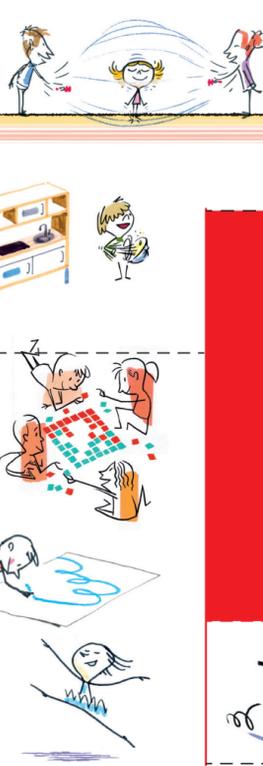
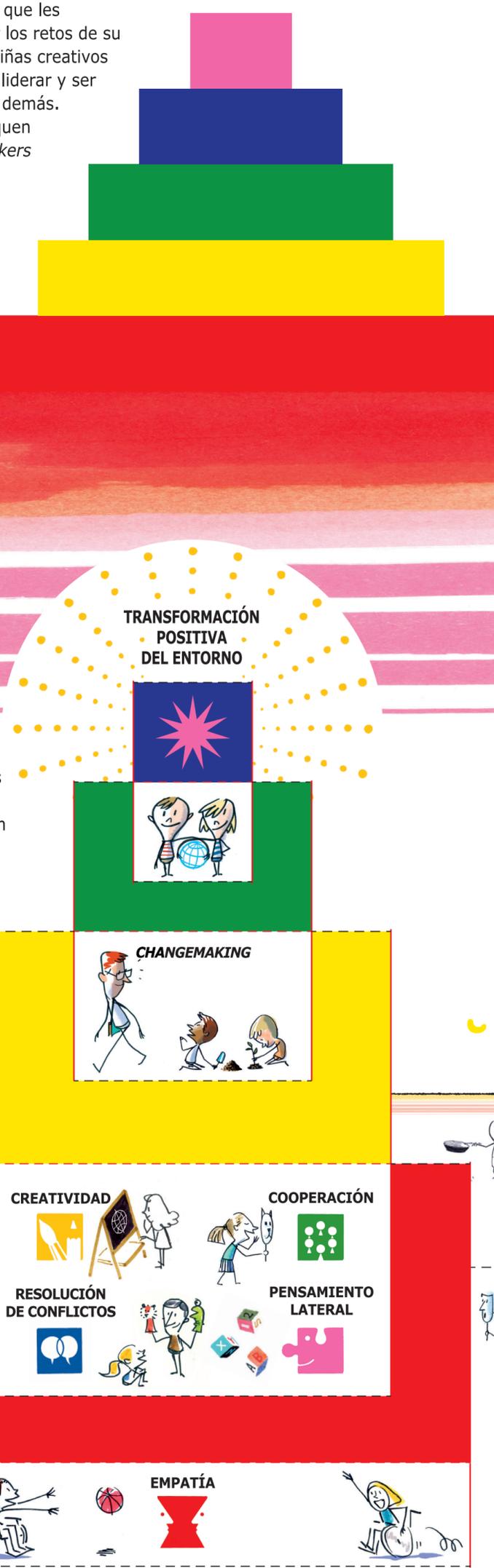


Pirámide del juego infantil para aprender a ser un *changemaker*

IKEA, Ashoka y UNICEF, en colaboración con la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid, se han unido por el respeto al derecho al juego infantil. A través del juego, todas las niñas y los niños pueden aprender habilidades que les permiten entender y resolver los retos de su entorno. Queremos niños y niñas creativos que sepan cooperar entre sí, liderar y ser liderados empoderando a los demás. Niños y niñas que se identifiquen a sí mismos como *changemakers* - impulsores de cambio.

El juego en la infancia es la actividad con la que los niños y niñas construyen los cimientos sobre los que darán forma al resto de sus vidas. Por ello es tan importante jugar, y jugar de forma saludable.



TRANSFORMACIÓN POSITIVA DEL ENTORNO

CHANGEMAKING

CREATIVIDAD

RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

COOPERACIÓN

PENSAMIENTO LATERAL

EMPATÍA

¿Qué tipo de juegos promueven estas habilidades?

- EMPATÍA**: Juegos de disfraces, juegos de máscaras, multiculturalidad, juegos inclusivos con niños con capacidades diferentes, mímica.
- CREATIVIDAD**: Juegos de pintura, escritura, lectura, naturaleza, manualidades, reutilización de materiales, música o baile.
- COOPERACIÓN**: Juegos de huerto en el jardín, cocina en familia, deportes en equipo, guiar a tu pareja que tiene ojos vendados, carreras a caballo, canicas.
- RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS**: Juegos de teatro, juegos de negociación, juegos de mesa, deportes en equipo.
- PENSAMIENTO LATERAL**: Juegos de rompecabezas, construcción, ajedrez, puzzles, juegos de habilidad, juegos de lógica (tipo tangram, jenga).

JUGAR PARA APRENDER A SER UN *CHANGEMAKER*

Un niño o niña que genera transformaciones positivas en su entorno es un *changemaker*. Si todos los niños y niñas aprenden a ser *changemakers*, estaremos construyendo un futuro mejor para el mundo (con más diálogo y más cooperación) y para cada niño y niña (con más probabilidades de éxito personal y profesional). El juego es clave en el desarrollo de estas habilidades transformadoras.

El juego le facilita al niño o la niña poner en práctica estas habilidades creando cambios con impacto en su entorno. Experiencias por medio de las que aprende y toma conciencia de su poder para transformar o sensibilizar a sus compañeros, su colegio, familias, barrio, etc.



Autoría de la pirámide: Menéndez S., Saénz A. y Domínguez C. (2018). "Pirámide del juego infantil para aprender a ser un changemaker". Ilustración / Ashoka e IKEA España. Ilustraciones y diseño: Pepe Medina