ASHOKA

Let’s play for Changemaking.

Resumen ejecutivo del informe “La contribución del juego infantil al desarrollo de las habilidades para el cambio social activo”.

IKEA unicef UNIVERSIDAD COMPLUTENSE MADRID Grupo CCyPE UCM

Índice.

1. Proyecto “Let’s play for Changemaking”.

2. Objetivos del proyecto “Let’s play for Changemaking”.

3. Principales reflexiones.

3.1 La reducción, cada vez mayor, de tiempos y espacios de juego es alarmante.

3.2 Existe un desequilibrio entre la participación en espacios públicos y privados de juego.

3.3 El juego es un potenciador del desarrollo de las habilidades changemaking y, por tanto, una valiosa herramienta empoderadora de transformación social.

4. Equipo de trabajo del proyecto “Let’s play for Changemaking”.

5. Anexo 1: Experiencias que promueven y defienden el derecho a jugar en la infancia.

6. Anexo 2: Glosario.

1. Proyecto.

Cada vez más investigaciones, entre la literatura académica sobre juego infantil, alertan de una crisis lúdica cuyas secuelas se perciben en la **reducción de tiempos y espacios de juego de los niños y las niñas españoles del siglo XXI.**

Esta disminución de tiempos y espacios de juego en la infancia es consecuencia de un gran número de factores que coexisten hoy día en la sociedad española: la excesiva urbanización, la presión por los resultados académicos, la pobreza y la falta de recursos de las familias, la gran cantidad de actividades extraescolares, los rápidos avances tecnológicos, la presión que sienten las familias de ofrecer constantemente oportunidades de aprendizaje, la falta de medidas de conciliación laboral y familiar, etc.

Ante esta pérdida progresiva de espacios y tiempos libres para la actividad lúdica en la vida de los niños y las niñas de nuestra sociedad y ante un mundo cada vez más definido por la complejidad, la incertidumbre, la hiper-conectividad y los rápidos avances tecnológicos, **surge la necesidad de garantizar que los niños y las niñas aprendan, a través del juego, a convertirse en agentes de cambio,** es decir en ciudadanos y ciudadanas socialmente activos/as y comprometidos/as con la construcción de un mundo mejor, completamente equipados/as y dispuestos/as a buscar soluciones a los problemas de su entorno.

Así, se ha llevado a cabo el proyecto “Let’s play for Changemaking”, con la ilusión de concienciar a toda la sociedad española de su responsabilidad a la hora de asegurar, defender y promover que todos los niños y las niñas de hoy tengan derecho a jugar, pudiendo así adquirir las habilidades necesarias para ser agentes de cambio.

Jugando los niños y las niñas aprenden a cambiar el mundo.

2. Objetivos.

El proyecto "Let's play for Changemaking", basándose en los resultados de la investigación "La contribución del juego infantil al desarrollo de habilidades para el cambio social activo" realizado por la Universidad Complutense de Madrid, persigue los dos objetivos siguientes:

1-. Defender y divulgar el derecho de los niños y las niñas al juego, definido en el artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño, en los hogares, los centros educativos y los espacios públicos.

2-. Evidenciar la contribución del juego al desarrollo de las "changemaking skills", es decir habilidades para ser un agente de cambio, o lo que es lo mismo, una persona capaz de generar cambios sistémicos que resuelvan los grandes problemas que vivimos como sociedad: la pobreza, el cambio climático, el hambre, las desigualdades sociales, etc. Estas habilidades son la creatividad, la empatía, la resolución de conflictos, la cooperación y el pensamiento lateral.

"Let's play for Changemaking" pretende crear conciencia sobre **la importancia que tiene el derecho al juego en la infancia para que los niños y las niñas aprendan a ser ciudadanos/as activos/as y comprometidos/as a transformar su entorno.**

A través del juego, los niños y las niñas tienen la oportunidad de desarrollar habilidades changemaking que les empoderan para mejorar el mundo y hacer frente a los desafíos del siglo XXI. El desarrollo de estas habilidades en la infancia resulta indispensable, no solo para los niños y las niñas, sino para toda la sociedad actual, pues ésta, caracterizada por múltiples y rápidos cambios, necesita ciudadanos/as capaces de buscar soluciones a nuevos y viejos retos, problemas y conflictos. Así pues, defender el derecho en la infancia de aprender a ser un agente de cambio a través del juego resulta beneficioso para toda la sociedad en general.

A la hora de asegurar que este derecho se cumpla, no solo las familias y los centros educativos juegan un papel fundamental, sino toda la sociedad. De este modo, es imprescindible difundir este mensaje de la mano de las grandes empresas, los medios de comunicación, los emprendedores sociales, la comunidad científica, los profesionales de la educación, etc. Todos juntos podemos generar un cambio de mentalidad, percibiendo **el aprendizaje de las habilidades changemaking en la infancia como una adquisición imprescindible para que los niños y las niñas generen cambios sistémicos en su entorno y cambien el mundo.**

3. Reflexiones.

El informe académico “La contribución del juego infantil al desarrollo de habilidades para el cambio social activo” de la Universidad Complutense de Madrid, engloba resultados de las investigaciones más recientes acerca del juego infantil y permite extraer las siguientes reflexiones:

3.1 La reducción, cada vez mayor, de tiempos y espacios de juego es alarmante.

La totalidad de los niños y las niñas participantes en el trabajo de campo realizado afirma que le gustaría tener más tiempo para jugar, deseo por otra parte comprensible si se tiene en cuenta que los niños y las niñas no juegan a diario, sino que lo hacen cuando las actividades programadas a lo largo de la semana se lo permiten.

>

Este hallazgo debiera provocar una profunda reflexión social sobre cómo recuperar el tiempo del juego libre en la infancia, concediéndole una identidad propia, considerándolo una necesidad básica por cubrir y no una actividad a realizar cuando el resto de actividades han sido concluidas.

Los testimonios explorados de niños y niñas encuestados/as en la investigación realizada han destacado:

a) El papel de los centros escolares en la cesión de espacios y tiempos destinados para el juego de libre elección, tanto en horarios escolares (recreo) como extraescolares.

b) El deseo infanto-juvenil de participar más en espacios de juego público y exterior.

c) La importancia de los parques y las plazas como espacios públicos de interés lúdico que permiten hacer uso y disfrute de su libertad.

d) La insatisfacción por el exceso de restricciones y prohibiciones presentes en los espacios públicos lúdicos.

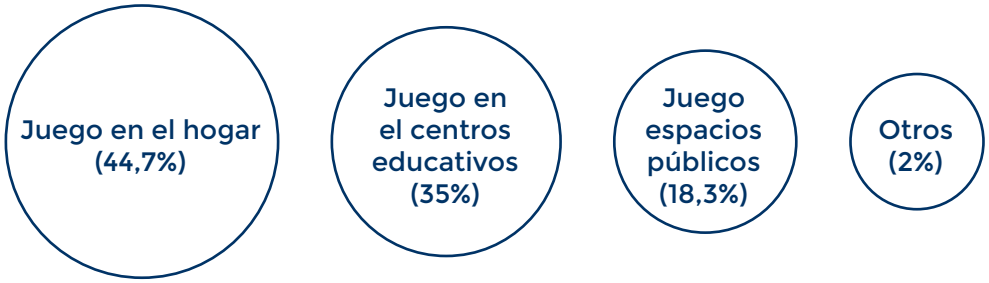
>

Los resultados en torno a la dimensión “espacio de juego” sugieren la **necesidad de ofrecer mayor variedad de oportunidades lúdicas que combinen de forma equilibrada la participación infanto-juvenil en escenarios de carácter público y privado, la reducción del exceso de restricciones y prohibiciones en los entornos lúdicos y, finalmente, la promoción del juego libre y espontáneo para el disfrute de la experiencia lúdica y, en definitiva, de la propia infancia.**

3. Reflexiones.

3.2 Existe un desequilibrio entre la participación en espacios públicos y privados de juego.

Los resultados recogidos en este estudio, reflejan que los espacios más habituales de juego son el hogar (44,7%), seguido de los centros educativos (35%), los parques (10%) y las calles (8,3%). A la vista de estos resultados puede decirse que existe una tendencia a jugar mucho más en espacios privados, interiores y domésticos que en espacios públicos y externos. Esta tendencia varía en función a la edad. Si bien las niñas y los niños más pequeños tienden a jugar más en espacios de interior, los niños más mayores, próximos a la adolescencia buscan una experiencia lúdica con un mayor contacto con escenarios públicos de exterior. A pesar de este cambio de tendencia, cuando son más mayores, se observa que la casa y el colegio siguen siendo los lugares más elegidos para jugar. Por lo tanto, si bien se percibe una transformación en la elección de la preferencia de espacios de juego, los entornos domésticos figuran como los principales escenarios.



El juego en el hogar

Siendo el hogar el espacio en el que más juegan los niños y las niñas, resulta fundamental diseñar y promover espacios donde éstos y éstas se sientan seguros/as para jugar, que estimulen su imaginación y creatividad, que promueva el desarrollo del juego simbólico, etc.

El juego en los espacios públicos

Como defiende Francesco Tonucci, debemos recuperar el espacio público para que los niños y las niñas puedan volver a jugar en la calle, ir solos/as a la escuela, convivir con niños/as de otros barrios, compartir las plazas con los vecinos y las vecinas, etc. **Necesitamos que las ciudades sean tomadas por los niños y las niñas**, por consiguiente, necesitamos más espacios públicos para que éstos y éstas puedan jugar de forma segura. Así pues, diseñar espacios públicos para que los niños y las niñas puedan jugar confiadamente debe ser una prioridad de nuestras políticas públicas.

3. Reflexiones.

3.3 El juego es un potenciador del desarrollo de las habilidades changemaking y, por tanto, una valiosa herramienta empoderadora de transformación social.

Los niños y las niñas son una parte muy importante de nuestra sociedad y, sin embargo, apenas tienen voz propia (la palabra "infante" viene del latín "infantis" que significa "el que no habla"). Debemos romper con esta condición, promoviendo iniciativas y proyectos que permitan que los niños y las niñas cobren protagonismo y sean valorados como ciudadanos/as activos, implicados/as en la vida de su ciudad/pueblo, capaces de aprender a transformar su entorno, asumir responsabilidades y cumplir compromisos sociales.

Para ello, debemos darles voz, empoderándolos desde pequeños/as para que confíen en su capacidad para afrontar los retos, desafíos y problemas que les rodean y realizar las transformaciones que demanda la sociedad actual. El juego cobra aquí un papel fundamental como herramienta de transformación social ya que, a través de él, los niños y las niñas desarrollar las siguientes **habilidades changemaking: la creatividad, la empatía, la resolución de conflictos, la cooperación y el pensamiento lateral.**

Creatividad

Los niños y las niñas que han participado en la investigación han expresado el sentido creativo de la actividad lúdica ante la situación de tener que decidir a qué jugar en un escenario poco estructurado.

>

El juego libre brinda infinitas oportunidades para la expresión del sentido creativo y transformador de los niños y las niñas. Se desvela así la posibilidad del sentido creativo, imaginativo y de reinvención que caracteriza la experiencia lúdica infantil.

Empatía

Los niños y las niñas de la investigación proponen variedad de respuestas empáticas ante la situación de ayudar a superar el estado de tristeza de un amigo o una amiga que ha perdido al jugar. Todos los participantes se sienten interpelados por la situación dada y son capaces de percibir el sentimiento de tristeza en su amigo o amiga por perder en un juego, que en ese momento se supone es diferente al suyo como ganador.

>

La empatía es una habilidad que motiva a las personas a emprender acciones de ayuda hacia el otro tras reconocer y compartir su malestar. Así, **los chicos y las chicas con altos niveles de empatía, son capaces de regular mejor sus emociones, muestran menos comportamientos agresivos y actúan de manera prosocial.**

3. Reflexiones.

Cooperación

La cooperación se configura como una estrategia fundamental para la vida en sociedad:

- Las interacciones que se producen a través de la cooperación, favorecen el reconocimiento del otro, la consideración de las diferentes opiniones y expectativas, la escucha, la asertividad, la toma de decisiones conjuntas, la comunicación, la participación activa y la responsabilidad.
- **La cooperación está directamente relacionada con valores como la ayuda, la solidaridad, el respeto y la corresponsabilidad en la tarea asumida,** siendo una de las maneras más eficiente para alcanzar objetivos comunes en beneficio del interés colectivo.

Los juegos cooperativos:

- promueven la comunicación,
- aumentan los mensajes positivos entre los miembros del grupo y disminuyen los mensajes negativos,
- estimulan la capacidad de empatía,
- incrementan las conductas prosociales (ayudar, cooperar, compartir…) y asertivas en la interacción con iguales,
- disminuyen conductas sociales negativas (agresividad-terquedad, apatía-retraimiento, ansiedad-timidez…),
- mejoran el autoconcepto del niño o niña y el de los demás.

Resolución de conflictos

El juego, y las situaciones problemáticas que dentro de éste se generan, dotan a los niños y a las niñas de las habilidades necesarias para la resolución de conflictos en escenarios lúdicos. Estas estrategias para la transformación y la resolución de problemas resultarán del mismo modo útiles en las diferentes situaciones a las que niños y niñas se enfrentarán en su transición a la vida adulta y, en general, a lo largo de toda su vida en sociedad. **El juego es pues un medio facilitador y habilitador para el aprendizaje de técnicas de solución y transformación de conflictos.**

Pensamiento lateral

El término de pensamiento lateral fue acuñado por el psicólogo Edward de Bono y se define como un modo de pensamiento que permite la resolución de problemas de una manera indirecta y con un enfoque creativo. Dicha forma de pensamiento se basa en la exploración de todas las posibilidades alternativas de una idea, sin importar si éstas son irreales o imposibles, barriendo todos los ámbitos del conocimiento sin límites establecidos previamente.

En su gran mayoría, los juegos suponen un ejercicio que invita a sus actores a comprobar suposiciones, hacerse preguntas, buscar y explorar alternativas, trabajando así el pensamiento lateral.

4. Equipo de trabajo.

En el proyecto “Let’s play for Changemaking” han colaborado los siguientes profesionales de las citadas instituciones:

IKEA ESPAÑA.

- Laura Escalante. People & Communities leader.
- Álvaro Rol. Insight Specialist.
- Arturo García Martínez. Director de Responsabilidad Social Corporativa.

ASHOKA ESPAÑA. EQUIPO DE EDUCACIÓN.

- Cristina Domínguez.
- David Martín.
- Ana Sáenz de Miera
- Simón Menéndez.
- Tito Spínola.

UNICEF ESPAÑA.

- Lucía Losoviz. Responsable de Políticas Locales de Infancia y Participación en UNICEF Comité Español.

GRUPO DE INVESTIGACIÓN CULTURA CÍVICA Y POLÍTICAS EDUCATIVAS (GRUPO CCyPE) DE LA UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.

- Gonzalo Jover Olmeda. Catedrático de Teoría de la Educación en el Departamento de Estudios Educativos de la Universidad Complutense de Madrid & Decano de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid.
- Las investigadoras del Programa de Formación del Profesorado Universitario (FPU) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades en el Departamento de Estudios Educativos de la Universidad Complutense de Madrid:
- Laura Camas Garrido.
- Silvia Sánchez-Serrano.
- María Del Prado Martín-Ondarza Santos.

5. Anexo 1: Experiencias que promueven y defienden el derecho a jugar en la infancia.

A continuación, se presentan algunas experiencias en contextos de educación formal y no formal (asociaciones, centros educativos, fundaciones y proyectos) que promueven y defienden el derecho de los niños y las niñas a jugar, fomentando así el desarrollo de las "changemaking skills".

- Asociación Jugando por la Vida (Comunidad de Madrid).
Web: http://jugandoporlavida.org/

- Asociación "Laboratori de Jocs" (Cataluña).
Web: http://www.laboratoridejocs.org/?lang=es

- Centro de Educación Infantil y Primaria Amara Berri (País Vasco). Escuela Changemaker desde 2015 en la red de Ashoka.
Web: http://amaraberri.org/ab/index

- Fundación Crecer Jugando (Comunidad Valenciana y Comunidad de Madrid).
Web: http://www.crecerjugando.org/

- "Design for Change" (proyectos en toda España). Su Kiran Bir Sethi es emprendedora social de Ashoka desde 2008. Web: http://www.dfcspain.com/

- Guixot de 8 (Cataluña).
Web: http://www.guixotde8.com/es/

- Proyecto "Jolasplaza" (País Vasco).
Web: http://ciudadesamigas.org/jolasplaza-un-grupo-de-ninos-disena-el-parque-infantil-de-su-barrio-en-portugalete/

- Proyecto "Jugar sin molestar" (Comunidad de Madrid).
Web: https://ciudadesamigas.org/jugar-sin-molestar-alcala-de-henares-apuesta-por-la-convivencia/

- Proyecto "Entretejiendo" (Canarias).
Web: https://ciudadesamigas.org/fuerteventura-la-isla-donde-los-ninos-quieren-divertirse/

- Proyecto "Mi recreo" del colegio público Nuestra Señora de la Soledad (Comunidad de Madrid).
Web: http://cadenaser.com/emisora/2018/04/27/ser_madrid_sur/1524831073_766638.html

6. Anexo 2: Glosario

- **ASHOKA:** Ashoka es una organización de ámbito internacional presente en 72 países. Es la red internacional de emprendedores sociales más grandes del mundo. La visión de Ashoka es un mundo en el que todas las personas se sientan con la capacidad, el apoyo y la libertad de actuar para mejorar su entorno y ofrecer respuestas a los problemas sociales más urgentes, creando así un mundo mejor y una sociedad más justa.

- **Agente de cambio (Changemaker):** Persona autónoma y responsable, consciente de los desafíos sociales, con confianza en sus capacidades para transformar positivamente el mundo en el que vive y capaz de desarrollarse plenamente en un mundo complejo que se transforma cada vez más rápido.

- **Cambio sistémico:** Proceso que favorece el cambio estructural de todo un sistema, contemplando todas las partes que lo conforman y las conexiones existentes entre ellas, con el objetivo de cambiar el sistema en su globalidad. Cambio sistémico significa que el cambio tiene que ser fundamental y afecta al funcionamiento de todo el sistema. Si nuestro objetivo es un cambio sistémico, debemos observar todo el sistema incluyendo todos sus componentes y las relaciones entre ellos.

- **Currículo académico:** Conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías, y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional.

- **Emprendedor Social de Ashoka (Ashoka Fellow):** Los Emprendedores Sociales de Ashoka son los innovadores sociales más destacados de todo el mundo, a quienes Ashoka ha reconocido por sus soluciones innovadoras a problemas sociales y su potencial para cambiar los patrones de toda la sociedad. Un emprendedor social es aquella persona capaz de identificar problemas o necesidades comunes y de ofrecer soluciones efectivas para resolverlos, cambiando por completo el sistema que los provoca y trabajando en todo momento con las partes implicadas.

- **Habilidades Changemaking (Changemaking skills):** Habilidades necesarias para buscar soluciones sistémicas a los problemas de nuestra sociedad, así como generar cambios positivos en nuestro entorno. Estas habilidades son la creatividad, la empatía, la resolución de conflictos, la cooperación y el pensamiento lateral.

- **Proyecto educativo:** Documento de carácter pedagógico elaborado por la Comunidad Educativa que enumera y define los rasgos de identidad de un centro, formula los objetivos que se han de conseguir y expresa la estructura organizativa y funcional del centro educativo.

- **Red de Escuelas Changemaker de Ashoka:** La red de escuelas transformadoras de Ashoka es una comunidad global de más de 300 centros educativos líderes, que dan prioridad a la empatía, el trabajo en equipo, el liderazgo y la resolución de problemas y tienen como objetivo convertir a sus estudiantes en agentes de cambio.