



Juego educativo realizado en un proceso de colaboración dentro del Proyecto de Innovación Docente «TICaTEP. Competencias digitales para el empoderamiento y la participación en Educación Infantil» con alumnado de la Universidad de Huelva en el marco del proyecto «Jóvenes por la transformación social a través de procesos de gamificación», desarrollado por la fundación Bosco Global con la cofinanciación de la Agencia Andaluza de Cooperación Internacional para el Desarrollo de la Junta de Andalucía, y que forma parte de la colección #JuegosQueCambianElMundo.

Idea original de Sara Merino Quiroga, Clara Monteagudo Benítez, Andrea Moreno Cabrajo y Sara Reja Expósito con el apoyo de Rocío Illanes Segura, M^a Victoria Díaz Ruíz y Ana Duarte Hueros (profesoras de la asignatura Tecnología Educativa aplicada a la Educación Infantil de Facultad de Educación, Psicología) y la colaboración del equipo técnico y voluntario de Bosco Global (Joaquín Rodríguez Díaz (Coordinador), Rosa M^a Macarro Carballar, Javier Medina Romero, Celeste Escobar Romero, Juana M^a García Fernández, M^a Teresa Tejera Vauquerizo, Zulema Roper Salas y Sagrario Suárez Tena). Diseño Rafael Borondo García (Coordinador) y Antonino Gómez García.

Edad: 3-6 años.

Número de jugadores y jugadoras: Entre 1 y 25 personas.

Duración de la partida: Entre 5 y 15 minutos.

Narrativa:

La Convención sobre los Derechos de la Infancia (CDN) es un tratado internacional que reconoce los derechos humanos de los niños y las niñas.

Este documento recoge los derechos económicos, sociales, culturales, civiles y políticos de todos los niños y niñas.

El artículo 16 dice que "ningún niño o niña será objeto de injerencias arbitrarias o ilegales en su vida privada, su familia, su domicilio o su correspondencia ni de ataques ilegales a su honra y a su reputación", es decir, que tienes derecho a la intimidad.

¿Y qué quiere decir eso? Pues que tienes derecho que te respeten, a que no se rían de ti y a que las personas de tu alrededor sean cuidadosas contigo, al igual que tú debes ser cuidadoso y respetuoso con otras personas.

¿Sabrás cuál es la mejor forma de comportarte en cada situación? Descúbrelo a través del concurso de preguntas.

Componentes del juego:

- Presentación en Genially con preguntas y respuestas.

Juego para 3 años: <https://view.genial.ly/618aa492e3734f0df065dc00>

Juego para 4 años: <https://view.genial.ly/618aa2a0bad6dc0dcb6d9c64>

Juego para 5 años <https://view.genial.ly/61890694ac0c810dcc69d049>

- Ordenador con proyector o Pizarra digital.

- Gomets de dos colores o tarjetones con símbolos "SÍ" (afirmativas) y "NO" (negativas).

- Hojilla para anotar puntos (cuartilla en blanco con el nombre de cada niño y niña).

Objetivo del Juego:

"Un mundo de grandes ilusiones" es un juego en el que se puede jugar de forma individual o competitivamente en grupo, a través del cual pondremos nuestras habilidades personales en juego.

El objetivo final del juego consiste en conseguir el mayor número respuestas acertadas relacionadas con el derecho a la intimidad.

Con el uso del juego se espera que los niños y niñas se familiaricen con la existencia de la Convención de Derechos de la Infancia y, de forma particular, sean capaces de defender su derecho a la intimidad.

REGLAMENTO

Preparación del juego:

Depende de si el alumnado esté organizado en grupos o en individual habrá que organizar cómo se recogen y cuentan las respuestas correctas. Si están sentados en grupo, el niño o la niña encargado de la mesa será quien pegue los gomets (según las respuestas) en la hojilla de respuesta. Si trabajan de forma individual cada niño o niña pegará los gomets, con supervisión de la docente. Se explica cómo valorar o votar las respuestas "SÍ" (afirmativas) y "NO" (negativas): con los tarjetones o con los gomets; y cómo se va a hacer recuento de las respuestas correctas. Acceder al enlace que corresponda según la edad de las niñas y niños participantes.

Cómo comienza la partida:

Se hace una breve introducción a los contenidos y se explica qué color usaremos para las respuestas "SÍ" (afirmativas) y "NO" (negativas).

En la pantalla digital aparecerán, según avancemos en el juego, una serie de imágenes que representan una gran variedad de acciones. Hay que observarlas una a una y pensar si están bien o no esas acciones. Además, la presentación de las imágenes cuenta con sonido, para que no haya que

leer las preguntas.

Una vez que se escucha la primera situación y su pregunta, cada niño y niña elige la respuesta que cree que es correcta.

Una vez que todo el grupo haya elegido su respuesta se vuelve a “clicar” en la presentación (puede hacerse de forma que un niño o una niña toca en la pantalla) y se desvelará la respuesta correcta. Entonces se recuenta cuántos niños y niñas acertaron la pregunta y se aplaude a quienes acertaron, que harán una marca en su hojilla de anotación de puntos.

Se repite el procedimiento de ver y escuchar la situación con su pregunta y elegir una respuesta, tras lo que se desvela la respuesta, se aplaude a quienes hayan acertado y se anota el punto.

Jugar en grupo:

- Se determinan los grupos, que deben estar compuestos por entre 3 y 5 personas.
- Se pone un nombre o color que identifica al grupo.
- Se hace una breve introducción a los contenidos y se explica qué color usaremos para las respuestas “SÍ” (afirmativas) y “NO” (negativas).

En la pantalla digital aparecerán, según avancemos en el juego, una serie de imágenes que representan una gran variedad de acciones. Hay que observarlas una a una y pensar si están bien o no esas acciones. Además, la presentación de las imágenes cuenta con sonido, para que no haya que leer las preguntas.

Una vez que se escucha la primera situación y su pregunta, cada grupo debe consensuar la respuesta que cree que es correcta.

Una vez que todos los grupos hayan elegido su respuesta se vuelve a “clicar” en la presentación (puede hacerse de forma que un niño o una niña toca en la pantalla) y se desvelará la respuesta correcta.

Entonces se recuenta cuántos grupos acertaron la pregunta y se aplaude a quienes acertaron, que harán una marca en su hojilla de anotación de puntos, dejando tiempo para explicar el porqué de la respuesta correcta.

Se repite el procedimiento de ver y escuchar la situación con su pregunta y elegir una respuesta, tras lo que se desvela la respuesta, se aplaude a quienes hayan acertado y se anota el punto.

Modo solitario:

Se puede jugar un niño o niña en solitario, anotando los puntos obtenidos.

El reto está en mejorar la puntuación de una partida a otra, e ir aumentando progresivamente el nivel de dificultad.

IMPORTANTE: En el juego para 3 años se ganará si se aciertan 4 de las 6 preguntas, en el juego para 4 años si se aciertan 7 de las 9 preguntas y en el juego para 5 años si se aciertan 10 de las 12 preguntas.

