



UN PROGRAMA DE EDUCACIÓN A TRAVÉS DEL JUEGO



VOS HACÉS FALTA!

S U M A
Fundación

HORA LIBRE

Un Programa de educación a través del juego

TEXTOS

Producción colectiva de Fundación SUMA y A.C. Gestión Educativa y Social

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Mind the Grid

FOTOGRAFÍAS

Jordán Orlando

IMPRESIÓN

Power Graphic S.R.L.

Publicación de distribución gratuita.

Prohibida su venta.

Impreso en Buenos Aires, Argentina

Primera edición: Marzo 2016

CARTA DE AGRADECIMIENTO

KAREN ZEOLLA

Queremos agradecer a todos los que hicieron posible que este manual se realizara permitiéndonos compartir con todos ustedes la tarea que realizamos desde Hora Libre. Este ejemplar está pensado como un aporte de calidad que permita entender a la educación desde el juego y la alegría sin descuidar la protección de los derechos de los niños y el lugar de los voluntarios en este proceso.

Agradecemos profundamente a los voluntarios SUMA que, con su compromiso y amor, llevan adelante el Programa semana a semana y nos inspiran a seguir; a los capacitadores que colaboran con el proceso de formación y acompañamiento de los equipos; a las instituciones asociadas que ponen no solo la sede a disposición sino también el tiempo y el alma para que Hora Libre siga creciendo y fortaleciéndose; a nuestros sponsors, que nos ayudan en la tarea de alimentar los sueños de cientos de niños y niñas.

Por último, queremos hacer un agradecimiento especial a la Asociación Civil GES que colaboró en la elaboración del manual y, con su profesionalidad y dedicación, aporta sus mejores recursos para que el Programa se enriquezca cada día.

Esperamos que este manual sea un material de consulta útil para todos los que quieran abordar la educación utilizando diferentes herramientas y generar el vínculo con los niños y con los voluntarios a través de la responsabilidad, el amor y la alegría.



Karen Zeolla
Directora Ejecutiva
Fundación SUMA

ÍNDICE

PRÓLOGO DE GABRIELA MICHETTI	5	CAPÍTULO V: DINÁMICAS DE INTERVENCIÓN	33
¿QUÉ ES LA FUNDACIÓN SUMA?	6	5.1 ¿QUÉ ES UNA DINÁMICA?	
PROGRAMA HORA LIBRE	8	5.2 JUEGOS DE INTEGRACIÓN	
CAPÍTULO I: VOLUNTARIADO	11	5.3 JUEGOS PARA TRABAJAR VALORES	
1.1 ¿QUÉ ES SER VOLUNTARIO?		5.4 JUEGOS Y MEDIO AMBIENTE	
1.2 EL ROL DEL VOLUNTARIADO		5.5 JUEGOS Y DEPORTE	
1.3 CARACTERÍSTICAS DEL VOLUNTARIADO		5.6 JUEGOS E INTERVENCIÓN COMUNITARIA	
1.4 CONCEPTOS CLAVES SOBRE EL VOLUNTARIADO		5.7 JUEGOS CULTURALES	
CAPÍTULO II: ENCUADRE PEDAGÓGICO	14	CAPÍTULO VI: PLANIFICACIÓN	44
2.1 LA DOCTRINA DE LA PROTECCIÓN INTEGRAL. LOS DERECHOS DE LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES		6.1 ¿QUÉ SIGNIFICA PLANIFICAR?	
2.2 EDUCACIÓN POPULAR		6.2 ¿CUÁL ES LA IMPORTANCIA DE PLANIFICAR?	
2.3 ENFOQUE DE RESILIENCIA		6.3 MODELO DE PLANIFICACIÓN A IMPLEMENTAR	
2.4 ENFOQUE DE HABILIDADES PARA LA VIDA		6.4 CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS Y JUGUETES	
2.5 LEY NACIONAL DE VOLUNTARIADO SOCIAL		6.5 TALLERES DE ARTE	
CAPÍTULO III: ENCUADRE DE INTERVENCIÓN	22	ANEXO: LEY DE VOLUNTARIADO	52
3.1 EL TRABAJO COMUNITARIO		BIBLIOGRAFÍA	53
3.2 EL ABORDAJE COMUNITARIO		DIRECTORIO Y EQUIPO EJECUTIVO	54
3.3 ELEMENTOS DEL ABORDAJE COMUNITARIO			
3.4 CLAVES PARA EL ABORDAJE COMUNITARIO			
3.5 RESILIENCIA COMUNITARIA			
CAPÍTULO IV: ENCUADRE METODOLÓGICO	28		
4.1 RECREACIÓN			
4.2 TIEMPO LIBRE			
4.3 ¿QUÉ SON LOS VALORES?			
4.4 VALORES UNIVERSALES Y VALORES SOCIALES			
4.5 ¿QUÉ SON LOS HÁBITOS?			
4.6 A JUGAR			
4.7 PERTINENCIAS DEL JUEGO			
4.8 EL JUEGO Y LA INFANCIA			



PRÓLOGO

GABRIELA MICHETTI

La Fundación SUMA nace con el objetivo de nuclear a todos aquellos ciudadanos con vocación de servicio que quieran dar algo de sí mismos a su comunidad.

Quienes la integramos estamos convencidos de que es necesario involucrar a todos los argentinos para lograr mejorar las condiciones de vida de los que habitamos este suelo.

No será sólo a través de un grupo de dirigentes políticos que el país alcance los estándares de calidad de vida que merece su población. Es absolutamente imprescindible que tanto la dirigencia social, empresarial, académica y política trabajen en ese sentido, como así también debemos fomentar la participación de cada ciudadano en la cosa pública con responsabilidad y compromiso.

En muchas ocasiones, la dificultad se presenta a la hora de canalizar esos deseos de cooperación y colaboración comunitaria. Por eso, desde SUMA, proponemos diferentes formas de participación a través de acciones concretas, que generen transformaciones reales. Confío plenamente en que si todos ponemos nuestro hacer al servicio del otro, podremos lograr transformar las realidades que más nos duelen.

“Hora Libre” es uno de estos canales de participación. Desde este Programa se propone el aprendizaje a través del juego con especial énfasis en el trabajo en equipo, la convivencia, la cultura y el cuidado del medio ambiente. Está orientado a niños y niñas en edad escolar y tiene como objetivo trabajar la inclusión a través de diferentes acciones que promuevan valores universales y sociales.

Te invito a que seas parte y trabajemos juntos en un mejor futuro para los niños.

Gabriela Michetti
Presidenta Fundación SUMA

¿QUÉ ES LA FUNDACIÓN SUMA?

En SUMA promovemos el cambio a través del trabajo colectivo. Impulsamos la gestión asociada entre el sector público, el privado, las Organizaciones de la Sociedad Civil y la comunidad, realizando acciones que transformen y que permitan transmitir el valor y la experiencia de alcanzar resultados y objetivos comunes.

MISIÓN

Generar espacios de articulación entre diferentes actores sociales para implementar proyectos que persigan la transformación de realidades a través del trabajo colectivo.

VISIÓN

Construir una sociedad que sea capaz de generar cambios a través de la unión, el esfuerzo, la solidaridad y el compromiso social.

NUESTROS EJES DE INTERVENCIÓN



EDUCACIÓN INCLUSIVA

Buscamos fortalecer a las poblaciones con mayor vulnerabilidad socio-educativa a partir de iniciativas innovadoras que generen espacios educativos de calidad y aporten herramientas para favorecer los procesos de inclusión.



FORTELECIMIENTO DE ESPACIOS COMUNITARIOS

Apoyamos y fortalecemos a organizaciones sociales que trabajan con poblaciones vulnerables a través de intervenciones físicas y sociales que mejoren la calidad de sus espacios y la oferta de servicios a la comunidad.



TRANSFORMACIONES URBANAS

Son iniciativas ciudadanas con las que buscamos intervenir colectivamente espacios urbanos para generar transformaciones a pequeña y mediana escala que impacten positivamente en la calidad de vida de los ciudadanos.





HORA LIBRE

PROGRAMA HORA LIBRE

¿QUÉ ES HORA LIBRE?

“Hora Libre” es un programa dirigido a niños y niñas de 6 a 9 años que viven en barrios vulnerables y que tiene como objetivo implementar actividades que les permitan incorporar, a través del juego, distintas herramientas, valores y saberes. El programa trabaja 3 ejes fundamentales: **Adaptación e Integración**, **Valores** y **Medio Ambiente**.

A estos ejes sumamos actividades optativas vinculadas principalmente a: **Festividades Patrias**, **Encuentros Especiales**, **Deportes** y **Cumpleaños**.

MÓDULOS DEL PROGRAMA



MÓDULO DE **ADAPTACIÓN E INTEGRACIÓN**

Trabajamos la vinculación entre los niños y niñas que se acercan al espacio y los voluntarios que integran el programa mediante distintas dinámicas lúdicas. Básicamente aprendemos a convivir en la diversidad.

MÓDULO DE **VALORES**

Promovemos e incentivamos, a través del juego, distintos valores y habilidades como el respeto, compañerismo, trabajo en equipo, compromiso, creatividad y responsabilidad, entre otros.



MÓDULO DE **MEDIO AMBIENTE**

Aprendemos a respetar el cuidado y preservación del medio ambiente, la importancia del reciclado y del tratamiento de residuos. Transmitimos hábitos saludables en el consumo de alimentos naturales.



¿CUÁNDO, CÓMO Y DÓNDE?

¿CUÁNDO?

El Programa Hora Libre se desarrolla en forma permanente desde marzo a diciembre de cada año. Los encuentros se realizan una vez a la semana, con una duración aproximada de dos horas.

¿CÓMO?

El Programa Hora Libre se lleva a cabo gracias a la desinteresada colaboración de cientos de voluntarios que se acercan a nuestra Fundación.

¿DÓNDE?

El Programa Hora Libre puede realizarse en: clubes de barrio, asociaciones civiles, parroquias, sedes vecinales y otros ámbitos de desarrollo comunitario.



CAPÍTULO I VOLUNTARIADO

VOLUNTARIADO: DEFINICIONES CONCEPTUALES, DERECHOS Y OBLIGACIONES

1.1 ¿QUÉ ES SER VOLUNTARIO?

Definimos voluntario a aquellas personas que se involucran solidariamente dentro de un plan de acción como parte visible, generalmente dentro de un proyecto social.

Este sujeto posee voluntad, motivación y habilidades para apoyar a organizaciones solidarias.

Un voluntario debe ser capaz de:

- Contener a otras personas ante determinada problemática.
- Ejecutar acciones para generar cambios.
- Motivar una mejor calidad de vida.
- Percibir y conectarse con las necesidades del contexto social.
- Integrarse a grupos opuestos a él.
- Comprometerse solidariamente con el prójimo.
- Ser proactivo para resolver problemas.

No existen países sin voluntarios, casi no existen personas que no ayuden voluntariamente a otras; el voluntario es, también, aquel que ayuda a su vecino, a ciudadanos de su país o incluso a personas que lo necesitan en el extranjero.

1.2 EL ROL DEL VOLUNTARIADO

Los voluntarios pueden ayudar en escuelas, hospitales, bibliotecas, campos de refugiados y en temas de medio ambiente, entre otros. Los voluntarios actúan donde quiera que exista una necesidad.

El Voluntario es un recurso humano invaluable, con el potencial de ser multiplicador de acciones solidarias, con la voluntad de ejecutarlas y con la capacidad de generar cambios sociales positivos.

El protagonismo del voluntario es cada vez mayor. No sólo es una actividad reservada a personas con tiempo libre, sino también, y cada vez más, a personas motivadas en cambiar realidades injustas y desiguales.

**VOLUNTARIO ES LA PERSONA QUE, POR ELECCIÓN PROPIA,
DEDICA UNA PARTE DE SU TIEMPO A LA ACCIÓN SOLIDARIA
SIN RECIBIR REMUNERACIÓN POR ELLO.**

1.3 CARACTERÍSTICAS DEL VOLUNTARIADO

En definitiva, podemos extraer de cada definición algunos puntos clave que nos ayuden a definir las características del voluntario:

Se compromete libremente. No siendo coaccionado por otro factor que no sea el de su firme decisión y compromiso social.

Colabora de manera altruista. No buscando compensaciones de ningún tipo. La persona voluntaria parte de una decisión propia, de sus motivaciones y de sus valores como persona, entre ellos el de la solidaridad.

Su función es la de ayudar a los demás con fines solidarios. Los destinatarios de su acción son personas, grupos o la sociedad en general. Su acción, por lo tanto, debe realizarse dentro de un marco de respeto al otro y a la diversidad.

1.4 CONCEPTOS CLAVE SOBRE EL VOLUNTARIADO

VOLUNTARIEDAD

La acción voluntaria es el resultado de una elección libre, desinteresada, que no espera retribución o recompensa. Su acción solidaria le genera satisfacción al voluntario.

SOLIDARIDAD

La Solidaridad es uno de los valores humanos más importantes; es lo que hace que una persona entre en acción cuando otro necesita ayuda; es la colaboración que alguien puede brindar para que se pueda terminar o continuar una tarea en especial. Es la necesidad de ayudar a los demás sin intención de recibir algo a cambio.

ORGANIZACIÓN

El voluntariado no es una práctica individual y aislada. El objetivo del voluntariado es transformar la realidad, haciéndolo de forma eficaz y colectivamente. Frente a la improvisación y la espontaneidad, el voluntariado requiere de una acción organizada, uniendo fuerzas.

ACCIÓN VOLUNTARIA

La acción voluntaria implica contribuir:

- Al bienestar de la comunidad.
- A mejorar la calidad de vida de los demás.
- A erradicar o modificar las causas que producen necesidad y exclusión.
- A transformar la realidad social que provoca esa exclusión.

LEY NACIONAL DE VOLUNTARIADO SOCIAL (LEY N° 25.855)

En enero del año 2004 fue sancionada la Ley Nacional de Voluntariado Social, cuyo objetivo fue establecer un marco normativo de acción, definiendo los deberes, derechos y obligaciones de los voluntarios.

Los aspectos principales de la Ley en relación a la acción voluntaria son:

- Actuar con profesionalismo, humanidad y eficacia en las tareas encomendadas.
- Prestar ayuda gratuita y desinteresada.
- Crear un clima de respeto mutuo.
- Conocer íntegramente la misión y el trabajo de la organización.
- Adoptar una actitud de apertura y escucha hacia el otro.
- Fomentar el trabajo en equipo propiciando una comunicación fluida y un clima de trabajo y convivencia agradable.
- Hacer propios y asumir con responsabilidad los compromisos adquiridos por el grupo.
- Facilitar la integración, formación y participación de todos los voluntarios, especialmente de los nuevos, en condiciones de igualdad.
- Crear lazos de unión entre voluntarios de diferentes organizaciones.
- Promover la justicia social, fomentando una cultura de solidaridad rica en valores humanos y difundiendo el voluntariado.
- Transmitir con sus actitudes, acciones o palabras aquellos valores e ideales que persigue su trabajo voluntario. Ser coherente con la actitud de voluntario en el día a día.



2.1 LA DOCTRINA DE LA PROTECCIÓN INTEGRAL. LOS DERECHOS DE LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES

Toda intervención socio-comunitaria orientada a trabajar con niños, niñas y adolescentes debe estar enmarcada dentro de un modelo (encuadre) pedagógico que dé cuenta y contextualice los objetivos que se propone desarrollar, que oriente a los voluntarios (educadores) en la elaboración de propuestas, actividades y prácticas socioeducativas que implementarán y que, finalmente, puedan ayudar a sistematizar el proceso de enseñanza / aprendizaje desarrollado.

Fruto de la síntesis de distintas teorías y enfoques educativos, el encuadre pedagógico es un patrón conceptual a través del cual se esquematizan las partes y los elementos de un programa.

Al conocer un encuadre pedagógico el voluntario (educador) puede aprender cómo elaborar y operar un plan de intervención, teniendo en cuenta los elementos que serán determinantes en la planeación didáctica. Por eso es muy importante el conocimiento del encuadre pedagógico por los voluntarios en el desarrollo de su accionar.

SUJETOS DE DERECHO

El 20 de noviembre de 1989 la Asamblea General de las Naciones Unidas adoptó la Convención sobre los Derechos del Niño, dando así un giro copernicano a la relación de la sociedad con la niñez. Se determinó que la infancia dejaría de ser entendida como un paso previo, una etapa preparatoria, dependiente de la consideración de los adultos, a ser reconocida con un nuevo estatus: el niño como “sujeto de derecho”.

De esta manera, se otorga a los niños, niñas y adolescentes “derechos” que deben ser garantizados por el Estado, eliminando así el “enfoque tutelar” y pasando a considerar al infante como un sujeto activo.

Este nuevo encuadre sociopolítico de la infancia exige reorientar las prácticas socioeducativas y sociocomunitarias poniendo a los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derecho y protagonistas en el proceso de aprendizaje.

Según la Convención, los derechos universales de los niños, niñas y adolescentes se pueden agrupar en tres categorías:

- a. Derechos de Provisión: garantizan el desarrollo ópti-

- mo y bienestar (derecho a la educación, a la salud, a condiciones de vida digna).
- b. Derechos de Participación: garantizan la libre información y expresión de sus opiniones y la participación en las decisiones relativas a su bienestar. También garantiza el derecho a reunirse y construir sus propias organizaciones.
 - c. Derechos de Prevención: garantizan la detección, en forma temprana, de situaciones que pongan en riesgo el pleno ejercicio de sus derechos.

Toda la práctica socioeducativa debe estar atravesada por el principio rector de la Convención: “el niño como sujeto de derecho”. Y la intervención que se realice a través del Programa Hora Libre debe garantizar el cumplimiento de todos los derechos que los asisten. Por eso es importante que conozcamos cuáles son aquellos derechos concretos que otorga la Convención y que deben tenerse en cuenta a la hora de planificar las acciones.

Derechos que deben considerarse centrales en la planificación, implementación y evaluación del Programa Hora Libre:

→ **ARTÍCULO 13 – EL DERECHO A LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN**

1. Expresar su opinión libremente. También tiene derecho a investigar, recibir y difundir información.
2. Esta libertad de expresión tiene ciertos límites:
 - a. Debe respetar los derechos y la reputación de los demás.
 - b. No debe poner a la sociedad en peligro.

→ **ARTÍCULO 14 – EL DERECHO A LA LIBERTAD DE CONCIENCIA, RELIGIÓN Y PENSAMIENTO**

1. Ejercer la libertad de conciencia, pensamiento y religión.
2. La libertad de practicar una religión y de expresar sus convicciones tiene límites:
 - a. Debe respetar las libertades y los derechos de los demás.
 - b. No debe poner a la sociedad en peligro.

→ **ARTÍCULO 15 – EL DERECHO A LA LIBERTAD DE ASOCIACIÓN**

1. Tiene derecho a formar grupos con otros niños o adultos y a participar en reuniones acerca de temas o actividades que le interesen.
2. La libertad de asociación tiene límites:
 - a. Debe respetar las libertades y los derechos de los demás.

b. No debe poner a la sociedad en peligro.

→ **ARTÍCULO 29 – LOS OBJETIVOS DE SU EDUCACIÓN**

- a. Promover su crecimiento personal y el desarrollo de sus capacidades.
- b. Prepararlos para tomar responsabilidades en una sociedad libre, con un espíritu de comprensión, paz, tolerancia, igualdad y amistad.
- c. Enseñarles a respetar el medio ambiente natural que los rodea.

→ **ARTÍCULO 31 – EL DERECHO AL TIEMPO LIBRE**

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a descansar, a gozar del tiempo libre, a jugar y a realizar actividades recreativas. También tienen derecho a participar en actividades artísticas y culturales para niños de su edad.

Descripto el marco doctrinal que orienta y estructura el Encuadre Pedagógico del Programa Hora Libre es necesario avanzar sobre aspectos metodológicos y procedimentales que se desprenden de este encuadre.

2.2 EDUCACIÓN POPULAR

Si bien al hablar de Educación Popular viene a la mente casi en forma inmediata el educador brasileño Paulo Freire, esta mirada educativa se remonta mucho más allá del siglo XX y del contexto latinoamericano. No es intención de este manual hacer una descripción histórica de la Educación Popular, sino tomar algunos elementos que aporta esta corriente pedagógica para favorecer el trabajo socioeducativo de los voluntarios (educadores) que implementarán el Programa Hora Libre en las distintas comunidades.

Como ya se ha descripto anteriormente, el Programa Hora Libre está orientado a trabajar con niños y niñas que viven situaciones de vulnerabilidad de derechos (los contextos de pobreza, hacinamiento y desintegración social configuran sin duda escenarios que vulneran los derechos de los niños y niñas). La forma en que se desarrolla esta intervención socioeducativa es a partir del juego y actividades recreativas, pero integrando en forma transversal la intención de favorecer la integración social, la educación en valores y el cuidado y el respeto por el medioambiente. Desde esta perspectiva la acción que desarrollaran los voluntarios (educadores) no consiste simplemente en “ir a jugar” (y es muy importante jugar) o compartir unas horas con los niños y niñas (y es muy importante la presencia compartida).

Existe en toda práctica sociocomunitaria una intencionalidad, que dentro del marco de la Educación Popular pode-

mos sintetizar en tres pilares fundamentales:

1. Transformación: se busca trabajar por la construcción de una nueva sociedad, sin excluidos, donde se brinden herramientas y oportunidades para una vida digna y el pleno ejercicio de los derechos.
2. Ética: individual y colectiva centrada en el respeto por la vida, la solidaridad, la generosidad, el amor y la justicia.
3. Empoderamiento: desarrollo de las potencialidades y autonomía en función de la construcción personal de un proyecto de vida.

Esta intencionalidad también conlleva un “modo de actuar” que está centrado en una práctica socioeducativa que tiene en cuenta:

- Las habilidades, inclinaciones, gustos y capacidades de los niños y niñas.
- El contexto social, cultural y geográfico donde se desarrollan las actividades.
- El reconocimiento y respeto por el “saber” (conocimiento) de todos los participantes.
- La flexibilidad y apertura para modificar la actividad propuesta para responder a los emergentes que pudieran surgir.

Por último, también se hace necesario definir los actores que participan en el proceso, cuál es el lugar que ocupan y la relación que existe entre ellos.

En primer lugar está el sujeto de nuestra acción socioeducativa, niños y niñas a los cuales está dirigido el Programa Hora Libre. No es un sujeto pasivo que espera nuestra intervención, sino más bien un actor activo que va a interactuar con los voluntarios (educadores) estableciendo una verdadera relación dialógica donde se funda el acto “educativo”.

Es importante tener en cuenta a la hora de acercarnos a los niños y niñas que:

- a. Son sujetos de derechos.
- b. Tienen una comprensión de su entorno, lo cual les permite intervenir en sus contextos, construir interacciones con sentido e interpretar nuevas propuestas.
- c. Poseen una competencia lingüística y cultural acorde a su contexto.
- d. Tienen un criterio de verdad que se deriva del contexto cultural en el que viven.
- e. Exponen un visión valorativa que da sentido y unidad al grupo al que pertenecen.
- f. Tienen categorías y esquemas sociales y culturales validados por la comunidad donde viven que les permiten elaborar prácticas y pautas de comportamiento

y relación, y construir sus propias visiones sobre el mundo.

Un segundo actor que interviene en el proceso de implementación del Programa Hora Libre es el voluntario (educador), responsable de animar los talleres y eventos que se implementan en las comunidades. Este actor es diverso ya que proviene de distintos sectores de la sociedad y de alguna manera es fruto del contexto (familiar – comunitario – educativo) donde fue educado.

Al igual que los niños y niñas, los voluntarios (educadores) son sujetos activos de la práctica socioeducativa y establecen un vínculo estrecho entre ellos y los niños y niñas, conformando una relación pedagógica (educador / educando) en la que ambos se convierten en educadores y a la vez educandos.

Si bien los criterios señalados anteriormente para tener en cuenta a la hora de acercarse a los niños están presentes también en los voluntarios (educadores), es importante que éstos puedan desarrollar un pensamiento comprehensivo, sistemático y crítico.

Fundación SUMA es el tercer actor involucrado en este proceso, SUMA pone en la práctica socioeducativa su visión, misión y objetivos junto a las expectativas en torno a la acción programática, las alianzas territoriales e institucionales y el proceso sistemático de organización y capacidad de producción teórica que se deriva de la experiencia del trabajo.

HABILIDADES PARA LA VIDA

HABILIDAD

CARACTERÍSTICA

AUTOCONOCIMIENTO

Conocerse es el soporte y el motor de la identidad y de la autonomía. Captar mejor nuestro ser, personalidad, fortalezas, debilidades, actitudes, valores, aficiones... Construir sentidos acerca de nosotros mismos, de las demás personas y del mundo que compartimos. Conocerse no es sólo mirar hacia dentro, sino que también es saber de qué redes sociales se forma parte, con qué recursos personales y sociales contamos para celebrar la vida y para afrontar los momentos de adversidad. En definitiva, saber qué se quiere en la vida e identificar los recursos personales con que se cuenta para lograrlo.

HABILIDAD

CARACTERÍSTICA

EMPATÍA

La empatía es una capacidad innata de las personas que permite tender puentes hacia universos distintos al propio, para imaginar y sentir cómo es el mundo desde la perspectiva de la otra persona. Poder sentir con la otra persona facilita comprender mejor las reacciones, emociones y opiniones ajenas, e ir más allá de las diferencias, lo que nos hace más tolerantes en las interacciones sociales. “Ponerse en la piel” de la otra persona para comprenderla mejor y responder de forma solidaria, de acuerdo con las circunstancias.

COMUNICACIÓN ASERTIVA

La persona que se comunica asertivamente expresa con claridad lo que piensa, siente o necesita, teniendo en cuenta los derechos, sentimientos y valores de sus interlocutores. Para esto, al comunicarse da a conocer y hace valer sus opiniones, derechos, sentimientos y necesidades, respetando las de las demás personas. La comunicación asertiva se fundamenta en el derecho inalienable de todo ser humano a expresarse, a afirmar su ser y a establecer límites en las relaciones sociales.

RELACIONES INTERPERSONALES

Establecer y conservar relaciones interpersonales significativas, así como ser capaz de terminar aquellas que bloqueen el crecimiento personal (relaciones tóxicas). Esta destreza incluye dos aspectos claves. El primero es aprender a iniciar, mantener o terminar una relación; el segundo aspecto clave es aprender a relacionarse en forma positiva con las personas con quienes se interactúa a diario (en el trabajo, en la escuela, etc.)

TOMA DE DECISIONES

Decidir significa actuar proactivamente para hacer que las cosas sucedan en vez de limitarse a dejar que ocurran como consecuencia del azar o de otros factores externos. Continuamente estamos tomando decisiones, escogiendo qué hacer tras considerar distintas alternativas. Esta habilidad ofrece herramientas para evaluar las diferentes posibilidades en juego, teniendo en cuenta necesidades, valores, motivaciones, influencias y posibles consecuencias presentes y futuras, tanto en la propia vida como en la de otras personas.

MANEJO DE PROBLEMAS Y CONFLICTOS

No es posible ni deseable evitar los conflictos. Gracias a ellos, renovamos las oportunidades de cambiar y crecer. Pueden ser una fuente de sinsabores, pero también una oportunidad de crecimiento. Podemos aceptar los conflictos como motor de la existencia humana, dirigiendo nuestros esfuerzos a desarrollar estrategias y herramientas que permitan manejarlos de forma creativa y flexible, identificando en ellos oportunidades de cambio y crecimiento personal y social.

HABILIDAD

CARACTERÍSTICA

PENSAMIENTO CREATIVO

Usar la razón y la “pasión” (emociones, sentimientos, intuiciones, fantasías, etc.) para ver la realidad desde perspectivas diferentes que permitan inventar, crear y emprender con originalidad. Pensar creativamente hace referencia a la capacidad para idear algo nuevo, relacionar algo conocido de forma innovadora o apartarse de esquemas de pensamiento o conducta habituales (pensar “fuera de la caja”). Esto permite cuestionar hábitos, abandonar inercias y abordar la realidad de formas novedosas.

PENSAMIENTO CRÍTICO

Analizar experiencias e información y ser capaz de llegar a conclusiones propias sobre la realidad. La persona crítica no acepta la realidad de manera pasiva “porque siempre ha sido así”. Por el contrario, se hace preguntas, se cuestiona rutinas, investiga. El pensamiento crítico requiere la puesta en acción tanto de habilidades cognitivas (un proceso activo de pensamiento que permite llegar a conclusiones alternativas), como de competencias emocionales (relacionadas con las actitudes personales, ya que es necesario también querer pensar).

MANEJO DE EMOCIONES Y SENTIMIENTOS

Esta habilidad propone aprender a navegar en el mundo de las emociones y sentimientos, logrando mayor sintonía con el propio mundo afectivo y el de las demás personas. Las emociones y sentimientos nos envían señales constantes que no siempre escuchamos. A veces pensamos que no tenemos derecho a sentir miedo, tristeza o ira. Este es un ejemplo de cómo el mundo afectivo se puede ver distorsionado por prejuicios, temores y racionalizaciones. Comprender mejor lo que sentimos implica tanto escuchar lo que nos pasa por dentro, como atender al contexto en el que nos sucede.

MANEJO DE TENSIONES Y ESTRÉS

Las tensiones son inevitables en la vida de todas las personas. El reto que representan no consiste en evadir las tensiones, sino en aprender a afrontarlas de manera constructiva, sin instalarse en un estado crónico de estrés. Esta habilidad permite identificar las fuentes de tensión y estrés en la vida cotidiana, saber reconocer sus distintas manifestaciones y encontrar vías para eliminarlas o contrarrestarlas de manera saludable.

El trabajo con el enfoque de Habilidades para la Vida permite desarrollar creativamente actividades y estrategias lúdicas en las cuales cada una de estas 10 competencias entran a vincularse e interactuar permanentemente. No se trata, por lo tanto, de hablar sobre qué son las 10 habilidades sino hacer experiencia y uso de ellas a fin de que puedan incorporarse en el desarrollo psicosocial de los niños y niñas.



CAPÍTULO III ENCUADRE DE INTERVENCIÓN

3.1 EL TRABAJO COMUNITARIO

Como señalábamos en el capítulo anterior, toda acción socioeducativa debe estar enmarcada dentro de un modelo (encuadre) pedagógico que le dé sustento y, un encuadre de intervención que dé cuenta desde dónde se quiere llevar adelante la propuesta.

Como ya se ha indicado reiteradas veces, el Programa Hora Libre tiene como sujeto directo de su acción socioeducativa a niños y niñas que residen en contextos vulnerables. Esta definición ya da en sí misma un encuadre de intervención. Sin embargo hay una característica más que hace al modo en que la Fundación SUMA implementa el Programa: todas las actividades que se realizan en el territorio, o sea dentro de la comunidad donde están insertos los niños y niñas, se busca articular con organizaciones sociales, comunitarias, religiosas y/o gubernamentales que tienen presencia en el lugar.

Por lo tanto no estamos hablando de una acción socioeducativa descontextualizada, sino más bien de un encuadre con una impronta claramente comunitaria.

3.2 EL ABORDAJE COMUNITARIO

El abordaje comunitario es una metodología de intervención que surge de experiencias colectivas y de múltiples procesos sociocomunitarios y se basa en la realización de actividades guiadas por un equipo técnico e implementadas por todos los participantes del proyecto, posibilitando así mecanismos de integración frente a las necesidades y demandas de la comunidad.

El sujeto activo del abordaje comunitario es la misma Comunidad, entendiéndola a ésta como un colectivo social que tiene elementos comunes (idioma, costumbres, valores), una ubicación territorial, construye una visión del mundo, establece roles y estatus social, lo que va a configurar una Identidad común propia que la diferencia de otra comunidad y le permite así configurar un universo simbólico de sentidos, necesidades y proyectos.

Esa configuración comunitaria se concretiza y se hace visible y palpable en la “vida cotidiana” donde los fenómenos culturales y contextuales se vuelven concretos. En la vida cotidiana podemos encontrar cuáles son las prácticas sociales comunes, cuál es el mundo de relaciones que se establecen, cómo se relaciona el saber y el conocimiento y cómo se vivencia la realidad en la que están inmersos. Esta vivencia de la “vida cotidiana” es rica y compleja y permite hacer un análisis más profundo de la comunidad en la que se inserta el Programa.

3.3 ELEMENTOS DEL ABORDAJE COMUNITARIO

El abordaje comunitario otorga herramientas de planificación, gestión y evaluación que permiten (respetando las características locales) abordar en forma más efectiva y eficiente las distintas problemáticas sociales en las cuales se quiere intervenir.

Este tipo de abordaje permite contar con elementos indispensables para poder realizar una acción sociocomunitaria que dé resultados y cambios significativos en la vida de las comunidades.

Algunos elementos a tener en cuenta:

- a. Diagnóstico de la Comunidad: es importante conocer más allá de las generalidades que pueden aportar las estadísticas, cuáles son las características de la comunidad en la que vamos a trabajar. Trabajar en un diagnóstico participativo de la comunidad no nos da sólo el conocimiento de las problemáticas y necesidades que tienen, sino también los recursos y posibilidades con las que cuenta.
- b. Recursos: la comunidad cuenta con recursos (humanos, edilicios, económicos, simbólicos) que favorecen que la implementación de un Programa pueda tener éxito.
- c. Red: el abordaje comunitario exige el trabajo en red con otras organizaciones (públicas, privadas, comunitarias). La complejidad social hace que resulte indispensable articular y generar movimientos sinérgicos.
- d. Habilidades y Capacidades: existen en el interior de toda comunidad Habilidades y Capacidades individuales y colectivas que deben ser identificadas y sumadas al Programa, ya que no solo enriquece el trabajo sino que además garantiza que la comunidad se empodere del mismo y le aporte sustentabilidad social, cultural y política.
- e. Participación, Protagonismo y Empoderamiento: el abordaje comunitario hace que todos los actores de la comunidad sean parte del proyecto, así se van generando compromisos que garantizan la continuidad y seguimiento de la propuesta más allá de los recursos que pueda aportar la organización que coordina la acción.
- f. Evaluación y Retroalimentación: es importante tener capacidad de evaluar toda la acción programática, para poder así mejorar las prácticas y fortalecer las estrategias. La comunidad es una fuente inagotable de información, datos y recursos que nos permiten retroalimentar el trabajo y hacer siempre nueva la experiencia, evitando de este modo la rutina y el agotamiento.

Establecer Prioridades: Cuando trabajamos en la comunidad nos encontramos con muchas demandas y necesidades, y tenemos que ser capaces de establecer prioridades en base a las posibilidades reales de la organización para abordar esos problemas.

Local / Regional / Nacional: El abordaje comunitario se centra en lo local pero sin desconocer en su análisis las otras dimensiones del problema.

Estrategias: Es importante a la hora de trabajar en la comunidad establecer de antemano cuales son las estrategias que vamos a implementar, esto es, diseñar un mapa que nos oriente y que fije el rumbo de las acciones. El abordaje comunitario debe ser flexible pero nunca improvisado.

Generar Movilización: para poder hacer procesos de transformación es importante contar con una comunidad movilizada. Todos deben sentirse parte y estar deseosos de participar del proyecto. El movimiento es signo de vitalidad y la vitalidad genera cambios.

Consensos: la vida de la comunidad se enriquece en la búsqueda de consensos, donde se reconoce que todos tienen algo que aportar para la construcción común. Es importante reconocer que la verdad no es privativa de nadie, sino que surge del consenso que se va construyendo comunitariamente.

Autonomía: es preciso educar personas y comunidades autónomas que puedan librarse de ataduras sociales, políticas, culturales, económicas que no les permitan desarrollar todas sus capacidades.

Ideas: las grandes ideas son el germen de los grandes proyectos, es necesario desarrollar capacidad de soñar, de tener ideas que ayuden a salir de lugares de estancamiento, pobreza y exclusión.

Articulación: es con los otros que se construye la comunidad, no haciendo todos lo mismo sino trabajando complementariamente y cooperativamente con las otras personas y / organizaciones de la comunidad.

Conocimiento: Saber es poder! Por eso es importante socializar el conocimiento y hacer una construcción común que permita integrar el conocimiento científico con el conocimiento popular. Lograr hacer síntesis cultural.

Celebrar: es importante en la vida de la comunidad poder celebrar. La dimensión festiva del encuentro y el sentido de gratitud de las relaciones son motivos para celebrar. Toda

3.5 RESILIENCIA COMUNITARIA

Comunidad establece sus criterios de celebración y es importante que los programas cuenten con esta dimensión celebrativa.

Pluralidad: lo que hace bello, sabio y nutritivo la acción comunitaria es la pluralidad de voces, de ideas, de culturas, de miradas, de identidades, por eso es importante favorecer y potenciar la pluralidad sociocultural.

A modo de orientación, vamos a señalar algunos elementos que pueden ser trabajados en las comunidades y que favorecen en desarrollar la resiliencia comunitaria:

El concepto de Resiliencia Comunitaria es una construcción latinoamericana desarrollada a partir de la evidencia de que frente a ciertos desastres y/o calamidades que sufren las comunidades se generan condiciones que permiten sobreponearse y construir a partir de ellas.

Los 5 pilares señalados por esta corriente son:

- Solidaridad
- Honestidad
- Identidad Cultural
- Humor Social
- Autoestima Colectiva

Por otro lado, este mismo enfoque señala 4 antipilares que no promueven la resiliencia comunitaria:

- Corrupción
- Autoritarismo
- Impunidad
- Invasión Cultural

A modo de síntesis, es importante comprender que todo proceso educativo transformador se gesta en todos los espacios de la vida por donde transitan los niños y niñas a quienes va dirigido el Programa Hora Libre. Por eso es en la vida de las comunidades de las cuales ellos forman parte que este programa hace su mayor aporte, acercándoles el trabajo de voluntarias y voluntarios que en forma desinteresada y con el solo objetivo de contribuir al bienestar común se suman a los esfuerzos comunitarios por construir una comunidad que garantice el pleno ejercicio de los derechos de todos los niños, niñas y adolescentes.





NO Pasa
No



S U M A
Fundación
www.fundacionsuma.org

CAPÍTULO IV ENCUADRE METODOLÓGICO

Un programa de intervención socio-comunitario como HORA LIBRE necesita de una dirección de trabajo que tendrá como eje central la planificación estratégica, de la cual se desprenderán distintas actividades. A eso denominaremos: Encuadre Metodológico.

Dos conceptos son claves en el desarrollo positivo y saludable de Hora Libre: Recreación Y Tiempo Libre.

4.1 RECREACIÓN

Debemos considerar a la Recreación como todas aquellas actividades y situaciones en las cuales esté puesta en marcha la diversión. La Recreación tiene dos objetivos básicos: entretenernos y relajarnos. En Hora Libre, más allá de las actividades programadas llevadas a cabo por los voluntarios, debemos prestar atención a los intereses de cada uno de los niños y niñas que participan de las actividades, ya que ellos mismos pueden descubrir y desarrollar distintas formas de recrearse y divertirse, válidas también para llevarlas a cabo.

NO TODOS LOS NIÑOS Y NIÑAS SON IGUALES NI TIENEN LAS MISMAS EXPERIENCIAS O INTERESES, DEBEMOS PERMITIR QUE CADA UNO DESARROLLE SU INCLINACIÓN POR TAL O CUAL ACTIVIDAD PARTICULAR. PUEDE HABER O NO COINCIDENCIA DE INTERESES Y ¡TODO ES VÁLIDO!

4.2 TIEMPO LIBRE

Mucho se dice y escribe sobre el Tiempo Libre, idea que, generalmente, asociamos a No Hacer Nada. Debemos considerar que el Tiempo Libre es “ese espacio de tiempo que le dedicamos a aquellas actividades que nada tienen que ver con nuestro trabajo o bien nuestras tareas cotidianas”. Es, en realidad, el tiempo que dedicamos a hacer lo que realmente nos gusta y durante el tiempo que querramos.

EL USO DEL TIEMPO LIBRE ESTÁ VINCULADO DIRECTAMENTE CON EL DISFRUTE DE HACER ALGO QUE NOS APASIONA, ALGO QUE NOS DIVIERTE, AGRADA Y ENTRETIENE.

Con estos dos conceptos de base para el trabajo en el Programa Hora Libre, debemos mencionar ahora un tercer concepto que atravesará todo el encuadre metodológico en virtud de lo que queremos trasladar e instalar como bandera en las actividades con los niños y niñas que participan del programa. Nos referimos a los Valores.

4.3 ¿QUÉ SON LOS VALORES?

En un sentido amplio de la palabra, los valores son cualidades o características propias de una persona o actividad considerada positiva o de gran importancia.

Desde nuestro rol debemos abocarnos al desarrollo y promoción de los Valores Universales ya que nos referimos a seres humanos. Pero no debemos dejar de lado, en virtud de nuestro trabajo social y en equipo, el desarrollo de nuestros valores sociales y culturales, aquellos que son comunes a un grupo de personas que pertenecen a una determinada sociedad o cultura.

4.4 VALORES UNIVERSALES

Libertad: Es obrar con libre albedrío. Es hacer lo que uno desea, pero sin dañar a nadie. La libertad física es limitada. Sólo el pensamiento es infinitamente libre.

Justicia: Es dar a cada quien lo que se merece, según sus obras.

Respeto: Es una consideración especial hacia las personas en razón de reconocer sus cualidades, autoridad, méritos o valor personal.

Tolerancia: Actitud abierta hacia posturas u opiniones diferentes de la propia.

Responsabilidad: Es la obligación de responder por los actos que uno ejecuta, sin que nadie te obligue.

Amor: Es un principio de unión entre los elementos que forman el Universo. Manifestación de los hombres hacia el bien.

Bondad: Es una cualidad considerada por la voluntad como un fin deseable tendiente a lo bueno.

Honradez: Es la cualidad que nos hace proceder con rectitud e integridad.

Confianza: Actitud de esperanza hacia una persona o cosa. Sentimiento de seguridad en uno mismo. Acto de fe.

Solidaridad: Es una responsabilidad mutua contraída por varias personas, que nos permite comprometernos de manera circunstancial a la causa de otros.

Verdad: Es la conformidad o acuerdo de lo que se dice con lo que se siente, se piensa y se hace.

4.5 VALORES SOCIALES

Recordemos que estos valores son importantísimos para la construcción de relaciones saludables y armoniosas en los grupos de pertenencia y en nuestra convivencia diaria con los demás. Los valores sociales interactúan entre sí, tienen una íntima comunicación que se va gestando en la práctica. Los valores sociales no distan mucho de los Universales aunque a estos últimos se suma:

Paz: nos permite buenas relaciones con los otros.

Igualdad: o equidad; nos ubica a todos con los mismos derechos.

Fraternidad: una noble acción que promueve entre todos la unión por el bien común.

Dignidad: es el respeto que debemos tener al comportarnos.

Cooperación: es la acción que ofrecemos de manera desinteresada.

Sinceridad: es lo verdadero, lo que consideramos positivamente veraz.

LA PRÁCTICA COTIDIANA DE LOS VALORES DA UN VALOR SIGNIFICATIVO A LA VIDA, AQUÍ RADICA LA IMPORTANCIA DE TRANSMITIRLOS A NUESTROS NIÑOS Y NIÑAS.

Consideramos que la construcción conjunta en los procesos de intervención comunitaria obedece a la puesta en práctica de **Hábitos**. Si hablamos de **Valores** en la teoría pero no los ponemos en práctica en nuestro accionar, no llegamos a ningún lugar. Es importante, por ejemplo, que el **Respeto** como valor sea una práctica diaria y que la **Solidaridad** sea una expresión de vida. Estas situaciones se generan si trabajamos estos conceptos como **Hábitos**.

4.6 ¿QUÉ SON LOS HÁBITOS?

Según la definición de la Real Academia Española, un hábito es, por un lado, la manera de actuar adquirida por la repetición regular de un mismo tipo de acto o por el uso reiterado y regular de una cosa llamada costumbre y, por otro lado, es la facilidad para hacer una cosa, que se adquiere con la práctica.

EL HÁBITO SE TRANSFORMA EN COSTUMBRE

Los hábitos sirven para:

- Organizarnos
- Convertirnos en seres responsables
- Fortalecer aprendizajes
- Desarrollar actitudes positivas

4.7 A JUGAR...

Ya sabemos que el objetivo fundamental del programa Hora Libre es incorporar, a través del juego, distintas herramientas, valores y saberes, con especial énfasis en el trabajo en equipo, la convivencia, la cultura y el cuidado del medio ambiente. Debemos considerar que el juego es algo que nació con nosotros y es por esto que está siempre en nosotros. Aprendimos a vincularnos con los demás a través del juego, con nuestra familias, nuestros amigos y con la sociedad en general. Jugar es enriquecernos, sobre todo Humanamente.

PERO ¿QUÉ ES EL JUEGO? EL JUEGO ES UNA MANIFESTACIÓN HUMANA QUE ESTÁ EN NOSOTROS DESDE QUE NACEMOS Y NOS PRODUCE BIENESTAR. PODEMOS DEFINIRLO COMO UNA ACTIVIDAD RECREATIVA QUE REALIZAMOS PARA DISTRAERNOS DE CUESTIONES COTIDIANAS Y GENERAR UN DISFRUTE PARA NUESTRA MENTE Y NUESTRO CUERPO. EL JUEGO NOS PERMITE MUCHAS COSAS, SOBRE TODO EDUCARNOS PARA LA VIDA.

Podemos decir entonces que el juego es una de las actividades más importantes que hacemos como seres humanos y, si bien se da con mayor frecuencia en nuestra infancia, está presente a lo largo de toda nuestra vida permitiéndonos el desarrollo de aptitudes y capacidades intelectuales y, también, el desarrollo de estados emocionales saludables. Mediante el juego aprendemos a convivir y a trabajar positivamente decisiones e intereses propios y de los demás.

A tener en cuenta:

El filósofo Johan Huizinga afirma en uno de sus libros que: “ha habido un factor de competición lúdica más antigua que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él”. ¿Qué quiere decirnos? que el juego ha estado siempre y que es anterior a cualquier cultura!

4.8 PERTINENCIAS DEL JUEGO

El juego es una actividad que nos permite afianzar vínculos, construir identidades, transformarnos en sujetos libres y, básicamente, educarnos. La impronta y significación de estos conceptos se da por algunas de las características básicas del juego:

- Colabora con la educación de los niños.
- Es integrador e igualitario.
- Permite la sociabilización.
- Si bien, esencialmente es libre, tiene ciertas pautas y/o reglas que los jugadores aceptan.
- Favorece el conocimiento de la realidad.
- Permite que el niño reconozca su identidad.
- Divierte y entretiene.
- No necesita materiales.
- Se realiza en cualquier ambiente.

4.9 EL JUEGO Y LA INFANCIA

Mencionadas las pertinencias del juego y sus características más importantes, veamos ahora por qué el juego es importante en la Infancia.

Básicamente el juego será necesario y útil en el desarrollo de la infancia, siempre y cuando los niños y niñas sean los verdaderos protagonistas del mismo. Así, nuestra intervención como adultos, se basará en:

- No imponer el juego sin relevar saberes y deseos de los niños.
- Estar a disposición del niño, quien será el protagonista.
- Facilitarle las condiciones necesarias para que juegue.

Siendo protagonistas, los niños y niñas aprenderán, a través del juego, a:

- Autocontrolarse.
- Adaptarse social y cooperativamente.
- Prepararse para la vida adulta.
- Comunicarse e interactuar.
- Aprender valores.
- Reconocer límites y reglas.
- Descubrir el mundo de los adultos sin ser parte de él.
- Desarrollar la responsabilidad.
- Convivir con pares.

Vemos aquí que el juego en la infancia es un pilar positivo para el desarrollo saludable de los niños y niñas convirtiéndose en una herramienta motivacional, liberadora y resolutoria de conflictos, contribuyendo a los cuatro ejes básicos del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional.

¡A NO OLVIDAR! IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA INFANCIA

- Permite descubrir nuevas sensaciones.
- Desarrolla la personalidad.
- Desarrolla capacidades perceptivas.
- Explora capacidades motoras.
- Estimula la capacidad de razonar.
- Amplia la memoria y la atención.
- Descentraliza el pensamiento.
- Coordina los movimientos corporales.
- Desarrolla la imaginación y la creatividad.
- Distingue lo real de lo fantástico.
- Potencia el lenguaje.
- Mejora la autoestima.
- Promueve la comunicación positiva.
- Potencia la asertividad.

5.1 ¿QUÉ ES UNA DINÁMICA?

Podemos definir una dinámica como un conjunto de hechos o actividades que tiene un objetivo o fin determinado. Cuando hablamos de dinámicas de intervención, nos estamos refiriendo a determinadas actividades que, en forma organizada, tendrán como prioridad lograr un resultado una vez finalizadas.

Dentro de estas dinámicas trabajaremos bajo la idea de que los niños, como individuos, pasen a formar parte de un grupo y de un espacio y a este proceso lo llamaremos *Integración*.

A continuación mostraremos una serie de juegos de fácil dinámica para desarrollar en el *Programa Hora Libre*.

5.2 JUEGOS DE INTEGRACIÓN

1 LAZARILLO

Objetivos: Crear confianza entre los integrantes del grupo para que se ayuden mutuamente

Material: Pañuelos grandes para tapan los ojos

Actividades: Guiar al compañero que tiene los ojos vendados

Desarrollo: Es imprescindible que se haga en silencio. Hay que dejar claro que el objetivo del juego no es poner obstáculos a la persona que está VENDADA. A través del recorrido pondremos al “ciego” en situaciones diferentes: diferenciando ruidos, reconociendo objetos... Cada uno tendrá que poner atención a lo que siente. La mitad del grupo hará el papel del ciego. Todos los participantes están en parejas: uno será el ciego y el otro el lazarillo. Los lazarillos elegirán a los ciegos, pero estos últimos no sabrán quién les guía. Después de andar así durante un corto período de tiempo, se hará un cambio de rol. Para terminar, se hablará con todo el grupo sobre lo que se ha sentido

2 ¿A DÓNDE VOY?

Objetivos: Desarrollar la confianza

Material: Pañuelos para tapan los ojos

Actividades: Guiar a una persona por medio de sonidos que le gusten

Desarrollo: Dos alumnos se pondrán enfrentados, a una distancia de 7-8 metros. Otro alumno, con los ojos tapados, se situará entre los dos. El que no ve no podrá saber dónde están los otros dos y estos, por medio de sonidos o de ruidos, lo tendrán que atraer. Cuando oiga un sonido que

le guste, dará un paso hacia dónde escucha el ruido. Si el sonido no le provoca ninguna reacción, se quedará quieto. La finalidad del juego es atraer lo más rápidamente posible al ciego. Posteriormente, cambiarán los roles en el trío

3 EL ZOO

Objetivos: Lograr la cooperación entre la pareja para encontrar cuanto antes al otro. Fortalecer la sensibilidad y la costumbre de escuchar

Material: Carteles que tengan dibujo o nombre de animales (dos carteles por cada animal)

Actividades: Formar parejas escuchando sonidos de animales

Desarrollo: A cada alumno se le entregará un cartel. Cada uno/a tiene que encontrar a su compañero, a la persona que tiene el mismo cartel. Para ello, tendrán que imitar el sonido del animal

4 MASAJE DE ESPALDA

Objetivos: Ofrecer al compañero sensaciones agradables

Material: No se necesita nada especial

Actividades: Aprender a comunicarse a través del cuerpo

Desarrollo: Este juego se hace en silencio. Todos los participantes se pondrán en parejas. Uno tumbado en el suelo, el otro de rodillas a su lado. El que está de rodillas pondrá sus manos sobre la espalda del otro, para cuando el animador empiece a hacer diferentes propuestas: mover las manos como si fuera un animal grande, con las puntas de los dedos como un ratón, arrastrándose como una culebra. Cuando el animador así lo ordene, cambiará el rol. Posteriormente, comentarán entre la pareja si ha sido un juego de su gusto

5 EL ESPEJO HUMANO

Objetivos: Desarrollar la atención hacia el otro

Material: CD. Equipo de Audio

Actividades: Puestos en parejas, uno hace los movimientos y el otro los imita

Desarrollo: Los alumnos se pondrán en pareja, de pie, uno delante del otro, y uno será el guía. Cuando empiece la música, el guía de la pareja hará diferentes movimientos, despacio. El lo imitará, haciendo los mismos movimientos. Los jugadores no pueden moverse de sus sitios y siempre hará movimientos lentos y tranquilos. Transcurridos algunos minutos, cambiarán los papeles de los miembros de la pareja. Si los jugadores se mueven rápido, se les dirá que se muevan despacio y suave

6 DIBUJO ALTERNATIVO

Objetivos: Lograr la cooperación-comunicación para realizar un trabajo

Material: Papeles, pinturas, pinceles

Actividades: Completar un dibujo en pareja

Desarrollo: Por turnos, cada integrante de la pareja va haciendo un trazo, hasta completar el dibujo

7 CONSTRUIR FORMAS

Objetivos: Lograr la comunicación y la cooperación para realizar un trabajo

Material: CD o cintas. Equipo de Audio

Actividades: Completar formas geométricas diferentes entre los alumnos

Desarrollo: Después de poner música suave, los alumnos empezarán a moverse por el aula. Cuando se pare la música, el profesor dirá el nombre de una figura geométrica o enseñará el cuadrado, por ejemplo, y entre todos los jugadores tendrán que completar con sus cuerpos esa forma, en el menor tiempo posible. Se puede tener en cuenta el tiempo pero puede ser más importante observar las reacciones de los niños: quién manda, quién imita, etc.

8 AROS COOPERATIVOS

Objetivos: Trabajar la idea de la cooperación por medio de la coordinación de los movimientos de los niños

Material: Aros de psicomotricidad y equipo de audio

Actividades: Reunir el mayor número posible de niños dentro de un aro

Desarrollo: Después de ponerse en parejas, los dos alumnos entrarán dentro de un aro. Cada participante, agarrado de un aro, andará saltando por la habitación mientras haya música. Cada vez que se pare la música se juntarán dos parejas poniendo un aro encima del otro y formando uno solo. Continuarán así hasta que el mayor número de alumnos entren dentro de un aro. En este juego se valorarán la simultaneidad de los movimientos y que sean en una misma dirección, con el ritmo adecuado y la habilidad para moverse

ENTENDEMOS LA INTEGRACIÓN SOCIAL COMO UN PROCESO DINÁMICO EN EL QUE PERSONAS DE DIFERENTES GRUPOS SOCIALES (ECONÓMICOS, CULTURALES, RELIGIOSOS) SE REÚNEN EN POS DE UN MISMO OBJETIVO O IDEA.

5.3 JUEGOS PARA TRABAJAR VALORES

Los valores que transmitimos a los niños se convertirán en conductas que les mostrarán un camino para desarrollar sus vidas en forma pacífica y justa. Recordemos que los niños y niñas no nacen reconociendo qué es lo correcto y lo incorrecto. La transmisión de valores se manifiesta básicamente en cómo actuamos y cómo hablamos con ellos. Lo que manifestamos en nuestra adultez es lo que adquirimos como hábitos en nuestra infancia.

La forma en que actuamos ante nuestros hijos y cómo les hablamos, los consejos que les damos son el auténtico núcleo de la educación en valores. Gran parte de los valores que manifestamos cuando somos adultos no son más que una serie de hábitos adquiridos durante la infancia a través del ejemplo de nuestros padres.

¡A NO OLVIDAR! JUGAR ES BUENO PORQUE...

- Permite descubrir nuevas sensaciones.
- Desarrolla la personalidad.
- Desarrolla capacidades perceptivas.
- Explora capacidades motoras.
- Estimula la capacidad de razonar.
- Amplía la memoria y la atención.
- Descentraliza el pensamiento.
- Coordina los movimientos corporales.
- Desarrolla la imaginación y la creatividad.
- Distingue lo real de lo fantástico.
- Potencia el lenguaje.
- Mejora la autoestima.
- Promueve la comunicación positiva.
- Potencia la asertividad

EL ESCUADRÓN A PARTIR DE 6 AÑOS

Objetivo: Comprobar los valores del trabajo en equipo y la comunicación.

Materiales: Hojas de papel. Aros.

Cada equipo debe hacer una nave voladora usando dos hojas de papel (de tamaño A4). La nave tiene que poder volar una distancia de cinco metros y atravesar un aro de al menos 50 cm de diámetro. Disponen de tres intentos para lograr su objetivo. Una vez terminado el juego, se pueden hacer preguntas. Un voluntario deberá ser el moderador. Terminado el juego preguntaremos:

¿Qué dificultad encontraste?

¿Qué sentías cuando un grupo terminaba y el tuyo no?

¿Qué sentimos ahora que todos terminamos el juego?

Es necesario que el voluntario realice un cierre reflexivo de la actividad para trabajar conceptos vinculados al trabajo en equipo y la motivación de grupos.

2 JUEGOS PARA REFLEXIONAR TODAS LAS EDADES

Objetivo: Propone algunas noticias y dilemas de la vida cotidiana para ayudar a los niños a encontrar respuestas sobre la justicia y la conciencia del otro.

Ejemplos:

- *Noticia:* Protesta contra la pesca de delfines.
Tema: Derechos de los animales
Preguntas clave: ¿Por qué se caza a los animales? ¿Debería estar permitido?
- *Noticia:* Guerra en Medio Oriente
Tema: Guerra
Preguntas clave: ¿Por qué existen las guerras? ¿Qué alternativas hay?
- *Noticia:* Las Drogas en el Barrio
Tema: Drogas
Preguntas clave: ¿Qué son las drogas? ¿Es malo tomar drogas? ¿Por qué?
- *Noticia:* Deserción escolar.
Tema: Escuela
Preguntas clave: ¿Debería ser obligatorio ir al colegio? ¿Por qué?

3 EQUILIBRIO 8 AÑOS

Objetivo: Favorecer la confianza en uno mismo y el otro. Promover la cooperación.

Desarrollo: Formar parejas. Dentro de cada pareja los integrantes se ponen frente a frente, dándose las manos, juntando los pies y uniendo las punteras. A partir de esta posición y sin despegar los pies del suelo, cada integrante va dejándose caer hacia atrás con el cuerpo completamente recto. Así hasta llegar a estirar completamente los brazos y conseguir el punto de equilibrio dentro de la pareja. Una vez alcanzado el equilibrio se pueden intentar hacer movimientos cooperando y sin doblar los brazos.
¿Qué cosas sentimos con este juego?

4 PONELE LA COLA AL BURRO DESDE LOS 4 AÑOS

Objetivo: Estimular la confianza.

Materiales: Cartulinas o afiches. Tizas o fibrones. Vendas para los ojos.

Desarrollo: Una primera instancia tiene que ver con el armado y pintura del burro en donde todos los participantes harán parte del trabajo. Una vez armado, con la cola separada, se colgará en un espacio de la pared y se procederá al juego. Un niño o niña con los ojos vendados intentará po-

nerle la cola al burro. Si acierta el grupo exclamará “¡Ponele la cola al burro!”, en caso contrario “¡El burro no tiene cola!”

5.4 JUEGOS Y MEDIO AMBIENTE

Podemos definir al Medio Ambiente como todo aquello que nos rodea formando parte de nuestro entorno próximo. A ello debemos sumarle lo que nosotros somos y lo que nosotros creemos. Debemos tener en cuenta que el MEDIO AMBIENTE tiene dos componentes importantes: 1) Biótico: es todo lo que tiene vida, como los animales y las plantas; 2) Abiótico: todo lo inanimado, como el agua, el aire, las rocas.

El medio ambiente no es sólo la naturaleza, nosotros también lo integramos y podemos transformarlo para mejorarlo o empeorarlo. Esa es nuestra responsabilidad con el medio ambiente: hacerlo cada día mejor.

Especialistas en el tema afirman que existe la regla de las 3R Medioambientales que debemos tener en cuenta para las intervenciones con niños y niñas:

- Reducir la cantidad de basura.
- Reciclar todos los materiales que sea posible.
- Reutilizar todos los objetos dándoles un nuevo uso.

1 ORDENA LA PALABRA

1. Enetbima iodem
2. Subara
3. Masisteec
4. Cadueonci
5. Sudosire
6. Cidoclare

2 MANUALIDADES ECOLÓGICAS

Con imaginación y creatividad podemos trabajar infinitas formas de cuidado del Medio Ambiente, teniendo en cuenta las 3R Medioambientales. Entonces..... ¡A Jugar!

Materiales básicos necesarios: Tijeras / Pegamento de barra o cola blanca/acuarelas o témperas/papeles/envases vacíos/cajas/telas/lana/ etc.

Cumpleaños: Utilizando bolsas plásticas, cartones, latas, envases plásticos y todo lo que se te ocurra armaremos lindos disfraces con los niños participantes del programa.

Zoo en casa: Podemos recrear distintos animales con cartones, cajas y hueveras y llevárnoslos de recuerdo a casa. Podremos armar tortugas, dinosaurios o el animalito que más nos guste.

Inventores de Juguetes: Los envases plásticos y otros elementos reciclables son detonantes a la hora de crear juguetes; títeres de telas viejas, autos y barcos con envases de leche o palitos de helados, la medias o los guantes convertidos

en muñecos, etc.

Jugando a decorar la casa: Los papeles de diarios se pueden convertir en hermosas flores y con botellas plásticas armamos lámparas decorativas. Una linda cortina hecha de telas viejas terminará de decorar nuestra casa.

Algo está sonando: La guitarra la armamos con cajas de zapatos y gomitas de plástico, las botellas pequeñas de jugos o gaseosas serán las flautas y los sobres plásticos de mayonesa, mostaza u otro aderezo la maracas de una orquesta que va a sonar fuerte!

Llegando a fin de año: Diciembre es el mes ideal para que con latas de conserva, botellitas plásticas, cartón y muchos colores armemos los adornos para el árbol de navidad!

Nota: Se pueden considerar fechas importantes o bien el calendario escolar para trabajar, por ejemplo, el armado de escarapelas, banderas, afiches sobre temáticas especiales, etc.

Tenemos que saber que...

Estudios realizados en niños menores de 8 años indican que éstos consideran más incorrecto dañar una planta o un animal que portarse mal ellos mismos.

De aquí la importancia de fortalecer el vínculo de los niños con el medio ambiente y, por otro lado, establecer normas de conductas saludables.

5.5 JUEGOS Y DEPORTE

El deporte, practicado desde el origen mismo del mundo, es una actividad física que tiene reglas y se puede practicar como algo recreativo o bien profesional, y también se lo toma como un medio para mejorar la salud. En general es una práctica que se lleva a cabo en grupo o de a dos personas.

¿POR QUÉ ES IMPORTANTE EL DEPORTE EN LA INFANCIA?

Recordemos que en la infancia se define, básicamente, la personalidad y además el estado físico y la salud que el niño va a desarrollar a lo largo de su adolescencia y edad adulta. En función de esto el deporte es importante ya que reduce notoriamente uno de los problemas de la niñez ligados a la obesidad infantil. Independientemente de esto, el Deporte contribuye notablemente a la integración social generando responsabilidad y compromiso en los niños y dejando de lado el individualismo. Es importante que en un tiempo gobernado por las tecnologías transmitamos a los niños la importancia del contacto con actividades al aire libre y un menor uso de la computadora o de la televisión.

1. Para niños de 5 a 7 años. Debe elegir libremente.

*Deportes individuales: gimnasia deportiva-capoeira.
Deportes colectivos: fútbol, básquet, vóley.*

2. *Para niños de 8 a 9 años. Debe elegir libremente.
Deportes individuales: gimnasia, capoeira, atletismo,
tenis. Deportes grupales: vóley, fútbol, básquet.*
3. *Mayores de 9 años. Todos los mencionados.*

Es indispensable que los niños opten por el deporte que quieran y no se sientan obligados a realizarlo ya que puede generar rechazo de su parte a estas prácticas.

5.7 JUEGOS CULTURALES

Aquí prevalecerá el trabajo en equipo; el conjunto del cuerpo de voluntarios, niños participantes y la comunidad barrial donde se esté realizando la intervención. Cuando intervenimos comunitariamente estamos dejando una base o un “algo” establecido en el lugar donde actuamos.

La mirada de los niños y niñas sobre su entorno próximo siempre es real y concreta. El trabajo fundamental que se puede llevar a cabo desde esta dinámica es relevar con los niños cuestiones que hacen, por ejemplo, a mejorar su barrio. En una mesa de trabajo consultarles:

- *¿Cómo ves la limpieza de la plaza de tu barrio?*
- *¿Qué cosas hacen falta en la plaza?*
- *¿Te gustaría que todos juntos pintemos murales en el Barrio?*
- *¿Organizamos un campeonato de fútbol con todos los vecinos?*

Una vez planteadas estas cuestiones se pueden realizar reuniones con sus padres o tutores y organizar en conjunto la actividad de “participación ciudadana”

5.6 JUEGOS E INTERVENCIÓN COMUNITARIA

Si tuviésemos que definir la cultura no podemos dejar de mencionar nuestras creencias, conocimientos, el arte, los hábitos y habilidades adquiridos como así también las costumbres y la historia; personal y social. La cultura también nos constituye como personas, como sujetos de derechos. Todas estas cuestiones las adquirimos desde lo individual pero también desde nuestra vinculación con lo familiar y social. Cultura significa cultivo y tiene que ver con lo aprendido y lo aprendido en nuestra historia de vida personal y social.

La cultura es, también, una práctica social que aprendimos de generación en generación a través de todo nuestro entorno que, a su vez, permitió formarnos ideas y conocimientos personales.

A través de nuestra historia cultural hemos llevado a la

práctica diversos juegos que, en la actualidad, mantienen una vigencia impoluta a la hora de divertirnos y trabajar valores, roles, trabajo de equipo, autoestima, etc. Una buena forma de reescribir nuestra historia es seguir promoviendo algunos de estos juegos.

1 **ESCONDITE**

Es un juego en el que unos niños se esconden y otro niño tiene que buscar a los que se han escondido. Es importante que, previo al inicio del juego, delimitemos la zona a jugar.

2 **LA GALLINA CIEGA**

En este juego necesitamos un mínimo de 4 niños participantes y un pañuelo.

El grupo elegirá a un niño o niña que se deberá tapan los ojos con el pañuelo. Mientras el niño o niña con los ojos tapadas da dos vueltas sobre sí mismo, el resto del grupo cantará “Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás” para despistarlos. El niño o niña que tiene tapados los ojos tendrá que encontrar a los demás.

3 **PIEDRA, PAPEL O TIJERA**

Es un juego de manos en el cual existen tres elementos. La piedra que vence a la tijera rompiéndola; la tijera que ven- cen al papel cortándolo; y el papel que vence a la piedra envolviéndola. Este juego podemos utilizarlo en casos de conflictos para dirimir qué persona hará determinada actividad o actuará ante determinada situación.

4 **LA RAYUELA**

Si bien este juego clásico de todos los tiempos se puede jugar individualmente, para hacerlo más divertido se puede jugar en pareja y lograr una mayor participación grupal. Con una tiza blanca dibujaremos cuadrados en el suelo y los enumeraremos del 1 al 10. Cada participante tirará una piedrita a cada número intentando que la misma caiga dentro del cuadrado; si cae fuera el participante pierde su turno y pasa el siguiente. Gana el primero en llegar al diez.

5 **EMBOLSADOS**

La carrera de embolsados es uno de los juegos más populares en la historia del mundo. Solo son necesarias unas bolsas de tela y espacio para saltar.

Los niños deben llegar a la meta sin caerse ni salirse de la bolsa.

6 **LAS CANICAS**

Otro juego popular en donde la destreza pasa por la puntería y precisión. Debemos tocar la canica “objetivo” con la

canica que lanzaremos con nuestro dedo pulgar.

7 SILLAS MUSICALES

Aquí necesitaremos sillas (tantas como niños participen) y un equipo de audio.

Formamos un círculo con las sillas ubicando los respaldos hacia adentro. Los participantes se ponen frente a las sillas, parados. Cuando la música comience los participantes caminarán ligeramente alrededor de las sillas mientras el voluntario quita una. Cuando la música se detenga los participantes se sentarán; siempre uno quedará fuera del círculo de sillas. El juego sigue así hasta que quedan dos jugadores compitiendo por una sola silla; quien logre sentarse ganará.

8 ENCANTADOS

Considerado como un juego de destreza mediante la persecución. “Encantados” consiste en que la persona Encantada tiene que tocar a alguien (mientras todos corren) y la persona tocada debe quedarse quieta o “encantada” hasta que otro participante la toque, quitándole el encanto.

El niño encantado debe, por un lado, encantar a los demás y, por el otro cuidar que ningún otro niño lo toque y desencante.

Otras opciones:

1. Para desencantar a alguien debe meterse debajo de sus piernas un compañero que se encuentre desencantado.
2. Se puede poner una base donde la persona puede pararse y estará a salvo del encantamiento.

En resumen

Juguemos con la convicción de que podemos cambiar mínimamente realidades, juguemos con la certeza de que somos labradores de pequeños campos de sabiduría, juguemos con las ganas que nos rodeaban de niños, juguemos como niños ¡sabiendo que somos hombres y mujeres de bien!



CAPÍTULO VI PLANIFICACIÓN

En un mundo cada vez más absorbido por cuestiones o problemáticas sociales y personales se torna importante establecer un orden que nos lleve a cumplir un objetivo o llegar a un fin determinado. La planificación es una clave necesaria para esto.

Desde el Programa Hora Libre intentaremos acordar y abordar actividades de carácter lúdico-educativas para niñas y niños en situación de vulnerabilidad. Establecer un orden de prioridades según las problemáticas detectadas en los grupos es fundamental, más aún sabiendo que tenemos un tiempo determinado para realizarlas.

6.1 ¿QUÉ SIGNIFICA PLANIFICAR?

Para llegar al concepto de planificación, es fundamental respondernos preguntas comunes a cualquier proyecto, y ha sido referencia indiscutida de autores, empresarios, políticos y cualquier persona decidida a asumir la conducción de un proyecto o actividad.

Qué: Implica lo que vamos a hacer. (actividad que queremos realizar)

Quién: Implica a quienes dirigimos la actividad.

Por Qué: (lo vamos a hacer) Qué nos motiva a hacer esta actividad.

Para Qué: Qué objetivos perseguimos.

Dónde: Nos habla del lugar donde lo realizaremos.

Cuándo: Es el día y el tiempo/duración que tendrán las actividad.

Cómo: Implica la forma en que lo haremos, las estrategias y metodologías de intervención que aplicaremos.

Respondidas estas preguntas podemos decir que PLANIFICAR es: un forma de prever nuestras actividades definiéndolas y organizándolas previamente. La planificación es el conjunto de actividades que vamos a realizar, teniendo en cuenta los objetivos que perseguimos, considerando las estrategias para lograr estos objetivos y el modo en que vamos a evaluar los resultados obtenidos para mejorar la práctica.

6.2 ¿CUÁL ES LA IMPORTANCIA DE PLANIFICAR?

Nuestras intervenciones serán dentro del ámbito del PROGRAMA HORA LIBRE con una importante impronta en temáticas vinculadas al juego. Desde esta perspectiva intentaremos minimizar ciertas problemáticas que existen en los espacios de intervención. Con la implementación de

diversos juegos y actividades estaremos trabajando cuestiones educativas, prevención, resolución de conflictos, educación ambiental, uso de tiempo libre, animación socio-cultural, entre otros temas. Desde este lugar la importancia de la planificación radica en la puesta en marcha de acciones ordenadas y consecuentes con la realidad en la que intervenimos. Así se trabajará en la construcción de hábitos saludables para los niños y niñas a los cuales dirigimos las acciones.

El éxito de nuestro trabajo y la solución de los problemas emergentes dependerá en gran parte de la planificación de actividades que desarrollemos para el programa.



MODELO DE PLANIFICACIÓN A IMPLEMENTAR

HORARIO	GRUPO	LUGAR	GUÍA
14:00 a 14:05	Todos los chicos	Salón de abajo	Pilar y Flor (más todos los voluntarios)
14:05 a 14:10	Todos los chicos	Salón de abajo	Sol 6-7
14:10 a 14:25	Todos los chicos	Salón de abajo	Carla 6-7
14:25 a 14:35	Todos los chicos	Salón de abajo	Karen y todos los voluntarios

ACTIVIDADES	DESARROLLO	MATERIALES	OBJETIVOS
Canción	<ul style="list-style-type: none"> • Yepoi: palmadas en los muslos. • Taitai: brazos cruzados en los hombros. • Ye: chasquidos con los dedos • Tuqui: palmadas en la cabeza. • Luego sobre los muslos del de la derecha y sobre la cabeza del de la izquierda. 		Con esta canción vamos a dar comienzo a las actividades y servirá para ir acostumbrando a los chicos respecto de las pautas de comienzo y cierre de la actividad.
Laberintos	Se le entrega a los chicos una hoja con algunos laberintos y ellos tienen que resolverlos individualmente.	Hojas, lápices de colores	Fomentar la creatividad y el razonamiento en los niños.
Dibujar paisajes	Dibujar paisajes y contarles a los chicos sobre la naturaleza y su preservación. (Usando el revés de las hojas de las fotocopias que no salieron bien demostrando así que se pueden reutilizar algunos materiales).	Hojas, lápices de colores.	Afianzar el conocimiento sobre la preservación de la naturaleza y la reutilización de los materiales.
La manzana podrida	La manzana podrida, si no es descartada, termina contaminando al resto de las manzanas. Un voluntario es la manzana podrida y debe ir tocando la cabeza de los nenes que, a su vez, deben agarrarse de una mano del voluntario dejando libre la otra para que siga tocando (contaminando) al resto de los nenes, formando una especie de serpiente por toda la planta baja.		Concientizar a los nenes sobre la importancia de no dejar alimentos podridos cerca de otros.

HORARIO	GRUPO	LUGAR	GUÍA
14:35 a 14:50	Dividir en dos grupos	Salón de abajo	Flor 6-7
14:50 a 15:15	Todos los chicos	Salón de arriba	Claudio 6-7
15:15 a 15:30	Todos los chicos	Salón de abajo	Dany 6-7
15:30 a 15:50	Todos los chicos	Merienda	
15:50 a 16:00	Todos los chicos	Salón de abajo	Fer (más todos los voluntarios)

ACTIVIDADES	DESARROLLO	MATERIALES	OBJETIVOS
Diferenciar lo que se recicla	Se colocan dos afiches con una gotita hecha con papel en cada uno para que los neños peguen en cada afiche lo que se recicla y lo que no.	Afiche, pegamento adhesivo, recortes de revistas.	Trabajar sobre el concepto básico de reciclado. Aprender a diferenciar lo que se recicla de lo que no.
Billetera	Reciclar las cajas de leche TetraBrik convirtiéndolas en billeteras que se llevarán los chicos.	Cajas de TetraBrik, papel contact, dos metros de velcro, cemento de contacto, abrochadora y ganchos.	
Historia sobre el reciclado	Se reparte a los neños varias hojas y se les cuenta una historia sobre el reciclado. Los neños deben dibujar alguna parte de la historia.	Hojas, lápices de colores.	Creatividad relativa al reciclado.
Canción	<ul style="list-style-type: none"> • Yepoi: palmadas en los muslos. • Taitai: brazos cruzados en los hombros. • Ye: chasquidos con los dedos • Tuqui: palmadas en la cabeza. • Luego sobre los muslos del de la derecha y sobre la cabeza del de la izquierda. 		Con esta canción vamos a dar comienzo a las actividades y servirá para ir acostumbrando a los chicos respecto de las pautas de comienzo y cierre de la actividad.

Repasemos...

La idea es que, a través del juego, potenciemos aquellos valores humanos que todos poseemos y podamos, poco a poco, transformar realidades de otros para lograr cambios positivos en sus vidas.

Es importante...

Que consideremos, en todos los juegos de integración y consolidación de grupos, estos tres aspectos: La solidaridad / El respeto / El compañerismo.

Pero aún es más importante que los niños y niñas se acepten tal cual son y acepten a sus pares; es en ese momento cuando se produce el mágico encuentro con el juego.

Con los juegos al aire libre podemos pensar y recrear todo el tiempo. Recordemos algunos ejemplos para llevar a la práctica:

- Carreras de embolsados.
- Manchas.
- Rayuela.
- Tiro al blanco con latas y pelotitas de goma.
- Juegos de emboque.
- Carreras de carretillas.
- Pintura de murales.
- Fútbol de mesa con dos zapatos (realizados en cartón y dos arcos con pelotas de papel).
- Juegos de Mesa.

En los juegos al aire libre es importante que los niños puedan desarrollar su actividad ofreciéndoles diferentes tipos de telas, sogas, colchonetas con los que ellos puedan experimentar juegos y crear.

Ejemplos:

- Casas, campamentos, juegos de arrastre donde un niño lleva al otro encima de la tela, embocar la pelota jugando de a tres.
- Sogas para el elástico.
- Tinenti con piedritas.
- Palitos chinos.
- Cigarrillo 43.
- Escondida.

6.3 CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS Y JUGUETES

Este es un arte donde todos podemos mostrar nuestros sentimientos, abstraernos y crear cosas maravillosas que nunca podríamos haber imaginado y muchas veces nos ayuda a salir de la vorágine en la que estamos inmersos. Gracias a este espacio podemos compartir, reír, festejar, crear y disfrutar porque esa es la obra del juego, que puede transformar a una persona desde que es un niño o niña hasta la vejez.

En el espacio podemos crear:

- *Talleres de Música.*
- *Construcción de guitarras.*
- *Tambores.*
- *Palos de lluvia.*
- *Maracas.*
- *Toc – toc*
- *Castañuelas.*
- *Taller de juegos de mesa para diferentes edades.*
- *Mandalas.*

6.4 TALLER DE ARTE

- *Creación de máscaras con cartulinas, papel de diario y papel maché.*
- *Títeres de Varillas.*
- *Títeres de Manoplas.*
- *Muñecos/as de trapos.*

ANEXO: LEY DE VOLUNTARIADO

Con el objeto de promover el VOLUNTARIADO SOCIAL el 4 de Diciembre del 2003 El Senado y Cámara de Diputados de la Nación Argentina sancionaron la LEY 25.855 sobre VOLUNTARIADO. En sus primeros artículos refiere:

Artículo 1° — La presente ley tiene por objeto promover el voluntariado social, instrumento de la participación solidaria de los ciudadanos en el seno de la comunidad, en actividades sin fines de lucro y, regular las relaciones entre los voluntarios sociales y las organizaciones donde desarrollan sus actividades.

Artículo 2° — Se entenderá por organizaciones en las que se ejerce el voluntariado social a las personas de existencia ideal, públicas o privadas, sin fines de lucro, cualquiera sea su forma jurídica, que participen de manera directa o indirecta en programas y/o proyectos que persigan finalidades u objetivos propios del bien común y del interés general, con desarrollo en el país o en el extranjero, ya sea que cuenten o no con el apoyo, subvención o auspicio estatal.

Artículo 3° — Son voluntarios sociales las personas físicas que desarrollan, por su libre determinación, de un modo gratuito, altruista y solidario tareas de interés general en dichas organizaciones, sin recibir por ello remuneración, salario, ni contraprestación económica alguna.

No estarán comprendidas en la presente ley las actuaciones voluntarias aisladas, esporádicas, ejecutadas por razones familiares, de amistad o buena vecindad y aquellas actividades cuya realización no surja de una libre elección o tenga origen en una obligación legal o deber jurídico.

Artículo 4° — La prestación de servicios por parte del voluntario no podrá reemplazar al trabajo remunerado y se presume ajena al ámbito de la relación laboral y de la previsión social. Debe tener, carácter gratuito, sin perjuicio del derecho al reembolso previsto en el artículo 6°, (inciso e) de la presente ley.

Artículo 5° — Se entienden por actividades de bien común y de interés general a las asistenciales de servicios sociales, cívicas, educativas, culturales, científicas, deportivas, sanitarias, de cooperación al desarrollo, de defensa del medio ambiente o cualquier otra de naturaleza semejante. Esta enunciaci3n no tiene carácter taxativo.

Fuentes:

<http://infoleg.mecon.gov.ar/infolegInternet/anexos/90000-94999/91604/norma.htm>

Asimismo el Decreto 750/2010 aprueba la Reglamentaci3n de la Ley N° 25.855 de Promoci3n del Voluntariado Social.

1. Ander-Egg, E.: "Metodología y práctica de la Animación Sociocultural". Madrid, CCS, 2001.
2. Blanchard, K. y Cheska, A.: "Antropología del deporte", Ediciones Bellaterra, S.A., Barcelona, 1986.
3. Caillois, R.: "Teoría de los juegos", Ed. Seix Barral, S.A., Barcelona, 1958.
4. Cangioni, P.: "La fabuleuse histoire de la boxe", Ed. Odil, París, 1977.
5. Cascón, P. - Martín Beristain, C.: "La alternativa del juego", Ed. La Catarata.
6. Cembranos, F. - Montesinos, D. - Bustelo, M.: "La animación sociocultural: una propuesta metodológica". Madrid, Popular, 1988.
7. Deltoro Rodrigo, E.: "Cómo hacer proyectos de animación para trabajar con niños y jóvenes". Valencia, Trajecte Associats, 1991.
8. Diem, C.: "Historia de los deportes", Ed. Luis de Caralt, Barcelona, 1966.
9. Edex/ OMS: "Habilidades para la Vida".
10. Espinoza Vergara, M.: "Programación. Manual para trabajadores sociales". Buenos Aires, Humanitas, 1984.
11. García Herrero, G.A. - Ramírez Navarro, J.M.: "Diseño y evaluación de proyectos sociales". Zaragoza, Certeza, 1996.
12. Fisher, R.: "Valores para pensar".
13. Franch, J. - Martinell, A.: "Animar un proyecto de educación social. La intervención en el tiempo libre". Barcelona, Paidós, 1994.
14. Huizinga, J.: "Homo ludens", Ed. Alba, Madrid, 1990.
15. Llull Pañalba, J.: "Planificación de Actividades y Elaboración de Proyectos". E.P. 17.
16. Llull Pañalba, J.: "Teoría y práctica de la Educación en el Tiempo Libre". Madrid, CCS, 1999.
17. Mandell, R.D.: "Historia cultural del deporte", Ed. Bellaterra, Barcelona, 1986.
18. Monroy, A. J. y Sáez Rodríguez, G.: "Historia del Deporte. De la Prehistoria al Renacimiento", Wanceulen, Sevilla, 2007.
19. Pérez Serrano, G.: "Elaboración de proyectos sociales. Casos prácticos". Madrid, Narcea, 1994.
20. Storms, G.: "101 juegos musicales".
21. Vega, F.J. - Ventosa, V.J.: "Programar, acompañar, evaluar". Madrid, CCS, 1993.
22. Ventosa Pérez, V.J.: "Manual del Monitor de Tiempo Libre". Madrid, CCS, 1995.
23. Ventosa Pérez, V.J.: "Evaluación de la animación sociocultural. Guía de orientación para animadores". Madrid, Popular, 1992.
24. www.voluntariado.net
25. Zanfardini, Ricardo / A.C. Florentino Ameghino. Anton Pirulero: "Manual Para Ludotecas".

DIRECTORIO Y EQUIPO EJECUTIVO

INTEGRANTES FUNDACIÓN SUMA

GABRIELA MICHETTI

Presidenta

FEDERICO PINEDO

Secretario

SILVANA GIUDICI

Tesorera

HERNÁN SANTIAGO LOMBARDI

Vocal

GUILLERMO TRISTÁN MONTENEGRO

Vocal

ROGELIO FRIGERIO

Vocal

EQUIPO EJECUTIVO

KAREN ZEOLLA

Directora Ejecutiva

ELENA QUIÑONEZ

Directora Social

SANTIAGO RIOBÓ

Director Políticas Públicas

ANIELA STOJANOWSKI

Directora Comunicación

VERÓNICA PAGÉS

Directora Relaciones Institucionales

DIEGO EZEQUIEL OREJA


Coordinador Programa Hora Libre

ESTE MANUAL FUE REALIZADO EN COOPERACIÓN CON LA A. C. GES.



¡VOS HACÉS FALTA!

 Avenida Rivadavia 1954, 1º
CABA, Argentina

 (011) 4952 2097

 info@fundacionsuma.org.ar

 facebook.com/fundacionsumaargentina

 twitter.com/FundSuma

 www.fundacionsuma.org.ar