respecto al juego ¿dónde tiene incidencia su/la iniciativa/proyecto/u organización? - ¿En qué ámbitos?

En qué regiones del país está.

En qué ámbitos:

- **En la incidencia pública:** elevamos la conversación entre líderes de opinión
- **En la transformación social:** cambiamos el imaginario y práctica social entorno al juego
- **En políticas públicas**: buscamos espacios dentro de la agenda legislativa

¿Cuáles son las causas (o temas de interés) con los que trabaja con el juego?

Reducción del Castigo físico, Deporte y recreación, Arte y cultura, Apropiación ciudadana, Reducción violencia urbana, Reducción violencia rural, Educación, Derechos sexuales, Derechos humanos, Primera infancia, Medio ambiente

¿Con qué poblaciones se implementa el juego?:

Niños y niñas; Adolescentes y jóvenes; Víctimas de la violencia; Comunidad LBGTIQ; Comunidades étnicas; Comunidades en situación de discapacidad; Adultos; Adulto mayor

4. ¿Qué nos dice el mapeo en cuanto a la operación territorial de las organizaciones?

Las iniciativas de estas organizaciones mapeadas operan sobretodo a **nivel local**

4. ¿Qué nos dice el mapeo sobre la implementación del juego?

Las organizaciones tienen en su mayoría planes concretos y en marcha que implementan el juego

68%

Un proyecto: plan concreto y en marcha

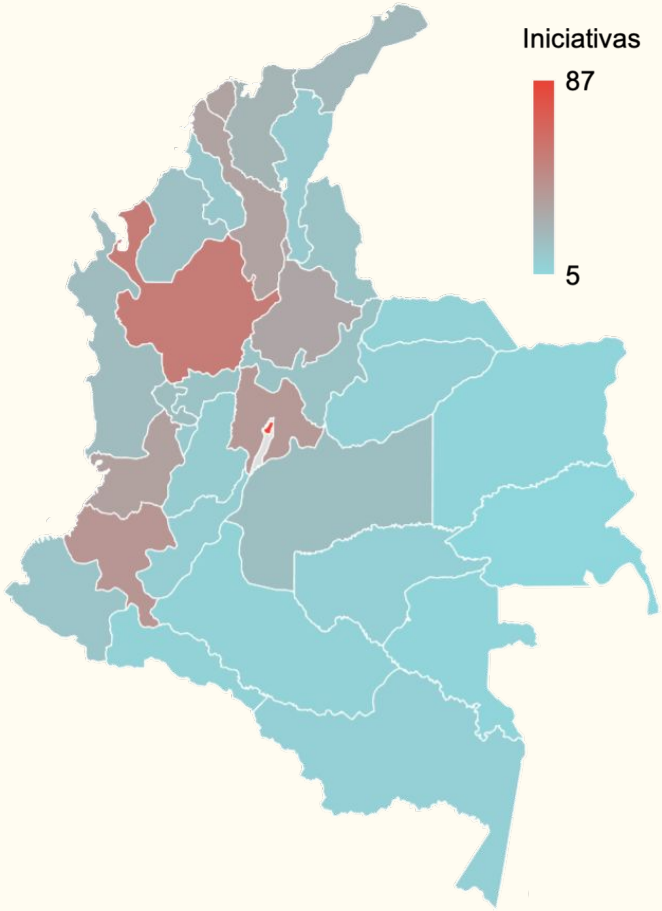
32%

Una iniciativa: idea que hasta ahora comienza a materializarse

4. ¿Qué nos dice el mapeo sobre los focos geográficos del juego?

+ Los departamentos donde hay **más** organizaciones que implementan el juego son **Bogotá, Antioquia y Cauca.**

- Los departamentos donde hay **menor** implementación de juego son **Putumayo, Vaupés, Vichada, Guanía**



4. ¿Qué nos dice el mapeo en cuanto al financiamiento?

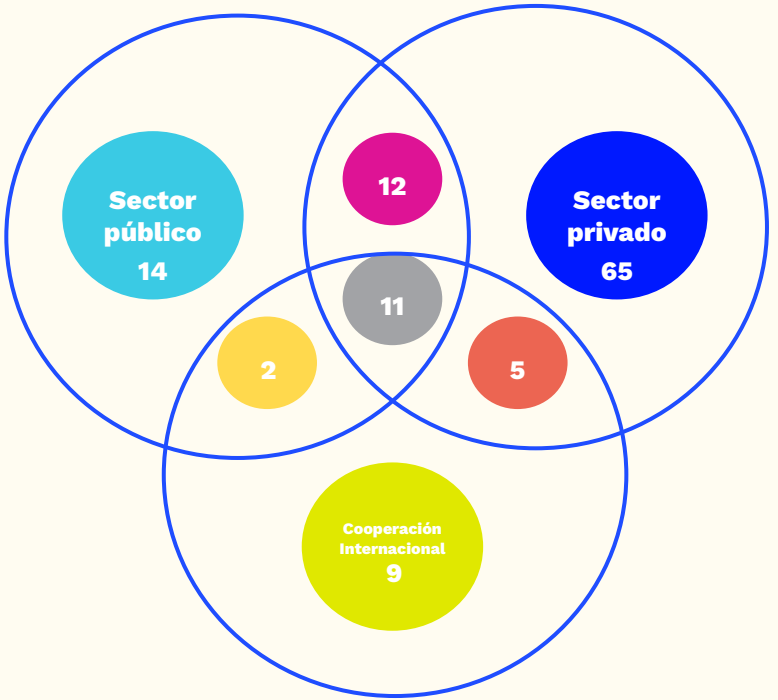
Pistas del financiamiento

119 organizaciones compartieron información en relación con la fuente de financiamiento.

La **mayoría** de los esfuerzos están financiados por esfuerzos **privados**.

39 organizaciones están **financiadas total o parcialmente por el sector público**.

El **financiamiento público se concentra principalmente en el norte del país**, siendo Antioquia, Bolívar, Santander y Cundinamarca los que tienen la mayor presencia de esfuerzos.

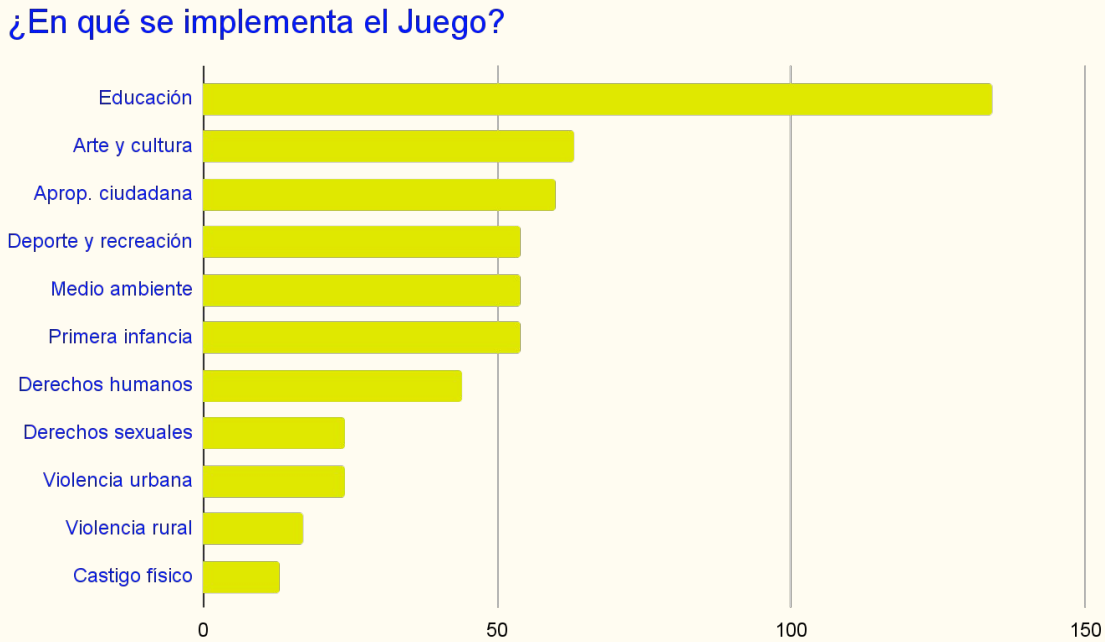


4. ¿Qué nos dice el mapeo respecto del nivel de implementación?

EL juego es una *herramienta/ actividad/ metodología* que se aplica con **profundidad en más de un 80%** de las organizaciones mapeadas

4. ¿Qué nos dice el mapeo sobre los temas priorizados por el juego?

Las organizaciones mapeadas destinan, en su mayoría, el juego para temas de **educación, arte y cultura, y apropiación ciudadana**



4. ¿Qué nos dice el mapeo sobre otras implementaciones de juego?

Están son las categorías en las que menos se trabaja con el juego, pero se identifica oportunidad de implementación:

- Turismo
- Alfabetización digital
- Educación financiera
- Habilidades del Siglo XXI
- Enfoque de Género
- Sostenibilidad
- Objetivos de Desarrollo Sostenible
- Construcción de Paz
- Desarrollo Emocional
- Participación ciudadana
- Liderazgo y emprendimiento

4. ¿Qué nos dice el mapeo sobre las audiencias beneficiadas?

4. ¿Qué nos dice el mapeo sobre lo que piensan las organizaciones?

Una mirada más profunda sobre el juego

"El juego lo incorporamos dentro de las actividades como una **herramienta pedagógica** fundamental para el desarrollo de **habilidades socioemocionales** en los participantes"

"imprescindible para el **desarrollo de competencias**"

"el juego es **dinamizador** de los procesos pedagógicos"

"**el juego** se convierte en posibilidad de **catarsis para los niños y niñas**"

"Usamos técnicas de **gamificación** para poder diseñar **experiencias culturales y turísticas**"

4. ¿Qué nos dice el mapeo sobre las posibilidades del juego?

¿Cómo cree que podría aplicar el juego?

Como herramienta de transformación y desarrollo social y cultural	Como derecho fundamental del ser humano	Como ventana a las culturas del mundo	Como herramienta pedagógica en el aula
Como metodología lúdica transversal en sus diferentes proyectos/iniciativas	El juego por el juego, por su valor en sí mismo	Creación de vínculos entre personas para generar confianza*	Como herramienta para el aprendizaje en trabajo colaborativo, juego de roles, resolución de problemas
Como metodología para la creación de climas de cuidado e instrumento para el aprendizaje	Como una herramienta para democratizar la salud	Para demostrar que "Todos tenemos talento" y empoderar a profesores y estudiantes como agentes de cambio	Como una forma de cuidado emocional, para que sea un aprendizaje regenerativo y no angustiante o paralizador

4. ¿Qué nos dice el mapeo sobre las necesidades del juego?

Según la mirada de las organizaciones mapeadas hace falta:

CONCLUSIONES GENERALES

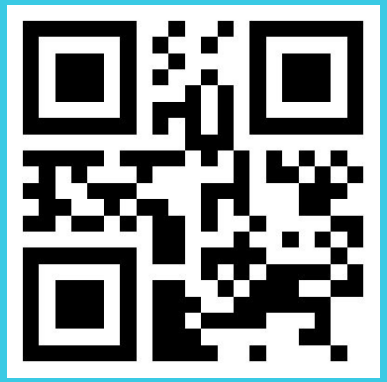
El mapeo va más allá del juego en el sector educativo:
Se han mapeado organizaciones que operan en sectores variados (salud, medio ambiente, arte y cultura, entre otros)

Se evidencian las zonas del país donde se implementa más juego y menos juego. Vemos una **“inequidad del Juego”** y así mismo, más **posibilidades de acción e incidencia**

El juego es visto como un puente cohesionador entre organizaciones permitiendo las alianzas estratégicas para la operación de más iniciativas en el territorio. Así mismo como posibilidad de **aprendizaje colectivo**.

Les invitamos a conocer #MapeandoElJuego

¡Escanéame!



labdejuego.com

Busca una organización para aliarte y conocer sobre su trabajo o inscribe tu proyecto /iniciativa para nutrir este directorio nacional

Contáctanos:
labdejuego@movilizatorio.org

Conoce sobre el Movimiento Súmate al Juego
www.sumatealjuego.com

Gracias