

GUÍA PARA INSPIRAR

KIT DE IMPLEMENTACIÓN

JUEGO LIMPIO

. MODELO .
» INSPIRA «

¿QUÉ BUSCAMOS CON LA HERRAMIENTA?

La guía de aplicación de Juego limpio propone el diálogo y la reflexión sobre la construcción de escenarios libres de violencias contra los niños, niñas y adolescentes, a través de la actividad física y los deportes.

¿CON QUIÉNES?



Esta herramienta está dirigida a niños, niñas y adolescentes de edades comprendidas entre los grupos etarios de 6 a 9, 10 a 12 y 13 a 17 años.

DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA

Esta guía de aplicación brinda información para la aplicación de la estrategia de juego limpio, buscando de este modo concretar las acciones de las y los facilitadores de forma planificada y organizada.

◆ Propósito central de la estrategia Juego Limpio.

Juego limpio es una estrategia de prevención y protección que utiliza el fútbol o práctica deportiva, para la formación en derechos y habilidades sociales para la resolución pacífica de conflictos, la buena convivencia, la equidad de género, la toma de

decisiones, el liderazgo y la organización social y comunitaria, previniendo situaciones que exponen la niñez y adolescencia ante situaciones de riesgo y vulneración de sus derechos fundamentales atendiendo las situaciones de violencias que les puedan afectar. Esta estrategia pretende fortalecer competencias de comunicación y sana convivencia en niños niñas y adolescentes en espacios donde transcurre su cotidianidad.

◆ Formas de preparación para cada encuentro.

El equipo de facilitadores encargados de aplicar la estrategia, se familiariza con el material ofrecido (la guía metodológica) para tener claridad al momento de la aplicación de la estrategia.

◆ Principios y reglas de Juego Limpio.

1

Son encuentros deportivos de máximo 15 a 20 minutos de duración.

2

Cada equipo debe estar conformado por el mismo número de hombres y mujeres.

3

Voluntariamente se elige el árbitro de los encuentros deportivos.

4 El primer punto (dependiendo del deporte que se realice) debe ser realizado por una mujer y el siguiente por un hombre y así sucesivamente.

5 Los puntos para ser válidos deben realizarse intercalados mujer-hombre.

6 Los conflictos se resuelven mediante el diálogo y usando los recursos con los que cuenta este juego.

7 Los demás acuerdos se deben realizar con el grupo de participantes enfocados a la equidad de género y a la no violencia.

◆ Cómo se deben conformar los equipos.

Los equipos se deben conformar con grupos integrados entre hombres y mujeres, con la misma cantidad de participantes; la primera anotación o punto lo debe realizar una niña y la siguiente un niño y así sucesivamente.

◆ Cómo se desarrollan los torneos locales.

Los encuentros de Juego Limpio, consisten en encuentros deportivos de máximo 15-20 minutos de duración, cada equipo de participantes debe estar integrado entre hombres o mujeres, donde los y las participantes son los árbitros de los encuentros y los conflictos se resuelven mediante el diálogo. Para que el primer gol de cada encuentro sea válido debe ser anotado por una mujer, posteriormente los goles deben ser intercalados mujer-hombre.

◆ Las temáticas que se abordarán.



Diversidad



Resolución
de conflictos



Equidad
de género



Participación
y trabajo en equipo



RECURSOS DIDÁCTICOS

Para la implementación de juego limpio se requiere de:

◆ 3 Tarjetas de la armonía (una de cada color).

Las tarjetas de la armonía son un elemento en material de plástico con una medida de 9cm x 9cm en colores **amarillo, azul y rojo.**

Se dará uso de las tarjetas cuando sucedan las siguientes situaciones:



Tarjeta amarilla:

Simbolizan las faltas leves cometidas durante la sesión:

- ◆ Llamar a una persona mediante un apodo.
- ◆ Utilizar vocabulario ofensivo hacia los compañeros.
- ◆ Empujones.
- ◆ Y otras situaciones que el grupo considere como una falta leve y nazcan a partir del desarrollo de la actividad.

Las personas a quienes se les muestre tarjeta amarilla deberán:

- ◆ Pedir disculpas públicas al compañero.
- ◆ Generar un espacio de reflexión en el que se cuestione qué hubiese pasado si no se fuera realizado la falta.
- ◆ O cualquier acción reparadora que se decida de manera colectiva.

Tarjeta roja:

Indica aquellas faltas graves que un participante realice hacia otro, como:

- ◆ Hacer caer a un compañero.
- ◆ Juego brusco hacia el equipo contrario.
- ◆ Golpes.
- ◆ Ejercer violencia verbal de manera constante.
- ◆ Y otras situaciones que el grupo considere como una falta leve y nazcan a partir del desarrollo de la actividad.

Las personas a quienes se les muestre tarjeta roja deberán:

- ◆ Abrazar o realizar un gesto de reconciliación hacia el compañero que recibió la acción generada.
- ◆ Si la acción se vuelve repetitiva deberá salir del espacio en el que se desarrolla la actividad física y empezar a ser parte de la tribuna, durante un tiempo determinado.

- ♦ O cualquier acción reparadora que se decida de manera colectiva.

Azul:

Hace énfasis en la creación de un acuerdo pactado por las y los participantes de acuerdo a la temática que se esté abordando en el encuentro y las “sanciones” también deben ser asignadas de acuerdo a lo que los y las niñas, niños y adolescentes decidan.

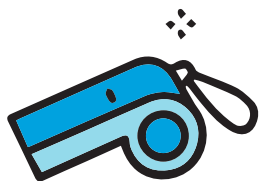
Nota:

Es importante socializar en cada encuentro deportivo en qué situaciones se debe hacer uso de las tarjetas y concertar las acciones reparadoras que debe realizar la persona para mediar la falta realizada.

Se debe elegir a una persona de los participantes como la encargada de las tarjetas. Este puede ser un rol que se le otorgue a quienes no desean realizar la práctica deportiva.

De este modo las tarjetas permitirán que el juego se realice de manera armónica mediando aquellas situaciones que puedan resultar de algún modo poco sanas para el disfrute de la actividad.

♦ Silbato comunicativo.



El silbato comunicativo se utiliza para dar inicio al juego, dar marcación de tiempos en el partido después de cada anotación de los equipos y al finalizar la práctica deportiva (de acuerdo al juego o deporte propuesto).

Así mismo, se sugiere asignar a una persona del grupo como “árbitro”. Este tendrá la responsabilidad de llevar el pito y utilizarlo en los tiempos establecidos; la persona asignada para su manejo deberá trabajar en equipo con el participante que tenga las tarjetas de la armonía, ya que ellos dos son quienes deciden en que momento notificar las faltas en el juego.

♦ Balón multipropósito.

El balón multipropósito es uno de los principales elementos para el desarrollo de la actividad deportiva; estableciendo la relación entre los equipos.

Es un elemento neutral para los jugadores, y su uso es la razón de ser del juego para realizar una práctica deportiva exitosa.



¿CÓMO SE UTILIZA LA HERRAMIENTA?

◆ Duración de encuentros:

Los encuentros metodológicos tienen una duración de 40 a 90 min.

◆ Número de encuentros:

El número de encuentros varía de acuerdo a los intereses de los y las participantes y de las condiciones territoriales donde se usa esta estrategia, sin embargo, se sugiere que se lleven a cabo mínimo 8 encuentros.

◆ Características de los encuentros:

Estos encuentros experienciales son sesiones colectivas que buscan, a través del deporte y el diálogo, generar espacios de prevención de violencias a través del fortalecimiento de habilidades para la resolución de conflictos y comunicación asertiva.

◆ Número de participantes:

Los encuentros deportivos se desarrollan con máximo 20 participantes divididos en dos equipos de 10 integrantes.

◆ Selección y ambientación del lugar:

Se propone que el espacio sea abierto, preferiblemente una cancha de fútbol o un parque. Si el lugar lo requiere se puede delimitar el área con elementos con los que cuente la comunidad y permitan demarcar el espacio deportivo.

◆ Creación de acuerdos:

Es importante que las y los participantes creen acuerdos relacionados con sus intereses, convocando al respeto, la no violencia, el diálogo asertivo como mediador para la resolución de conflictos.

Los demás acuerdos se deben realizar con el grupo de participantes enfocados a la igualdad de género y a la no violencia.

◆ Elección de temáticas:

El facilitador o facilitadora desarrollará las temáticas propuestas en esta herramienta de acuerdo con la necesidad e intereses de los participantes.



PASOS A SEGUIR EN EL JUEGO

- 1 El facilitador, se familiariza con el material ofrecido en esta guía para tener claridad al momento de la aplicación de la estrategia.
- 2 La sesión inicia con un espacio de acogida mediante un ejercicio de ambientación, bienvenida a los y las participantes, a través de una dinámica de activación muscular y sensorial (predeportiva).
- 3 Se elige la temática a tratar de acuerdo a las necesidades de los y las participantes.
- 4 Se propone un momento de integración que desarrolla la temática a través de actividades lúdicas que prioricen el movimiento corporal y la reflexión sobre dicha temática.
- 5 Se propone conectar la temática con la actividad deportiva a través de la socialización de los principios y normas de Juego Limpio, las cuales serán concertadas con todo el grupo y estas pueden variar de acuerdo al encuentro y a la temática abordada.
- 6 Las normas y acuerdos para cada encuentros se plasmarán en una cartelera o un afiche informativo que sea visible para todos los y las participantes.
- 7 Se debe elegir la actividad deportiva que se va a desarrollar.
- 8 Se conforman dos equipos de 10 integrantes o cuatro equipos de 5 integrantes.
- 9 Cada equipo debe estar conformado por el mismo número de hombres y mujeres.
- 10 Voluntariamente se elige el árbitro y la persona que maneje las tarjetas de la armonía en los encuentros deportivos.
- 11 Se da inicio al juego mediante el sonido del silbato.
- 12 El primer punto (dependiendo del deporte que se realice) debe ser realizado por una mujer y el siguiente por un hombre y así sucesivamente.
- 13 Los puntos para ser válidos deben realizarse intercalados mujer-hombre.

14

Los conflictos se resuelven mediante el diálogo y se hará uso de las tarjetas de armonización en caso que se requiera.

15

Las personas que no participen en el juego serán asignadas como “la tribuna” y estas cumplirán el rol de verificar que se cumplan las normas establecidas en el encuentro deportivo y tendrán que asignar a un delegado que será quien tome la vocería para comunicarse con el árbitro y la persona que maneje las tarjetas de la armonía y decidir sobre aquellas situaciones que pueden llegar a ser faltas, pero que no son tan claras.

16

Se finaliza el juego dependiendo del tiempo establecido de cada encuentro deportivo mediante el sonido del silbato.

17

Se realiza un círculo final para retroalimentar las actividades que se realizaron durante el juego y se realizan los acuerdos para el siguiente encuentro.



¿QUÉ TEMAS SE PUEDEN TRABAJAR?

A continuación, se presentan los temas establecidos para abordar en los encuentros, sus objetivos y algunas orientaciones para la implementación de las actividades.

TEMA	OBJETIVO	ORIENTACIONES PARA LA IMPLEMENTACION DE LAS ACTIVIDADES
DIVERSIDAD	<ul style="list-style-type: none">• Propiciar espacios de reconocimiento de las particularidades e individualidades de los NNA.• Generar espacios de reconocimiento individual y colectivo a través de procesos y escenarios deportivos.	<ul style="list-style-type: none">• Se recomienda desarrollar actividades individuales y colectivas deportivas.• Establecer lazos de confianza y respeto en el grupo mediante acuerdos específicos.• Los ejercicios de respiración y meditación son un mecanismo de auto reconocimiento del cuerpo y de su importancia.• Es importante promover ejercicios que identifique las fortalezas, cualidades y características particulares de cada participante, con el fin de reconocer la importancia de su individualidad.
RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS	<ul style="list-style-type: none">• Generar espacios de sensibilización frente a las formas de expresar mensajes y recibirlos.• Propiciar ejercicios que privilegien la escucha y la construcción de empatía.• Propiciar espacios de soluciones creativas y mutuamente beneficiosas que satisfagan las necesidades de todas las partes.	<ul style="list-style-type: none">• Se recomienda desarrollar un espacio de preguntas orientadoras:• ¿Qué es un conflicto?• ¿Qué estrategias consideras efectivas para abordar y resolver conflictos en un grupo?• ¿Cómo podemos fomentar una comunicación abierta y efectiva durante la resolución de conflictos?

TEMA	OBJETIVO	ORIENTACIONES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES
EQUIDAD DE GÉNERO	<ul style="list-style-type: none"> • Promover escenarios de conciencia y sensibilización de la equidad de género. • Fomentar mediante los espacios deportivos la igualdad de oportunidades para hombres y mujeres que integren los grupos. • Impulsar la participación activa y equitativa de hombres y mujeres en la toma de decisiones y actividades grupales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esta temática se puede abordar mediante las siguientes preguntas orientadoras: • ¿Cuáles son los estereotipos de género que se perciben en la sociedad y cómo crees que estos afectan a los hombres y a las mujeres? • ¿Cómo crees que podríamos asegurarnos que todas las identidades de género se sientan incluidas y respetadas en nuestro grupo? • ¿Cómo crees que se puede promover la participación activa y equitativa de hombres y mujeres en nuestro grupo y comunidad?
PARTICIPACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear escenarios de solidaridad y empatía entre los y las participantes. • Generar prácticas que contribuyan a la construcción del tejido social y minimicen riesgos de violencias. • Fomentar un espacio colaborativo y respetuoso donde se valore la diversidad de ideas y opiniones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se recomienda proponer ejercicios grupales que busquen consecución de un objetivo en común. • Es importante fomentar en los espacios deportivos el trabajo en equipo evitando la competencia e impulsando la obtención de metas comunes.

¿QUÉ CONSEJOS SE DAN PARA EL ÉXITO EN LA IMPLEMENTACIÓN?

Las etapas de juego limpio se hacen por medio de encuentros donde se abordan temáticas mediante la siguiente estructura:

- 1 **Acogida:** ambientación, bienvenida a los y las participantes, dinámica de activación muscular (predeportiva).
- 2 **Integración:** abordar la temática de acuerdo al módulo que se está desarrollando, recordar las reglas de la estrategia y establecer los acuerdos con el grupo, dar inicio al juego (deporte que se vaya a llevar a cabo).
- 3 **Para la casa:** mensajes claves.

¿QUÉ VARIACIONES SE PUEDEN HACER EN LA IMPLEMENTACIÓN?

- 1 De acuerdo al desarrollo de la estrategia se deja a consideración de los participantes abordar el tema Xenofobia.
- 2 La estrategia de juego limpio se puede implementar con diferentes deportes, de acuerdo al interés de los participantes.
- 3 Los acuerdos se deben realizar con el grupo de participantes enfocados a la igualdad de género y a la no violencia.

¿QUÉ REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS UTILIZAMOS PARA LA CREACIÓN?

- 1 Juego limpio, propuesta pedagógica para la formación en derechos humanos y convivencia pacífica a través del fútbol. ACNUR, CIDEMOS.
- 2 Gufile:///C:/Users/EACANA_07/Downloads/Guia%20metodolA%CC%83%C2%B3gica_Juego%20Limpio_2013.pdf

· MODELO ·
INSPIRA



unicef 
para cada infancia

www.cidemos.org