

Fecha: 03-07-2024
 Medio: La Estrella Del Loa
 Supl.: La Estrella Del Loa
 Tipo: Noticia general
 Título: Con el "Mantel de Palabras" buscan fomentar el aprendizaje

Pág.: 4
 Cm2: 464,4
 VPE: \$ 245.182

Tiraje: 2.400
 Lectoría: 7.200
 Favorabilidad: No Definida

Con el "Mantel de Palabras" buscan fomentar el aprendizaje

Seremi de Educación presentó lúdica herramienta para fomentar conversación y espacios de juego entre escolares y sus familias.

Ricardo Muñoz Espinoza
 muñozr@estrellarorte.cl

Carolina Vásquez de cuarto básico A de la Escuela Juan Pablo II de Antofagasta estaba muy entretenida revisando el "Mantel de Palabras" en la biblioteca del establecimiento. Se trata de un juego de mesa para toda la familia en el que se busca que los integrantes puedan tener un momento para conversar, recordar vivencias y utilizar la imaginación.

"Me gustó mucho porque puedo imaginar varias cosas, por ejemplo acá dice (apunta a una casilla) 'una silla y una cama'... Cuando vamos a algún lugar y hay sillas, podemos hacer camas con las sillas y eso es muy divertido, me gusta usar la imaginación", comenta la estudiante.

La pequeña Carolina estuvo junto a su familia ayer-jornada en los descuentos para salir de vacaciones de



EL SEREMI DE EDUCACIÓN PRESENTÓ LA HERRAMIENTA A LAS FAMILIAS.

invierno- en el establecimiento para recibir de parte del Seremi de Educación, Alonso Fernández, esta iniciativa creada por Fundación CAP, la cual -como su nombre lo indica- emula un mantel de un comedor, pero con un menú de actividades para cada comida (momentos del día en los que se comparte en familia) y así realizar distintos juegos que permitan compartir relatos, centrándose en aprender le-

yendo, escribiendo y conversando.

Por ejemplo, cada casilla especial está dividida en "desayuno, almuerzo y onces", de las cuales se desprenden distintas actividades como completar oraciones, contar microcuentos en la mesa -reales o ficticios- y donde lo importante es echar a volar la imaginación.

Pía Fernández, mamá de Carolina, destaca este juego porque "siento que con el



FOTOS: RICARDO MUÑOZ E.

LA INICIATIVA BUSCA REVIVIR LOS MOMENTOS FAMILIARES EN LA MESA, PERO A TRAVÉS DEL JUEGO.

“Con el tiempo se ha perdido el sentarse a la mesa a conversar, porque todos caemos en el error de ocupar el celular. Esto es una buena oportunidad para volver a reírnos en la mesa”

Pía Fernández, apoderada de la Escuela Juan Pablo II

tiempo se ha perdido el sentarse a la mesa a conversar, porque todos caemos en el error de ocupar el celular mientras estamos comiendo y esto es una buena oportunidad para volver a reírnos

en la mesa y conversar. Muchas veces los niños no conocen nuestras historias de la niñez por culpa de la tecnología y este juego nos lleva a eso, a que conozcan nuestras experiencias y ocupar nuestra imaginación".

Mientras que Johana Fernández, profesora del establecimiento, agrega que "esto está hecho para incentivar la conversación, a retomar las formas de comunicarnos, interactuar, reírnos juntos y que no sea dentro de una pizarra y un escritorio en lo formal, sino que de una manera lúdica".

Matías Sotomayor, de octavo básico, también destaca esta iniciativa, ya que "permite despejarse del celular un rato y tratar así de concentrarse en la familia".

En tanto, el seremi de Educación Alfonso Fernández, comenta que se entregó

esta herramienta pedagógica a alumnos justo antes de salir de vacaciones de invierno y así aprovechar de utilizarla en sus casas junto a la familia.

"Es muy importante para ir recuperando los contenidos que perdimos por los daños que tuvimos en pandemia, por lo que se entrega en el Plan de Reactivación Educativa del Ministerio y está pensado para una mayor interacción entre los docentes, niños y sus familias. Por lo tanto, el llamado es a utilizarlo para estimular los aprendizajes, participando contando historias", añade la autoridad.

Este material está en proceso de entrega para beneficiar a alrededor de 16 mil escolares de segundo a cuarto básico de establecimientos educacionales municipalizados de la región. 📍