

TÍTULO



LA EXTINCIÓN DE LOS JUEGOS Y JUGUETES

AUTORÍAS

LIC. SANDRA MARCELA COCA DUQUE- LIC. KARENT TATIANA ALVARADO VALENCIA
RED DE MAESTRAS Y MAESTROS STEM+TRANSFORMA
COLEGIO DE LA BICI IED
BOGOTÁ COLOMBIA

RESUMEN

La educación con enfoque STEAM desde primera infancia y enfocada en el uso de pedagogías disruptivas, genera espacios de aprendizaje libres de sesgos y estereotipos de género lo cual ha llevado a plantear un proyecto integrador de ciclo (PIC) en el colegio de la Bici, promoviendo el empoderamiento de la población infante, asegurando su participación y liderazgo desde edades tempranas, ya que son ellos los partícipes en el análisis de los roles y vivencias con los juegos y juguetes, dejando de lado los estereotipos o mal llamados mitos que giran en torno a la vivencia (sobre todo de los padres y abuelos) desde la infancia con los juguetes, por ejemplo: los carritos y avioncitos son solo para los niños y las niñas juegan con las muñecas y a la cocinita a servir el té. De la misma manera, desde las metas del objetivo igualdad de género, se apunta a fortalecer en gran medida la participación plena y efectiva de tanto hombres como mujeres, haciendo hincapié en la participación de las mujeres posibilitando la igualdad de oportunidades de liderazgo a todos los niveles decisivos en la vida política, económica y pública. Se considera que, desde experiencias prácticas, vivenciales y experimentales como está que se plantea en la escuela, se va forjando la participación, el liderazgo y visibilizarían del papel de la mujer en la sociedad. Es por ello que la experiencia “La extinción de los juegos y juguetes” nace desde una problemática evidenciada en el entorno la cual gira en torno al uso desde edades tempranas de artefactos tecnológicos, dejando de lado los juguetes y los juegos tradicionales. Con la consigna de querer transformar dicha realidad, permeando a toda la comunidad desde la concientización de los estereotipos de género, el ideal de forjar en las familias la idea de “más movimiento, menos quietud” que conjugada con STEAM+H favorece la construcción de diversos conocimientos mediados por la gamificación desde lo análogo y digital, enriqueciendo las actividades rectoras de la primera infancia y haciendo de esta experiencia un lugar idóneo para el encuentro generacional de aprendizajes.

INTRODUCCIÓN

Este proyecto se vincula de manera significativa al trabajo del enfoque STEAM+H que se tiene desde el colegio de la Bici IED cómo colegio pionero en este enfoque y declarado en el marco de Bogotá es territorio STEM, en este mismo sentido las docentes se encuentran vinculadas a la Red de maestras y maestros STEM+TRANSFORMA, siendo esta un gran apoyo en el trabajo de los nodos desde el reconocimiento de los ODS y fortaleciendo desde allí los proyectos y propuestas en los ámbitos educativos.

En este sentido el PIC parte de tener en cuenta que desde edades tempranas la población infante está expuesta al uso y acceso de diferentes aparatos tecnológicos; dejando de lado sus juguetes y juegos tradicionales, de manera que contribuya a recuperar de manera vivencial y en familia los juegos tradicionales. De igual forma, le apunta a la línea de trabajo del nodo de estudio de la Red de Maestras y Maestros STEM + Transforma, titulado Igualdad de Género con el fin de visibilizar la mujer en áreas STEM desde sus primeros años, empoderar y reconocer el rol de la mujer madre, abuela, cuidadora desde la familia cómo la representante y guía en el proceso de aprendizaje y en el rescate de vivencias desde la infancia de manera oral, escrita y vivencial. Así mismo, en la medida en que resalta el papel del juguete según el imaginario del rol de género interpuesto en él desde décadas: los niños juegan con los carros y las niñas con las muñecas. Intentando con ello, eliminar estereotipos y ampliar la perspectiva del juego y del juguete entre las familias y la población infante.

METODOLOGÍA



RESULTADOS

Este proyecto llamado la extinción de los juegos y juguetes, permitió significativamente la vinculación de las familias en especial resaltar el papel de madres y cuidadoras en el proceso formativo-pedagógico de la población infante, ya que su participación se vio mayormente visibilizada que el de los padres y cuidadores.

Debido a la realización de los diferentes retos propuestos, se logró una participación plena en la elaboración de juguetes donde se vio conjugado la experiencia familiar, los saberes y la vivencia de la infancia cómo puente vital en la elaboración de artefactos y en la narración oral de las experiencias de los padres y madres de familia con sus juegos y juguetes, fortaleciendo el trabajo colaborativo.

Permitió a la población infante reconocer diversos juegos que no conocían y los expuso a la necesidad de fortalecer habilidades motoras de precisión, coordinación visomotora, entre otras, lo que produjo hacer conscientes a la comunidad educativa de la importancia de los juegos y juguetes en la infancia dejando de lado los estereotipos que se han marcado a lo largo de la historia, específicamente desde los roles de género asignados mujer-hombre en los juguetes.

CONCLUSIONES

Se debe garantizar en la escuela diferentes experiencias que permitan desde los primeros años de vida y desde los grados iniciales la participación activa de las familias, con el fin de participar de manera activa en los procesos de enseñanza y aprendizaje que se dan en el escenario educativo. Esto con el fin, de hacer visible la realidad de las familias y darles voz a través de sus experiencias de vida, de tal manera que se logre desligar las generaciones actuales y futuras de los estereotipos tan marcados que posee la sociedad frente al hecho de los roles en cuanto a juegos-juguetes, colores, vestuario establecido y etiquetados de manera tangente para cada género.

De esa manera, trazar derroteros que contribuyan al empoderamiento de la mujer y al fortalecimiento de una educación equitativa y de calidad, donde el rol de género no sea una consigna de distinción, sino por el contrario sea vista como un complemento donde todos y todas sean valorados desde sus particularidades y diferencias.

Trabajar el enfoque STEAM desde la primera infancia es de vital importancia, ya que acerca a los niños y niñas a la solución de problemas de su entorno, a participar de manera activa en procesos que los acercan a las diferentes áreas del conocimiento y empezar a identificar sus gustos por ellas sin que sean impuestos por otros.

FOTOGRAFÍAS



Helicóptero con sistema de vuelo con banda de caucho



Caballito para carreras



Piezas de trencito



Trencito armado con motor sencillo



Historia de los padres recordando sus juegos y juguetes de infancia

Contacto:
samadu15@gmail.com
+ 57 3124925969
Karenta0305@hotmail.com
+ 57 3138464581