



FUNDACIÓN  
**TIEMPO**  
DE **JUEGO**

EL



PODER



DEL



JUEGO



TIEMPO  
DE JUEGO



FUNDACIÓN  
**TIEMPO  
DE JUEGO**

## FUNDACIÓN TIEMPO DE JUEGO

**Esteban Reyes**

*Director Ejecutivo*

**Andrés Wiesner**

*Fundador*

## DISEÑO E ILUSTRACIÓN

**Álvaro Gil Buitrago**

*Diseñador*

**Daniela Pez. IG: @daniela\_p3z**

*Ilustradora tarjetas*

## EDICIÓN

**Diana Carolina Torres Velásquez**

*Coordinadora Liderazgo e innovación*

**Diego Alejandro Rodríguez S.**

*Director Gestión del Conocimiento*

**Alejandro García Hosie**

*Investigador Gestión del Conocimiento*

## TEXTOS

Diana Vargas, Marian Morales Chacón, Kelly Dahian Prieto, Diana Carolina Torres, Yessica Rodríguez, Juliana Cana, Martha Lucía Riascos, Nicolás Gori Demmer, Mario Alberto Franco, Santiago Cifuentes, Brayan Garay, Diego Alejandro Rodríguez.

## AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

*Bolsa Mercantil y EMpower*

## IMPRESOR

Gráficas MyG. [graficasmYG@hotmail.com](mailto:graficasmYG@hotmail.com)

## JUEGO DE TARJETAS INSPIRADO EN:

Zoom de Istvan Banyai

Fundación Tiempo de Juego  
Municipio de Soacha, 2022



BOLSA  
MERCANTIL  
DE COLOMBIA





*Un balón pasa rodando a lo largo de un potrero. Tras él corre un niño con el entusiasmo contagioso de su sonrisa. Es el volante de un equipo naranja y logra atinarle un pase prodigioso a una niña muy ágil que corre por el centro y remata con acierto. El equipo completo tiene chicas y chicos. Y un joven líder que celebra en la banca, y que orienta a los otros con sus gritos de experto. La cancha es una mancha verde rodeada por poliedros carmesíes, grises y negros. Son los techos de las casas de todos, el territorio que los une más allá de la cancha. El espacio común de sus vidas, donde algunas diferencias entran en pugna pero muchas otras se celebran. Donde se comparten valores, espacios y creencias. Donde se aloja una comunidad.*

*La imagen aérea de los techos y la cancha es la portada de la revista que una chica lee junto al mar, y que habla del poder del juego para construir tejido social. La chica parece saberlo, porque está rodeada de compañeras con un mismo uniforme de baile que finalmente llegan, guardan sus cosas e inician la coreografía. Más allá de la arena, en la parte de abajo, junto a la calle, un equipo de chicos las graba con sus cámaras, y registra en video el fervor de sus cuerpos y el entusiasmo contagioso de sus sonrisas.*

*El video está pasando en una pantalla de computador. Un chico lo observa y se siente acompañado. Sabe que su destino es ser bailarín. Se siente libre y cargado de ilusiones. Su casa es un techo rojizo junto a una mancha verde rodeada por poliedros, que conforman su comunidad. Su comunidad es ahora un punto distante en el mapa de Colombia, que se conecta de forma sutil con muchos otros puntos, a través del hilo naranja del juego y la alegría.*

**Esteban Reyes Trujillo**  
Director General  
Fundación Tiempo de Juego



**ESCUELAS DE  
LIDERAZGO**

# EMPODERAMIENTO

## Lúdico Comunitario:

Por más de una década consolidamos en TdJ un cúmulo de experiencias y conocimientos sobre la transformación que el juego logra en las comunidades. Bien se trate de un deporte como el fútbol, un taller musical o la grabación de un video, la experiencia lúdica le brinda a las niñas, niños, adolescentes y jóvenes (en adelante NNAJ) un espacio para desarrollar plenamente su potencial social y humano. En el marco de estas experiencias, descubrimos que la lúdica sirve como medio para empoderar individuos y comunidades.

En TdJ acuñamos el término Empoderamiento Lúdico Comunitario para expresar que el juego es un vehículo para empoderar comunidades, donde los NNAJ se identifican a sí mismos como sujetos de su propio desarrollo.

# El Observador

LA REVISTA



ESCUELAS DE  
LIDERAZGO



## JUGADA MAESTRA

Proyecto que ha permitido fortalecer las escuelas de liderazgo en Tiempo de Juego.

En los próximos 5 años buscamos constituirnos como una **organización social autosostenible, capaz de replicar su modelo metodológico** en diferentes comunidades y de propiciar espacios para que los NNAJ que integran estas comunidades pudieran ser los gestores de su propio desarrollo. (Un Gol a la Violencia, 2011)

Hace más de diez años, empezaron a surgir los elementos fundamentales del empoderamiento lúdico comunitario: personas que asumen con autonomía su propio desarrollo; comunidades que crean herramientas y capacidades para afrontar los retos de su cotidianidad; y metodologías que usan el juego para construir espacios que dan forma a estos procesos.

TdJ es, entonces, una fundación que busca **ofrecer oportunidades significativas a través del deporte y del arte**, cuyos procesos propenden lograr la **autosostenibilidad en las comunidades** en que se desarrollan. Para lograr esto, el alcance de las actividades ha tenido que ampliarse, involucrando también a las familias y a los docentes de los chicos. En todo caso, el propósito es el mismo: promover que los NNAJ tengan sueños positivos y viables, generando oportunidades para que se hagan realidad. (Cartilla Metodológica Tiempo de Juego, 2015)



**El Observador**  
LA REVISTA

# JUGADA MAESTRA

Proyecto que ha permitido fortalecer las escuelas de liderazgo en Tiempo de Juego.

En **2016**, se utilizó por primera vez el término empoderamiento lúdico comunitario:

*En TdJ buscamos generar habilidades para la vida en NNAJ en situación vulnerable a través de actividades deportivas, culturales y recreativas que orienten la **construcción de su proyecto de vida y promuevan espacios de transformación hacia la paz y la convivencia**. Así, en nuestros primeros diez años de trabajo, hemos consolidado la Metodología Convivencial Tiempo de Juego, cuya meta consiste en promover el empoderamiento lúdico comunitario. (Compartir Jugando, 2016).*



**COLEGIOS  
EN LA JUGADA**

**SALA  
SOLAR**



En 2018, el concepto fue parte central nuestra misión:

*"Para contribuir con la construcción de los sueños de las comunidades, hemos adoptado el espíritu del niño, utilizando el **juego como herramienta de transformación comunitaria** para promover capacidades de NNAJ, inspirándolos a ser agentes de cambio". (Currículo Maestro, 2018)*

Pero entonces, **¿qué es el empoderamiento lúdico comunitario?** Para responder a esta pregunta debemos entender sus elementos principales por separado: el **empoderamiento comunitario** busca crear posibilidades de agencia, capacidades y habilidades en las personas de una comunidad, de forma tal que asuman por sí mismas las soluciones a distintas problemáticas que las aquejan. Así, busca crear formas de **poder ser y poder hacer**, de forma autónoma y localizada.

Existen muchas formas de empoderar a una comunidad o de contribuir a sus procesos de empoderamiento. Desde TdJ tomamos la decisión de hacerlo desde la **lúdica y el juego**. El juego involucra a las personas, las sensibiliza de formas particulares y posibilita que se abran a reflexiones y acciones que otros medios no permiten. El juego, como medio, posibilita la aprehensión de conceptos, dinámicas y valores, al tiempo que motiva el encuentro interpersonal para **construir desde la emoción, el reconocimiento del otro y el conocimiento de uno mismo**.

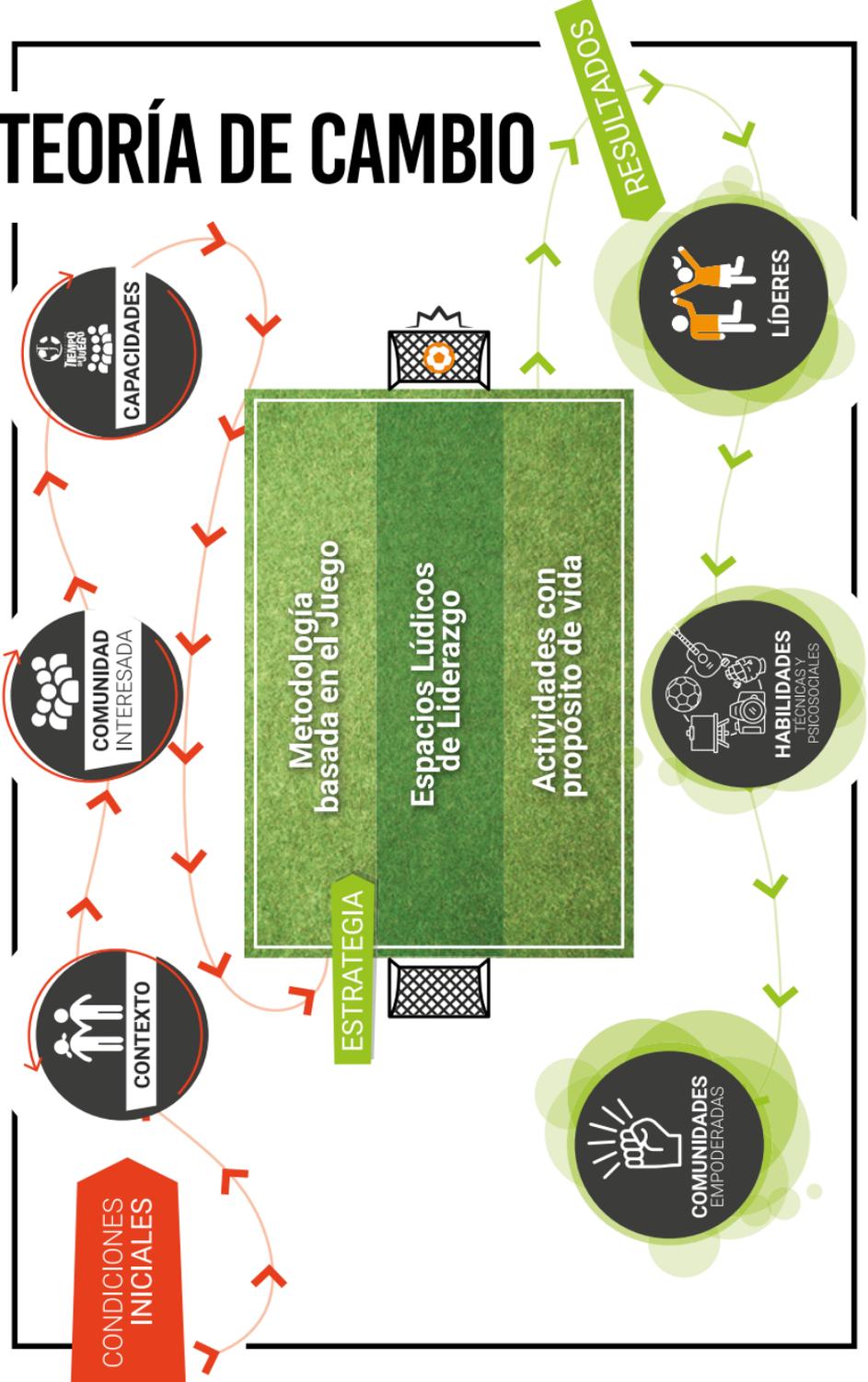


FUNDACIÓN  
**TIEMPO  
DE JUEGO**

SEDE  
PRODUCTIVA



# TEORÍA DE CAMBIO





FUNDACIÓN  
**TIEMPO  
DE JUEGO**

SEDE  
PRODUCTIVA



## CONDICIONES INICIALES

Es momento de hacer zoom y entender a profundidad la teoría de cambio de Tdj

Las condiciones iniciales son indicadores que debemos tener en cuenta para empezar un proyecto comunitario o una iniciativa social. Primero, consideramos importante **entender muy bien el contexto**, pues permite construir un proyecto que sea válido y que se integre con la comunidad. Segundo, es importante contar con un equipo que tenga las **capacidades necesarias para articular estos propósitos de cambio colectivo**, llevándolos a su realización efectiva.



## CONTEXTO

En Colombia existen múltiples **contextos de riesgo** en el que los NNAJ se ven inmersos a lo largo de sus vidas. Allí enfrentan problemáticas cotidianas: monoparentalidad, violencia, abuso y abandono intrafamiliar, embarazo a temprana edad, tráfico y abuso de sustancias, entre otras. Sin embargo, estas situaciones también presentan **múltiples oportunidades**: espacios educativos, sanitarios, recreativos, culturales; negocios u oportunidades de emprendimiento; capacidades de transformación que aportan al desarrollo de los NNAJ. Por ello es importante **entender el territorio y sus dinámicas**: ¿Cómo y desde dónde perciben los participantes su contexto? ¿Cómo influyen las problemáticas, necesidades u oportunidades en sus vidas?





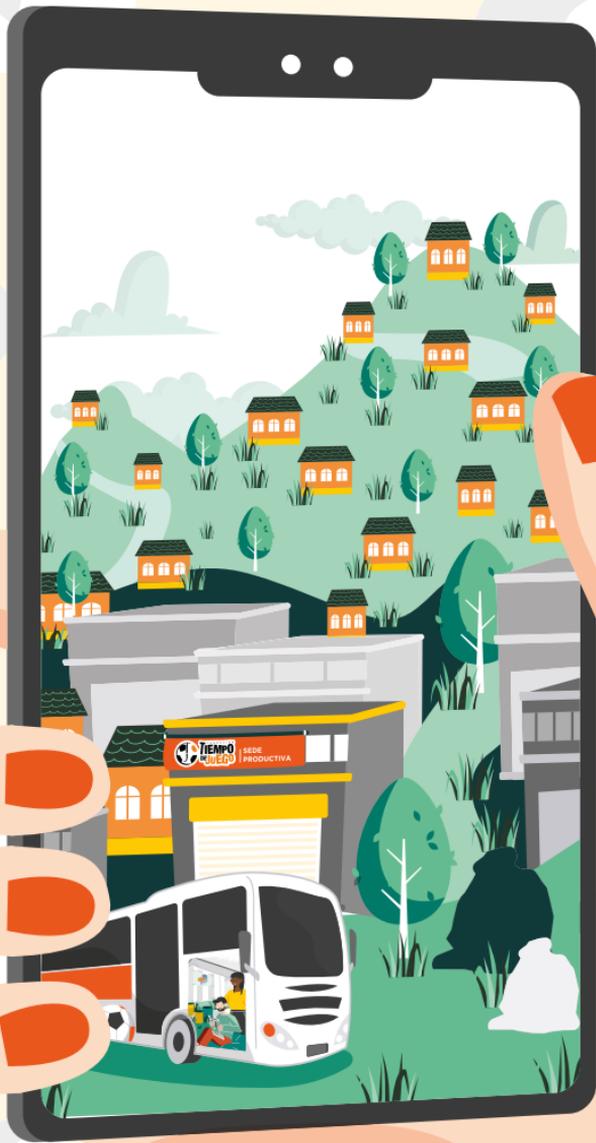
# COMUNIDAD INTERESADA

Creemos que nuestras acciones tienen un propósito colectivo, la primera y más importante alianza es con la comunidad. Ésta es más que la suma de las individualidades que la componen, y es necesario por tanto, articular la voluntad de cambio social que existe en los territorios, empoderando a sus integrantes. La comunidad son los líderes sociales, grupos culturales y deportivos, de jóvenes, profesores o colegios, pero también, es configurada por las relaciones que existen entre estos grupos. Con tantos actores y relaciones, las posibilidades de desarrollo comunitario son enormes.



# CAPACIDADES

Nuestro equipo cuenta con la experiencia idónea y la capacidad de gestionar recursos para empoderar comunidades. Nuestro talento humano en su gran mayoría son jóvenes que viven dentro de los territorios y han experimentado un proceso de liderazgo, transformándose en gestores y gestoras de sus realidades y territorios. Adicionalmente se cuenta con un equipo interdisciplinario que desde el acompañamiento estratégico, metodológico y operativo, garantizan que las acciones realizadas tengan calidad, corazón y éxito.



Finalmente, es importante que los NNAJ desarrollen habilidades y capacidades para poder actuar frente a situaciones de riesgo, discernir con criterio y tomar **decisiones orientadas a construir su proyecto de vida** de manera autónoma, pero teniendo en cuenta la comunidad de la que hacen parte.

## ESTRATEGIA

Las estrategias con las cuales aprovechamos las condiciones iniciales anteriormente descritas nos permiten llegar a los objetivos que nos proponemos usando **metodologías y principios evaluables y eficientes**. Así, nos esforzamos por ofrecer espacios en donde nuestros participantes puedan, a través de la participación en cursos y capacitaciones basadas en el juego, desarrollar en sintonía sus capacidades técnicas, psicosociales y de liderazgo. Estas estrategias están en **constante evaluación**, pues sabemos que a la vez que enseñamos a nuestros participantes, debemos aprender también nosotros mismos a mejorar nuestros programas.



**ATL**

# METODOLOGÍA BASADA EN EL JUEGO

El juego es una herramienta metodológica que nos permite ingresar en un territorio autónomo, en donde las representaciones de la vida cotidiana y las relaciones que se establecen en ella con el entorno, con los otros y con nosotros mismos, se vuelven espacios de reflexión constante en los que podemos expresar con total libertad nuestros sentimientos y opiniones. Por esto, en TdJ proponemos jugar todo el tiempo. Los conocimientos técnicos en deportes, artes y tecnología están atravesados por la lúdica en todo momento, pues es allí, cuando jugamos, donde logramos identificar nuestras fortalezas y debilidades para afrontar los retos que nos propone no solamente la disciplina en la que estamos trabajando, sino también el mundo que nos rodea.

Las habilidades que buscamos fortalecer encuentran su lugar en los momentos de nuestra metodología: en los espacios de participación democrática que se desarrollan a lo largo de nuestros talleres y escenarios de formación que permiten identificar y desarrollar las habilidades sociales que cada individuo tiene y, a partir de ahí, establecer relaciones de confianza con el grupo, permitiendo una participación activa y entornos seguros para desarrollar diferentes lenguajes.

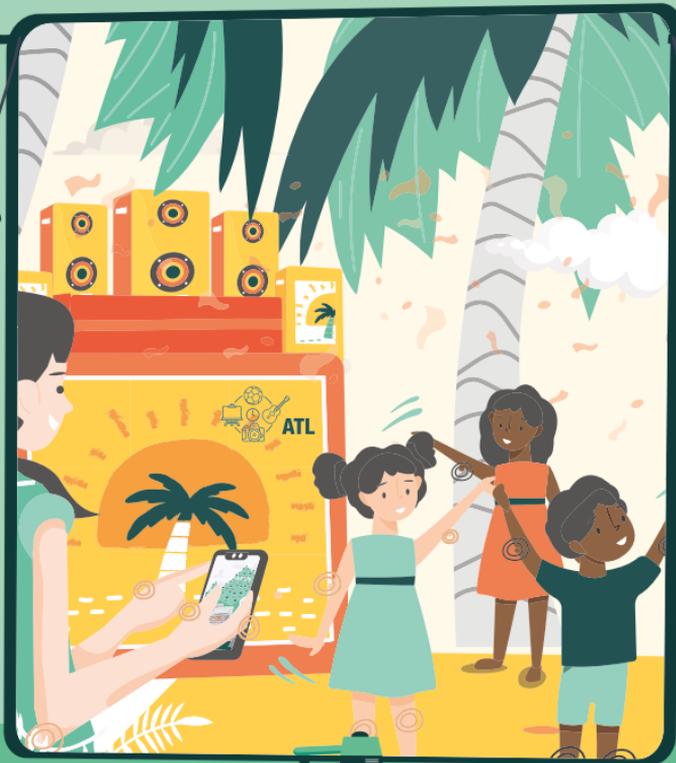


Después de **15 años** de reformulación, experiencia y aplicación metodológica en múltiples entornos, no sólo comunitarios, sino también investigativos, corporativos y virtuales, hemos concordado con el dicho popular, **"menos es más"**: es por esto que la simpleza que hoy en día caracteriza nuestra metodología, es la esencia y garantía de un aprendizaje aplicable y eficaz.

A lo largo del tiempo **transformamos nuestro modelo pedagógico**, tomando elementos de la metodología **Fútbol por la Paz**, que se enfoca exclusivamente en el fútbol. En TdJ nos atrevimos a aplicarla en otros escenarios, como las artes, el liderazgo o la tecnología, **incorporando como elemento innovador al juego**, lo que enriqueció nuestra propuesta, dándole sentido, propósito y estructura para posibilitar llevarla a otros escenarios de formación y aprendizaje.

**El juego nos ha permitido inspirar territorios** desde su propia experiencia y cambiar sus realidades a partir de sus necesidades, su cultura y sus visiones. **La lúdica permite la vinculación**, incluso en las comunidades más apartadas, permitiéndonos llevar herramientas para unir, visibilizar y materializar el potencial de ellas.

# el HABITANTE



La metodología basada en el juego garantiza la vivencia de **cuatro pilares para el aprendizaje** desde la neuroeducación: la atención, el compromiso activo, la retroalimentación y la consolidación de la información. Estos son elementos fundamentales para crear entornos de aprendizaje, no sólo de habilidades psicosociales, sino también de capacidades y competencias a nivel técnico, deportivo, artístico y tecnológico. **La metodología es una secuencia pedagógica basada en tres momentos:**

## 1ER

El **primer momento** busca activar a los participantes, garantizando que tengan la suficiente motivación para vivir una experiencia que genere un aprendizaje significativo. **El juego vincula y garantiza la atención**, trayendo a los participantes al presente. Se propone, pues, una actividad lúdica que permita reflexionar y vivenciar la habilidad psicosocial a trabajar, con una dinámica que se integre al tema abordado. Adicionalmente, en este momento tanto el facilitador como los participantes **crean acuerdos de convivencia y acuerdos técnicos** que permitan vivenciar y garantizar una sana convivencia y promover la participación.



el HABITANTE



## 2<sup>DO</sup>

En el **segundo momento** se busca desarrollar conocimientos técnicos, reconociendo los presaberes de cada participante. En TdJ creemos que **el conocimiento se construye colectivamente**: entre más nos relacionemos con otros, más experiencias podrán enriquecer nuestros saberes. **Los contenidos técnicos planeados** para el taller, son desarrollados idealmente por un gestor o gestora comunitaria, profesores o facilitadores, apoyados en un o una participante de la Escuela de Liderazgo. **El tipo de liderazgo que se fomenta en TdJ es activo, positivo y creativo**, siendo el concepto central de esta fase la educación entre pares.

## 3<sup>ER</sup>

En el **tercer momento** se busca cerrar el encuentro, **haciendo síntesis y reflexión**. Esta fase es crucial pues permite evidenciar y expresar lo aprendido por los participantes a nivel técnico y psicosocial, es decir, cómo se relaciona lo que experimentaron en el taller con sus propias vidas.

**TIP:** *Cada grupo tiene una esencia y unas características distintas. Es aquí cuando las habilidades del facilitador tienen un papel fundamental. Deben **planear y construir la clase** según las necesidades de los participantes: no es lo mismo un grupo de jóvenes cuyo contexto es de privación de libertad e institucionalización, y un grupo de niños y niñas de 6 a 12 años en un entorno abierto y de barrio.*



# ESPACIOS LÚDICOS DE LIDERAZGO

*¿Qué es el liderazgo para TdJ y por qué los espacios lúdicos de formación son la columna vertebral de la organización?*

Para TdJ, el trabajo basado en las capacidades individuales y en el impacto que éstas tienen en la esfera colectiva son fuente de cambio, reflexión y transformación. Como organización apostamos a que cada líder y lideresa de los espacios técnicos y psicosociales que ofertamos, reconozca sus potencialidades, sus fortalezas, sus barreras y las oportunidades de mejora que tiene a su alcance para que **produzca cambios en sí mismo, en los grupos con los que comparte su realidad y en la sociedad en general.**

Nuestro objetivo es que cada líder se conciba a sí mismo como un agente de transformación de su realidad, que establezca relaciones empáticas y asertivas, que inspire a otros al cambio comunitario, y que ponga sus habilidades al servicio de su comunidad.



**Brindar herramientas diseñadas para consolidar acciones de liderazgo** fue una premisa que caracterizó el accionar de la organización. Desde hace años, gestamos un espacio de encuentro en el que potenciales líderes se reúnen para conectar sus ideas, aprender jugando, promover sus habilidades y reflexionar sobre las vivencias que tienen en el intercambio con sus comunidades. Este proceso ocurre en la **Escuela de Liderazgo (ELI)**, un escenario vivencial que permite a las y los líderes experimentar, entender y apropiarse acciones pedagógicas que les posibiliten compartir sus conocimientos y habilidades, al mismo tiempo que adquieren herramientas técnicas y psicosociales para **inspirar a otros NNAJ**.

ELI además de consolidarse como una estrategia exitosa para **promover la generación y el fortalecimiento de líderes** comprometidos con el desarrollo de sus comunidades, es la columna vertebral de la operación TdJ, pues son los **jóvenes, docentes, profesores, familias** y agentes de cambio que se forman en este espacio quienes guían e inspiran a otros NNAJ a lo largo del territorio nacional a identificar sus fortalezas y cualificar sus habilidades técnicas, usando como herramienta el juego, las habilidades para la vida, las artes y el deporte.

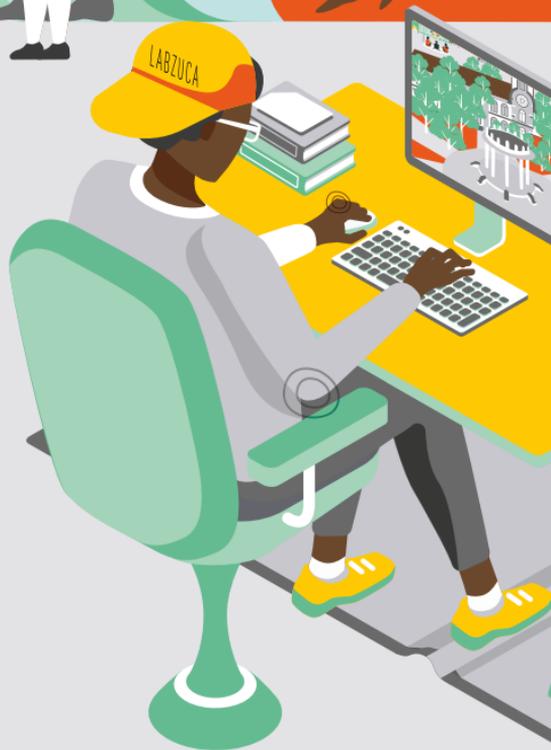


# CICLO DE LIDERAZGO

ELI estuvo presente desde los inicios de nuestra organización y, usando las experiencias que obtuvimos en este tiempo, la consolidamos en un proceso de tres años dirigido a monitores y monitoras participantes de las actividades de tiempo libre. El ciclo está compuesto por las etapas de semillero, formación y práctica:

## SEMILLERO

Durante nuestras actividades, el compromiso principal de los facilitadores de los grupos, es **identificar potenciales líderes y lideresas** que puedan empezar su formación en las escuelas. Creemos que **cualquier persona tiene actitudes de liderazgo**, así que lo primero es identificarlas entre los más motivados. Semillero es el grupo de **iniciación** en el que **compartimos conocimientos básicos** acerca de las habilidades para la vida, el género y nuestros principios metodológicos a través del juego.



## FORMACIÓN:

Sabemos que la experiencia aporta de manera significativa a nuestros conocimientos y habilidades, así que después del año de semillero, los y las líderes pasan a un **proceso de apadrinamiento** por el o la facilitadora de su actividad de tiempo libre. Este acompañamiento consiste en la **puesta en práctica de los aprendizajes adquiridos** en las actividades de campo.

## PRÁCTICA:

Confiamos en las capacidades de los y las líderes, pues tras dos años de formación, consideramos que están en la **capacidad de trabajar junto a profesores, gestores y facilitadores**, liderando actividades por sí mismos. Así pasan a un proceso constante, **dirigen un grupo**, siempre con el acompañamiento del equipo. Esto trae consigo también una introducción a **procesos administrativos**. Además, deberán mantener su asistencia a capacitaciones, con el objetivo de seguir mejorando sus contenidos y procesos pedagógicos.



## ¿Qué se aprende y quienes pueden ser líderes?

**Nuestra propuesta de formación**, al igual que la organización, ha evolucionado con el tiempo: la experiencia del equipo, los cientos de líderes y lideresas que han hecho parte de las escuelas, las transferencias metodológicas y los proyectos especiales **ha permitido inspirar productos y herramientas** que actualmente son guía y directriz.

ELI permite, por su propósito y dinámica, generar escenarios de aprendizaje psicosocial y técnico, en el que NNJA y todas las personas que quieran desarrollar su potencial, tengan la **oportunidad de explorar, aprender y poner en práctica sus vivencias en diferentes contextos**. El Currículo de ELI (publicado en 2019) es un producto que permite responder a profundidad qué aprenden las personas que muestran interés en hacer parte de este programa.



Lo primero, por supuesto, es saber qué es TdJ, conocer el pasado, presente y futuro de la organización a través de su teoría de cambio, su metodología lúdica y su estructura organizacional. El currículo continúa con el **módulo transversal Hacer Pedagogía**. Éste busca dar herramientas prácticas que los y las participantes puedan crear, como entrenamientos, clases y experiencias profundas, con contenidos psicosociales y técnicos. Buscamos potenciar la capacidad de conectar con los territorios, y según las necesidades, planear procesos que generen aprendizajes y transformaciones.

**El corazón de ELI es el desarrollo humano y el fortalecimiento de habilidades psicosociales**, que es abordado en el **módulo Formar al Ser**. Allí se hace énfasis en desarrollar entornos de enseñanza que permitan entender experiencialmente tres dimensiones fundamentales de la vida humana: la esfera intrapersonal, la interpersonal y la comunitaria. En este módulo se integra el enfoque de género, como un componente fundamental y garante de **entornos inclusivos y diversos**.



UN ÁRBOL  
LLAMADO  
KEVIN

MÓNICA MONTAÑA  
(LA OLLA)

Un líder está en la capacidad de inspirar a otros a través de sus aprendizajes técnicos y psicosociales, haciendo uso de habilidades como la colaboración en el conflicto, la resiliencia, la comunicación asertiva, el enfoque de inclusión, entre otros.

El último módulo abarca las habilidades técnicas, en ELI, cada participante potencia sus conocimientos a nivel técnico. Esto significa no sólo ofrecer la oportunidad de ampliar conocimientos, sino la posibilidad de **explorar diferentes disciplinas**. Le apostamos al **aprendizaje y a la enseñanza entre pares**, pues creemos en el poder pedagógico que todos podemos desarrollar. Gestamos espacios de autoconocimiento, ofreciendo herramientas que acompañen a líderes y lideresas en la construcción de su proyecto de vida.



# ACTIVIDADES CON PROPÓSITO DE VIDA

*"Son actividades de tiempo libre en donde los participantes desarrollan habilidades para la vida y se promueve el ejercicio de sus derechos en las dimensiones personal, interpersonal y comunitaria"*

Es usual que dentro del equipo de trabajo y nuestros participantes se escuche la palabra "ATL", "¿en qué ATL está usted?", "A cuál ATL se va a inscribir?", es importante que aclaremos en este caso que ellos y ellas se refieren nada menos que a los **escenarios habituales de encuentro y juego: nuestras "Actividades de Tiempo Libre"**. Cada cancha, salón, o incluso terreno baldío del barrio podrían convertirse, a través de líderes empoderados, en lugares donde podemos jugar fútbol, aprender a tocar un instrumento o a usar una cámara para capturar nuestra realidad cambiante, y seguramente, casi sin darnos cuenta, comenzamos a notar que tenemos más amigos, múltiples habilidades, y sobre todo muchas ganas de seguir, pues nos sentimos bien y en confianza.





Así, las ATL son el medio que le permite a los NNJA a través del juego desarrollar sus habilidades psicosociales, físicas, artísticas y tecnológicas, para contribuir al desarrollo de su proyecto de vida. Estas capacidades promueven la aplicación de sus derechos y deberes como ciudadanos. Por medio de las actividades lúdico pedagógicas, se motiva a los participantes a ser autónomos en la toma de decisiones y participación social dentro de su comunidad.



# RESULTADOS

*Para finalizar el recorrido por nuestra teoría de cambio, en TdJ nos interesa mucho saber si las actividades, talleres y eventos que llevamos a cabo están generando los impactos que nos imaginamos al planearlos. En particular, **son tres las áreas que evaluamos**. En primer lugar, las ATL que desarrollan **conocimientos técnicos** en arte, deporte y tecnología; segundo, evaluamos las **habilidades de liderazgo** generados en los y las participantes a través de las ATLs, eventos y encuentros; por último, **medimos los efectos en las dinámicas sociales de empoderamientos y liderazgo a nivel comunitario**.*





## HABILIDADES TÉCNICAS Y PSICOSOCIALES

En TdJ se fortalecen procesos individuales mediante estrategias metodológicas y pedagógicas que permiten preparar a los NNAJ para hacer frente a los desafíos del día a día.

Logramos **empoderar a los NNAJ frente a las necesidades de sus comunidades**, promoviendo el servicio a los demás, apoyándolos desde su **proceso vocacional y proyecto de vida**, y permitiéndoles ser agentes de cambio activos en su territorio. Los y las participantes que han logrado incorporar las habilidades técnicas y psicosociales aprendidas en el proceso de ELI, las ven reflejadas en su proyecto de vida y han accedido a oportunidades educativas y laborales en áreas deportivas, administrativas y sociales. En este camino **TdJ ha generado alianzas con instituciones de educación superior** (técnicas, tecnológicas y profesionales), para que los y las participantes tengan la oportunidad de acceder a ofertas académicas a través de becas o convenios que les permitan seguir construyendo y fortaleciendo su futuro.



**APRENDER  
JUGANDO** 

The icon shows two stylized human figures in orange and white, one slightly behind the other, with their arms raised in a celebratory gesture. They are set against a dark circular background with a light green, cloud-like border.

## LÍDERES

En la medición de resultados desde la estrategia de evaluación de TdJ, se evidencia que estos NNAJ que participan en las escuelas de liderazgo han descubierto sus pasiones, reconocen en lo que son buenos, y conocen sus redes de apoyo para lograr aquello que se les dificulta. Muchos de ellos y ellas han sabido mejorar y mantener relaciones de amistad, solucionar sus conflictos sin violencia, manejar sus emociones y tensiones de manera empática con los demás, reconocer la equidad en el ejercicio de derechos para hombres y mujeres y lo más importante, transformar sus propias realidades e inspirar y aportar a la transformación de los lugares que habitan.





## COMUNIDADES EMPODERADAS

*Las comunidades se empoderan usando el juego para su propia transformación*

**Empoderar comunidades** a través del juego permite a las personas de los territorios donde trabajamos reconocer y fortalecer sus capacidades de liderazgo, orientándolas hacia acciones concretas. Aunque parezca irreal pensar que jugando se transforma, a lo largo de nuestra historia evidenciamos múltiples casos en los que **líderes y lideresas lograron movilizar niños, niñas, jóvenes y familias hacia cambios comunitarios y sostenibles a través del aprendizaje lúdico.**

Descubrimos entonces que, si bien el proceso es árduo y secuencial, basta con la intención genuina y el deseo de transformar para que las cosas se comiencen a dar. Si un líder o lideresa logra juntar capacidades técnicas (*saberes de las áreas deportivas, artísticas, tecnológicas*), habilidades pedagógicas (*cómo enseñar a través del juego*) y nociones de emprendimiento y sostenibilidad, posee los elementos necesarios para **crear espacios de uso positivo de tiempo libre, de integración, de aprendizaje y crecimiento en comunidad.**

Hola! Bienvenido(a) al **PODER DEL JUEGO**, con él podrás conocer a la Fundación Tiempo de Juego, apartes de su historia y el Modelo de Empoderamiento Lúdico Comunitario, desde luego deseamos que te diviertas mucho!. Para iniciar te compartimos algunas indicaciones que te permitirán desarrollar la actividad de manera efectiva:

### **Sobre el Juego:**

*El Poder Del Juego está integrado por los siguientes elementos: Una caja que contiene 28 tarjetas, un tablero tipo escalera, un dado, un paquete de 8 fichas y una tarjeta de instrucciones. Se desarrolla en 2 fases:*

## **FASE ZOOM Y FASE ESCALERA DEL TIEMPO**

*(Se puede iniciar con cualquiera de las dos)*

### **INSTRUCCIONES FASE ZOOM:**

La fase 1 se juega con las tarjetas. Tenemos 2 roles para jugar: El(la) Moderador(a) y los jugadores(as) (Al menos 2 personas)

- **ENUNCIAR OBJETIVO:** El moderador les cuenta a los jugadores el propósito del juego: "Conseguir una secuencia lógica con las tarjetas usando las imágenes que en ellas se muestran"
- **REPARTIR TARJETAS:** El moderador distribuye las tarjetas en igual número para cada participante.
- **INICIAR LA SECUENCIA:** El moderador les pide a los participantes que vean muy bien sus tarjetas y quién crea tener la primera imagen de la secuencia, la ponga sobre la mesa.
- **COMPLETAR LA SECUENCIA:** Una vez puesta la primera tarjeta los participantes podrán ir agregando imágenes al zoom sin requerir de un turno específico, el moderador en este caso irá preguntando ¿Quién tiene la siguiente? y verificará que se vaya armando la línea visual de manera correcta.
- **CERRAR LA FASE ZOOM:** Cuando se evidencie que algún jugador ha puesto todas sus tarjetas de manera correcta se anunciará como ganador(a), la dinámica continúa hasta que todos hayan puesto sus tarjetas, cuando se complete la secuencia, se procederá a dar vuelta a cada carta en el orden sugerido para conocer los detalles del modelo TDJ, en este caso el moderador conducirá la socialización de los conceptos expuestos.

### **INSTRUCCIONES FASE ESCALERA:**

La fase 2 se juega con el tablero, el dado y las fichas, al estilo del ya conocido juego de mesa "Escalera" y al igual que en la fase 1, contaremos con moderador(a) y jugadores. En esta fase podrás conocer los momentos más representativos de la historia de TDJ.

- **ENUNCIAR EL OBJETIVO:** El moderador les cuenta a los jugadores el propósito del juego: "Completar el recorrido del tablero"
- **ESCOGER FICHAS Y ASIGNAR TURNO:** El moderador invita a los participantes a escoger una de las fichas disponibles y definir los turnos (*se sugiere lanzar el dado y acordar si el número mayor o número menos tendría la salida*)
- **INICIAR RECORRIDO:** Una vez definidos los turnos el participante 1 lanza el dado y avanza tantas casillas como corresponda, ubicada su ficha deberá leer el texto que allí se enuncia (*Evento destacado de la historia TDJ*), el moderador puede agregar algún comentario sobre la casilla. Si el participante llega a una casilla que tenga escarela podrá avanzar hacia donde ésta apunta, por el contrario si se encuentra con un tobogán, deberá retroceder hasta donde llegue.
- **CERRAR LA FASE ESCALERA:** Cuando un participante llegue al final del recorrido se declarará ganador(a), La dinámica continua hasta que todos completen el recorrido, si al final el moderador o algún jugador quieren resaltar algún evento que no se haya enunciado podrá hacerlo.