





















**in-fan-cia** *latinoamericana*





n°9

REVISTA DIGITAL DE LA ASOCIACIÓN DE MAESTROS ROSA SENSAT  
DICIEMBRE 2013

Edita

Redacción

Coordinación

Consejos

Apoyos

# in-fan-cia latinoamericana

## sumario



**editorial**



**El juego en la educación infantil**

Rosina Vanessa Sánchez

**tema**



**Brasil es un país que juega**

Tânia Ramos

**entrevista**



**Mirtha Chokler**

Rosina Vanessa Sánchez

**cultura y expresión**



**Los juegos de los niños y las niñas en la selva central Perú**

Regina Moromizato

**experiencias**



**Territorios de Juego y Exploración**

Alejandra Dubovik, Alejandra Cippitelli



**Yincana: una experiencia colectiva**

Javier Alliaume



**El juego libre en los Proyectos de Investigación en el grupo**

Claudia Zarauz

**reflexiones pedagógicas**



**Cuando los niños juegan**

Ramona J. Bolívar Calderón

**historia de la educación**



**El juego, su naturaleza y su necesidad**

Juan Delval



**El juego ayer y hoy**

Tizuko Kishimoto

**los 100 lenguajes de la infancia**



**Un mural en Huayllbamba**

Rocío Corcuera



**Seminario  
Internacional  
de Infancia  
en Paraguay**



# in-fan-cia latinoamericana

## editorial

### El juego en la educación infantil

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicashistoria de la  
educaciónlos 100  
lenguajes  
de la infancia

#### ■ ROSINA VANESSA SÁNCHEZ JIMÉNEZ

Una de las preocupaciones de los últimos años, con respecto a la educación inicial, está relacionada con el tiempo para el juego y la calidad del mismo ofrecido en la escuela infantil. En esta época en la que en muchos casos el aula ha reemplazado los espacios abiertos y amplios, en varios de nuestros países, el juego ha venido quedando restringido. Además, los nuevos hallazgos científicos ligados a aprendizajes cada vez más tempranos han motivado enfoques y experiencias educativas “desvirtuadas” centradas en capacidades más relacionadas con la escuela primaria, por la exigencia de los padres de familia e incluso por la sociedad, que esperan una multiplicidad de aprendizajes en niñas y niños cada vez más pequeños.





# in-fan-cia

## editorial

# latinoamericana

### El juego en la educación infantil



Seguramente muchos de nosotros tenemos recuerdos maravillosos de nuestra infancia, disfrutando de distintos tipos de juegos, probablemente en casa con la familia, en el barrio con otros niños, en la escuela con los compañeros, en fin, un sinnúmero de momentos inolvidables. Ahora bien, para que ello haya sucedido de manera espontánea, libre e incluso voluntaria, debe haber habido adultos motivadores, padres y maestros que brindaron oportunidades de juego importantes.

Recordemos siempre que el juego es un derecho. La Convención por los Derechos del Niño consagra en su artículo 31 “el derecho del niño al descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas, la vida cultural y las artes”. Además, la Observación general N° 17 (del 13 de abril del 2013), ha sido elaborada recientemente con el fin de “aumentar en los Estados la visibilidad, la conciencia y la comprensión de la importancia central de los derechos consagrados en el artículo 31 para la vida y el desarrollo de todo niño, e instarlos a elaborar medidas para asegurar su disfrute efectivo”<sup>1</sup> (p.3). La importancia del artículo 31 en la vida de los niños se resalta en la Observación general N° 17 cuando se señala “*El juego y la recreación son esenciales para la salud y el bienestar del niño y promueven el desarrollo de la creatividad, la imaginación y la confianza en sí mismo y en la propia capacidad, así como la fuerza y las aptitudes físicas, sociales, cognitivas y emocionales. El juego y la recreación contribuyen a todos los aspectos del aprendizaje; son una forma de participar en la vida cotidiana y tienen un valor intrínseco para los niños, por el disfrute y el placer que causan.*

*Las investigaciones demuestran que el juego es también un elemento central del impulso espontáneo hacia el desarrollo y desempeña un papel importante en el desarrollo del cerebro, especialmente en la primera infancia. El juego y la recreación promueven la capacidad de los niños de negociar, restablecer su equilibrio emocional, resolver conflictos y adoptar decisiones. A través de ellos, los niños aprenden en la práctica, exploran y perciben el mundo que los rodea, experimentan con nuevas ideas, papeles y experiencias y, de esta forma, aprenden a entender y construir su posición social en el mundo” (p.4).* El compromiso de los Estados y de las instituciones es velar por el cumplimiento de este derecho fundamental en la vida de los niños, y todos los que trabajamos por la infancia tenemos una gran responsabilidad para con ellos.

Es importante destacar que a lo largo de la historia el juego ha ido cambiando de acuerdo a las épocas y también es un reflejo del pensamiento de la sociedad. En la época moderna, en el siglo XVIII (el siglo de las Luces), la Ilustración como movimiento intelectual que promovió cambios en todas las esferas, impulsó el juego educativo como elemento facilitador del aprendizaje, toda vez que la educación se convirtió en un importante motivador del desarrollo humano. Este período de la historia permitió el inicio del cambio en la concepción del juego pues la concepción de infancia cambió, el niño poco a poco dejó de ser visto como un adulto en miniatura. Además, con el inicio de la revolución industrial (entre el siglo XVIII y principios del siglo XIX) se empieza a fabricar juguetes en masa,

# in-fan-cia latinoamericana

## editorial

### El juego en la educación infantil

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicashistoria de la  
educaciónlos 100  
lenguajes  
de la infancia

utilizando diversos materiales y ofreciendo nuevos recursos. En el siglo XX el juguete ofrecido al niño es ahora de plástico, lo que origina una infinita variedad de formas, tamaños y colores hasta nuestros días. Este último cambio fomentó la producción de juguetes sumamente “atractivos” para los niños, los cuales combinados con la tecnología más moderna, tienen diversos accesorios que los hacen luminosos, sonoros y con movimiento.

Paralelamente a estos cambios, los teóricos e investigadores empezaron a indagar y a escribir con mayor interés respecto a



las bases y fundamentos del juego (en el s. XIX Friedrich von Schiller, Spencer, Lazarus, Hall, entre otros; en el siglo XX Buytendijk, Claperède, Freud, Piaget, Vigotsky, principalmente). Las investigaciones permitieron comprender mejor la naturaleza del juego pero además se concretó la necesidad de una propuesta pedagógica dirigida a fomentar el juego como motor del desarrollo. Tanto en Europa como en América Latina algunas corrientes han tenido un fuerte impacto en la práctica pedagógica, desde Reggio Emilia y Loris Malaguzzi; Summerhill





# in-fan-cia

## editorial

# latinoamericana

### El juego en la educación infantil



y su teoría del juego; el instituto Lóczy de Budapest y Emmy Pikler; Bernard Aucouturier y su práctica psicomotriz, entre otros.

En la actualidad, en una sociedad que a veces resulta poco comprensiva y respetuosa de las necesidades de desarrollo y aprendizaje de los niños, co-existen diferentes corrientes o enfoques que priorizan el juego como una actividad fundamental para el desarrollo integral del niño. Su existencia, permanencia en el tiempo y presencia en las aulas, es una realidad que combate el estancamiento o retroceso en las prácticas en las escuelas infantiles.

Por ello, frente a la “primarización” de la escuela infantil, es esencial que estas instituciones promuevan el juego dentro y fuera de sus aulas. El juego, además de ser una actividad rica y placentera que ofrece momentos de disfrute y alegría, como sabemos, también es una actividad lúdica que naturalmente brinda oportunidades para el desarrollo y aprendizaje infantil. Por ende, es esencial que se brinden espacios de juego con calidad y que estos respondan a las necesidades, por ello decimos que:

*El juego debe estar acorde a las características de desarrollo del niño, es decir de acuerdo a su edad y a sus capacidades. Ello significa que los juegos que se promuevan en el aula deben ser retadores, presentar nuevos aprendizajes en respuesta a sus nuevas capacidades e intereses.*

*Todos los días se deben dar oportunidades para el juego libre. En el juego libre los niños eligen individualmente los juguetes*

*o materiales. Para ello las maestras deben ofrecer materiales diversos y cambiarlos de acuerdo a los intereses de los niños.*

*Es importante que los niños realicen actividades interactivas que permitan el uso de material concreto no estructurado, a través de actividades en grupo y en solitario.*

*Debemos preferir una metodología lúdica con el acompañamiento de la maestra, antes del uso casi exclusivo de cuadernos de trabajo, hojas de aplicación o incluso cuadernos para las áreas del currículum.*

Esta edición está dedicada al juego, entendido como el motor fundamental del desarrollo del niño, como la actividad prioritaria a ser impulsada en todos sus espacios de participación. Esperamos que a través de los artículos que presentamos en esta edición de la Revista *Infancia Latinoamericana* puedan tener un momento que promueva el diálogo entre maestras, la indagación individual y sobre todo la reflexión, todas ellas orientadas a enriquecer la práctica pedagógica.

#### ■ ROSINA VANESSA SÁNCHEZ JIMÉNEZ

Psicóloga. Coordinadora de Evaluación de la Dirección de Educación Inicial, Ministerio de Educación del Perú

<http://www2.ohchr.org/english/bodies/crc/docs/AdvanceVersions/CRC-C-GC-12.pdf>



# in-fan-cia latinoamericana

## tema

### Brasil es un país que juega

— TÂNIA RAMOS FORTUNA

Brasil es un país que juega, no porque sea verdad que “no es un país serio” –como fue acusado en el pasado injustamente. Al fin y al cabo, Freud (1907) decía que la antítesis del juego no es lo que es serio, sino lo que es *real*. En ningún caso estamos tan serios como cuando jugamos.

Brasil es un país que juega porque hay en él un espacio para el juego (Vianna, 1999). Aunque este espacio sea más conocido por haber sido ocupado por el Carnaval – muchos brasileños dicen: “jugar” el Carnaval–, el juego se extiende y fortalece cada vez más en las escuelas y universidades.

No se trata, pues, de un fenómeno local, como se evidencia por el crecimiento en el número y la profundidad de los estudios y las acciones acerca de la importancia de la ludicidad en el mundo. Para Morin (2001), esto se explica por el hecho de que el campo estético-lúdico está en plena expansión en nuestra cultura, lo que el resultado de la destrucción de las antiguas creencias y el avance del nihilismo, en favor en todos los campos de las actividades fundamentalmente lúdicas.



En Brasil, se destaca la abundancia y la diversidad de las acciones dedicadas a formar para jugar y para valorizar el jugar, acciones que se multiplican en distintos espacios educativos. ¿Tan diferente es en sus propósitos, tan diversificadas en sus formas, con variados grados de compromiso con el juego en sí, lo que estas acciones tienen en común? Como Morin,

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicas

historia de la  
educación

los 100  
lenguajes  
de la infancia





# in-fan-cia latinoamericana

## tema

### Brasil es un país que juega

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicashistoria de la  
educaciónlos 100  
lenguajes  
de la infancia

estas acciones acreditan, aunque muchas de ellas sin saberlo, que son los procesos imaginarios los que dan cuerpo y densidad a nuestro mundo. Como Scheines (1998), reconocen que el hombre frente a los altibajos de la vida, sueña en ser un jugador y escapar de su condición de juguete de los dioses, del destino, de las determinaciones inmediatas y contingentes de lo real. Creen en la posibilidad de reinventar el mundo y ven el juego un medio y un fin para ello, ya que cambiar algo, divertirse, inventar, crear, imaginar, es jugar.

Tales acciones, empeñadas en hacer vivir el jugar, pueden, con esta actitud, estimular la construcción de otro sentido de la realidad, a través del cual la participación social, una vez marcada por un nuevo imaginario, por nuevos principios y nuevos valores, sea posible, a través de la solidaridad, el coraje y la autonomía experimentadas en las actividades lúdicas. Todo esto es posible gracias a la interacción social plasmada en el jugar, que nos juega en dirección al otro, y, en este enlace nos constituye como sujetos. Jugando, reconocemos al otro en su diferencia y singularidad y en los intercambios interhumanos compartidos podemos llegar a fortalecernos para combatir el individualismo y el narcisismo tan abundantes en nuestros tiempos. Como hemos dicho en muchas ocasiones, viviendo para jugar, hacemos vivir, por el jugar, nuevas formas de vida (RAMOS FORTUNA, 2002).



Creemos, con Oliveira (2001), que el universo lúdico puede dar lugar a un estrechamiento de la solidaridad, el compañerismo, la participación en la vida de los demás y de la responsabilidad social por el proyecto colectivo de sus/nuestras vidas, lo que contribuye a la creación de una cultura de la solidaridad. Esta cultura emerge a medida que las interacciones sociales se basan en una base común, en la que los participantes hagan el gesto de dirigirse a los otros, para formar un campo mutuamente compartido. Establece, por lo tanto, una red de influencias en la que los derechos y responsabilidades que se construyen a través de las prácticas, costumbres y creencias se inspiran en bases igualitarias. Todo esto se experimenta jugando y por lo tanto podemos decir que, jugando, son creadas nuevas formas de vida.



# in-fan-cia

## tema

# latinoamericana

## Brasil es un país que juega



Sin embargo, no olvidemos que el humor, como bien señaló Freud (1927), no es resignado, pero sí rebelde. La broma, que desciende de él, también. Ambos son, en la jerga psicoanalítica, a la vez, libertadores y protectores del ego, siendo así terapéuticos –pues representan una forma de enfrentar el sufrimiento– y revolucionarios –porque contradicen el orden, transformándolo y dominándolo, sin que la mente deje de estar sana. El carácter revolucionario surge precisamente de la paradoja que los caracteriza: un gesto sano, pero también una forma de contrarrestar la realidad.

En el caso de Brasil, por ser un país que juega, puede ser una manera de defenderse y hacerse valer en contra de la crueldad de las circunstancias reales de las abismales desigualdades económicas y de la injusticia social. En este caso, tiene sentido decir que el juego libera.

¿Cómo asegurar y ampliar el espacio del juego? Es necesario promover una conciencia lúdica, es decir, el desarrollo, a través de las actitudes y el conocimiento, de una conciencia que dé valor al jugar en la vida, que lo identifique como afirmación de la vida y a través de la cual el educador se comprometa con el jugar. El espacio del juego y todo lo que cabe en él depende de acciones educativas decididas firmemente a jugar y valorar el juego.

### — TÂNIA RAMOS FORTUNA

Profesora de Psicología de la Educación de la Facultad de Educación de la Universidad Federal de Rio Grande do Sul (Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil). Coordinadora General del Programa de Extensión Universitaria “Quem quer brincar?”

[www.ufrgs.br/faced/extensao/brincar](http://www.ufrgs.br/faced/extensao/brincar)

### Referencias

1. FREUD, S.: Escritores creativos e devaneios (1907), en: *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*, Rio de Janeiro: Imago, 1976. V. IX. P. 147-158.
2. FREUD, S.: O humor (1927). en: *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud*, Rio de Janeiro: Imago, 1974. V. XXI. P. 187-194.
3. MORIN, E.: Os complexos imaginários, en: PENA-VEGA, A.; ALMEIDA, C. R. S.; PETRAGLIA, I. (org.): *Edgar Morin: Ética, Cultura e Educação*. São Paulo: Cortez, 2001.
4. OLIVEIRA, Paulo Salles (org.): *O lúdico na cultura solidária*. São Paulo: Hucitec, 2001.
5. SCHEINES, Graciela: *Juegos inocentes, juegos terribles*, Buenos Aires: Eudeba, 1998.
6. RAMOS, Tânia: El juego, en *Infancia: Revista de La Asociación de Maestros Rosa Sensat*, Barcelona, n. 77, enero/febrero 2003, p. 4-9.
7. VIANNA, H.: A circulação da brincadeira, en *Folha de São Paulo*, São Paulo, 14 febrero 1999. Mais!, p.7



# in-fan-cia latinoamericana

## entrevista

### Myrtha Chokler

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicashistoria de la  
educaciónlos 100  
lenguajes  
de la infancia

#### — ROSINA VANESSA SÁNCHEZ JIMÉNEZ

Entrevistamos a Myrtha Chokler, fonoaudióloga, Doctora en Psicología, Experta en Desarrollo Infantil y Acompañamiento Temprano del Desarrollo Infantil (Argentina).

#### ¿Qué significa el juego para usted?

Yo creo que el juego es una función del psiquismo infantil. Forma parte de su psicogénesis. Pero es una función infantil como la respiración a nivel fisiológico. Por lo tanto, el juego no tiene el objetivo de enseñar ni de aprender, sino de permitir al niño un proceso de transformación, de elaboración, de reelaboración inclusive de sus ansiedades, de sus conflictos, de su imaginación, de su visión del mundo, etc. Entonces, el aprendizaje es un efecto secundario, diría. El juego es una función inherente al psiquismo. De hecho, todo niño sano juega si está en un ambiente cálido, tranquilo y si está afectivamente seguro en ese ambiente y si tiene un ambiente adecuado e interesante donde poder desarrollar esta función. Pero es como la respiración, es una función, programada genéticamente. Por lo tanto, haciendo un símil, es cierto que el niño va a respirar mejor si tiene un aire puro, un aire más claro;





# in-fan-cia

## entrevista

Myrtha Chokler

# latinoamericana



y va a respirar peor un aire poluído, en un aire tóxico. Entonces, me parece que la función de un adulto (como proveer un aire puro y un ambiente saludable para que pueda respirar bien) es proveerle un ambiente de seguridad y un ambiente adecuado con los objetos y los tiempos adecuados para que, utilizando esa misma metáfora, pueda respirar su juego.

### **El hecho de preservar la infancia de los niños y su manera particular de aprender es lo básico, ¿no?**

Entendiendo que también el jugar implica un estado mental (es ponerse en juego). Jugar es una predisposición mental para entrar en un mundo que no es exactamente el mundo de lo real, es el mundo de la fantasía o el fantasear sobre. Desde esa perspectiva, me parece que es clave crear ambientes donde el niño pueda jugar cuando quiera jugar y que pueda explorar cuando quiera explorar o cuando quiera investigar, descubrir, etc. El placer es una condición fundamental en el juego. Eso hay que entenderlo. Ese placer y esa posibilidad de sentir el placer (de conocer, de ver, de descubrir). Otra cosa es pensar que uno le tiene que enseñar a explorar, enseñar a descubrir, enseñar a conocer o enseñar a jugar; partiendo de la base de que si no, no lo sabe. Algunos dicen que son dos puntos de vista distintos. Seguramente son dos comprensiones del niño, de la niñez, de sus posibilidades, de sus



# in-fan-cia

## entrevista

Myrtha Chokler

# latinoamericana



competencias, de sus necesidades. Y así como a mí no se me ocurriría enseñarle ejercicios respiratorios o enseñarle a respirar a un niño cuando nace tampoco se me ocurriría enseñarle a jugar a un chico.

### ¿A qué atribuiría que la educación infantil en Latinoamérica ha ido privilegiando aprendizajes que no corresponden a la edad de los niños y niñas y dejando de considerar el juego?

Creo que se ha perdido (porque en alguna época existió) una concepción del desarrollo como un desarrollo integral, como un desarrollo que tiene que ver con los procesos madurativos, biológicos, psicológicos, emocionales, sociales, relacionales, culturales; pero basados también en lo que son los procesos de maduración neurológica, de maduración de las capacidades sensorio-motrices propias de cada etapa de los niños. Y entonces, se privilegió desde una mirada muy escindida, con una concepción adulta, el aspecto cognitivo, como si uno pudiera hacer un estudio de la cognición o de los procesos cognitivos separados de los procesos emocionales, afectivos, relacionales. Me parece que desde esa perspectiva, se privilegiaron cada vez más, en estos últimos años, los procesos cognitivos por los extraordinarios descubrimientos que se fueron haciendo sobre las competencias iniciales de los niños

cada vez más pequeños, porque los estudios sobre el desarrollo cognitivo de los niños fue un interés del siglo XX, fundamentalmente. Y el descubrimiento de competencias cognitivas muy tempranas, inclusive desde los primeros meses, es algo relativamente tardío en la historia del desarrollo psicológico. Entonces, por un lado, ese particular descubrimiento de esas competencias y capacidades y de esta plasticidad neuronal que permitía estos procesos, enfocaron o privilegiaron aspectos que tenían que ver particularmente con el desarrollo cognitivo, sin tener en cuenta otros aspectos (emocionales, afectivos, sociales); o poniéndolos en un lugar secundario o, en todo caso, como apoyatura para lo cognitivo, como pasaje “para”.

Por otro lado, yo creo que mucho aspectos de la seducción que eso produjo estimuló también una enorme ansiedad económica, respecto de la producción de sistemas, de estimulación, de producción y de conseguir logros cada vez más temprano, más rápido, una especie de ideología de la rapidez para llegar “no se sabe muy bien a dónde”, lo cual ha cobrado un precio muy alto: la salud mental de los adultos pero también la salud mental de los niños. La hiper estimulación, la hiper exigencia, el no reconocimiento de las características neurofisiológicas





# in-fan-cia

## entrevista

Myrtha Chokler

# latinoamericana



y neuropsicosociales del niño en cada etapa, y la idea ya un poco ambiciosa por un lado e ingenua por otro de que si uno estimula mucho funciones que todavía no están preparadas van a prepararse antes, o van a madurar antes; cuando en realidad, uno sabe que la maduración precede al aprendizaje y que nadie puede aprender nada para lo cual no está maduro. Los niños, con un equipamiento neurofisiológico, psicológico, emocional o relacional poco preparado para aquello que se les exige, realizan un sobre esfuerzo

neurofisiológico, que los puede bloquear por ansiedad. Eso los ha afectado psicológica y neurológicamente, originando el acrecentamiento de problemas psicosomáticos.

### ¿Qué experiencias exitosas a nivel macro se han observado en Latinoamérica para revertir esta situación?

Yo creo que hay muchas historias individuales, pequeños grupos, algunas corrientes que se han desarrollado más o menos en algunas épocas de lo que se llamó la escuela activa, la educación activa, la pedagogía libre. En Europa o en América Latina hubo muchas experiencias muy ligadas a esto: Olga Cosetini en Argentina, Reggio Emilia, las épocas iniciales de Loris Malaguzzi, en esa escuela de la calma y ese aprendizaje natural de los niños. La pedagogía del oprimido, de Paulo Freire la pedagogía de la libertad. Por un lado es frustrante, pero por otro lado es estimulante saber que existió, que pudo existir, que no es una utopía, que nos imaginamos un mundo utópico donde exista una educación mejor, sino que esas experiencias existieron. Con Summerhill, el Instituto Lóczy de Budapest, la escuela de Pikler, hemos aprendido extraordinariamente acerca de la educación de los niños pequeños. Eso ha existido, ha tenido largos años, pero esas experiencias se arrasan y



# in-fan-cia

## entrevista

Myrtha Chokler

# latinoamericana



en las formaciones pedagógicas y en las facultades de pedagogía no se estudian... entonces la gente piensa que eso no existió, no sabe ni dónde ni cuándo, no hay historia. Y cuando uno no reconoce la historia, uno no puede construir el futuro.

**¿Cómo se puede integrar el currículum educativo y el juego desde una mirada centrada en el niño, comprendiendo que dejar que los niños jueguen, es sinónimo de respeto y valoración a la infancia?**

Yo creo que si las escuelas fueran (como algunas lo son) ambientes de juego, donde el aula estuviera armada y organizada como un lugar de juego para los niños (es decir, un lugar de exploración y juego, donde hay ambientes, hay rincones, hay determinado tipo de objetos, que no sea riesgo para los chicos), uno podría hacer una observación de lo que los niños hacen en su juego: lo que los niños hablan cuando juegan, lo que la maestra les habla mientras los niños producen su juego (como por ejemplo: “¿El caballo que hiciste va rápido o va lento?” o “me parece que tiene la pata quebrada, cómo hacemos para curarlo, le ponemos vendas”). Vemos todo un vocabulario extraordinario alrededor de lo que es realmente el interés en el juego y el relato que está produciendo el chico. Entonces, las categorías (las matemáticas, la lengua, la historia, la geografía, la



# in-fan-cia

## entrevista

Myrtha Chokler

latinoamericana



naturaleza, las ciencias sociales, las relaciones) surgen espontáneamente. Si uno se preocupara de pasarse una semana anotando lo que los chicos juegan, lo que hacen, lo que experimentan, lo que dicen; de manera espontánea se darían cuenta de que no solamente está todo lo que dice el currículum, sino mucho más de lo que dice el currículum. Es mucho más rico, es mucho más interesante para el niño (porque además lo hace por su iniciativa, por su imaginación, con toda la emoción); y no hacerlo porque la planificación curricular lo señala. El docente no está preparado para aprovechar la situación que está viviendo el niño, está atado a la planificación y no tiene ductilidad mental para aprovechar el acto cognitivo del niño. Decirle por ejemplo: “Mira, querés fabricar un caballo con eso pero me parece que este prisma es demasiado cuadrado, a lo mejor es mejor buscar un cilindro, me parece que hay un poco más para allá”, por ejemplo, sobre cuerpos geométricos. “Este es demasiado cortito para hacer el caballo, me parece que tenemos que usar uno más largo. Es otra didáctica. Cuando nosotros pensamos, a veces en las actividades aburridas y repetitivas (“Y ahora todos van a pintar adentro del globito y miren el globito y ahora cantamos con el globito...”)... La verdad es que los niños tienen una paciencia infinita para soportar semejante pobreza del adulto frente a ellos.

### Los juguetes siempre han estado en el juego de los niños pero actualmente pareciera que hay una demanda desmedida de éstos. ¿Qué importancia tienen realmente los juguetes en el juego del niño? ¿Cuál es el rol que cumplen?

Desde la concepción que muchos compartimos y sostenemos desde esta corriente, en realidad el niño crea al juguete, el niño inventa al juguete. El niño tiene un proceso cognitivo sumamente complejo (cuando lo dejan) para transformar una cosa en un objeto y ese objeto en todo caso en un juguete. Como el niño que transforma una escoba, y la convierte en un caballo para jugar; él hace un importantísimo y riquísimo proceso cognitivo de trasposición de significaciones y ese palo de escoba, ese bastón, se va a transformar en un objeto, y ese objeto se va a transformar en el juguete al cual él va a llamar caballo. Ahí va a empezar el proceso ficcional, narrativo, él inventa una historia donde él es un personaje, será el zorro, Superman, el gaucho de las pampas, el que fuere y va a correr con ese caballo (que será hoy negro y mañana blanco y pasado mañana pintitas, distintos caballos). Y ese caballo cuando se topa con algún ser relincha y él inventa el relincho del caballo. Pero qué pasa, el adulto en esta sociedad de mercado inventa el juguete caballo, entonces hace el juguete caballo, pinta la madera y le pone cabeza. Eso ya inhibió que el niño pudiera buscar, hacer un

# in-fan-cia

## entrevista

Myrtha Chokler

# latinoamericana

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicas

historia de la  
educación

los 100  
lenguajes  
de la infancia

trayecto cognitivo, en el cual buscara en los objetos, en las cosas del mundo, encontrara, descubriera y creara ese objeto que llamamos pertinente donde depositar y trasladar esos parámetros que él había captado del caballo real. Ahí se terminó el proceso cognitivo, porque ese ya está, ya viene determinado como caballo y ese palo es un caballo y ya no va a ser un avión y tampoco va a ser un fusil y tampoco va a ser un soporte para sostener una casa, solo un caballo. Y el caballo ahora con una pila incluso relincha, así que tampoco pudo ni siquiera imaginarse el grito, el relincho del caballo, con lo cual ese juguete producido y armado con el cual el niño juega y va a inventar su historia y sus historias, de todas maneras ha empobrecido el proceso cognitivo, la complejidad de todos los trayectos de transformación para fabricar el caballo que, si lo dejaban, él hubiera hecho con el palo de escoba que encontró tirado. Entonces, ¿qué es lo que nosotros encontramos?: que en el mercado, se vende el objeto juguete fabricado con una mimesis, es decir, lo más parecido al objeto real, lo cual ha producido un empobrecimiento de la imaginación infantil, de los procesos cognitivos infantiles, de los procesos de construcción, de creación, para transformar a los niños en utilizadores, en usuarios en vez de constructores, en vez de creadores. Entonces, el chico lo usa con el destino prefijado por el adulto,





# in-fan-cia

## entrevista

Myrtha Chokler

latinoamericana



todo el trayecto cognitivo lo hizo el adulto y al niño se lo borró, empobreció toda esa variedad y capacidad de creación y multiplicación de maleabilidad de los objetos.

### Pero ¿cuáles podrían ser las claves para empezar a cambiar y mirar al niño de manera distinta?

Primero mirar al niño. Pero mirar realmente. Es cierto que para mirar hay que querer mirar y también hay que saber mirar porque sino uno no ve, mira pero no ve y para eso bueno hay que pensar, reflexionar y sobre todo pensar que antes de saber qué le voy a enseñar primero lo voy a conocer porque ¿a quién voy a enseñar si no lo conozco? En las formaciones pedagógicas hay muy poca observación, nada de observación en las prácticas pedagógicas de los institutos pedagógicos que van con toneladas de material a enseñar para hacer “hacer” a los niños sin pensar previamente ¿qué les interesa? o dejar lugar para sus iniciativas. En todo caso, la observación frecuente, si existe, es solo la corroboración si lo que ellos enseñaron, el chico lo aprendió o no. Pero hay muy poca propuesta de decir: “Yo voy a organizar de tal manera este ambiente y voy a observar durante esta semana que hacen los niños allí”. Yo le diría a las docentes que su aula la trasformen en un espacio de juego y que se planteen durante una semana o tres días, observar, poner objetos, ambientes, lugares

interesantes y ver qué pasa y qué hacen los niños, qué producen y qué necesitan de ella, como apoyatura, como respuesta. Cuando le dicen: “¿Esto cómo se llama?” y “¿Esto qué es?”. Para eso no tienen que tener aulas saturadas con 25 niñitos con una sola maestra desesperada, porque también son las condiciones. Yo quiero darles las mejores condiciones. Una maestra con 40 niños en un aula, con 40 niños que vienen angustiados, desesperados, agresivos, embroncados y ella tratando de ver cómo baraja la problemática del aula, encuentra que la única manera que tiene de estabilizar la cosa es tenerlos ahí sentados, obligados, como un jefe del ejército. Pero esa no es la pedagogía. Para eso hacer el servicio militar, eso no es pedagogía. O, en todo caso, no es la pedagogía que uno quiere.

### ■ ROSINA VANESSA SÁNCHEZ JIMÉNEZ

Psicóloga. Coordinadora de Evaluación de la Dirección de Educación Inicial, Ministerio de Educación del Perú



# in-fan-cia latinoamericana

## cultura y expresión

### Los juegos de los niños y las niñas en la selva central Perú

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicashistoria de la  
educaciónlos 100  
lenguajes  
de la infancia

#### REGINA MOROMIZATO

Los juegos infantiles registrados en las comunidades asháninkas de la Selva Central del Perú están íntimamente relacionados a los elementos de la naturaleza, donde los cambios de estaciones (verano e invierno) van guiando las actividades lúdicas de los niños y las niñas.

En los meses de Enero y Febrero, época de invierno en la selva, los niños juegan a esquivar flechas con ayuda de una planta parecida a la Cocona (fruto de la selva).

Los hermanos mayores buscan los palitos de izana y enseñan a los pequeños a cortar el extremo para dar la forma de flecha (punta). Con estas flechas los niños juegan a la pesca, coleccionan hojas secas de los árboles y prueban su puntería. Los niños evitan dañarse con las puntas del izana pues dicen que les puede producir heridas que se infectan con gusanos que les picarán el cuerpo.

El mes de Agosto, es época de chicharras (insectos semejantes a los saltamontes), los niños y las niñas cazan las chicharras y amarran una cuerda muy delgada a las patitas de la chicharra. Luego, las hacen





# in-fan-cia latinoamericana

## cultura y expresión

### Los juegos de los niños y las niñas en la selva central Perú

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicashistoria de la  
educaciónlos 100  
lenguajes  
de la infancia

volar sin soltar la cuerda y las siguen hasta que la chicharra se cansa y muere. Así continúa el juego. Las chicharras cazadas son utilizadas para la alimentación familiar.

Los juegos en el río son clásicos en la vida de los niños y las niñas que viven en la selva. “La piedra” es un juego que consiste en tirarse al agua desde la rama más alta de un árbol, con el cuerpo encogido en forma de “piedra”, la diversión es hacer el mayor ruido posible al chocar el cuerpo en el agua. Una modificación del juego es “aguja”, en donde se da todo lo contrario, es decir, lanzarse desde la rama más alta del árbol con el cuerpo estirado y tratando de hacer el menor ruido posible al chocar el cuerpo con el agua.

#### REGINA MOROMIZATO

Directora Ejecutiva de la Asociación Red INNOVA

<http://www.red-innova.com/>

Las fotos son cortesía de Eduardo Cárcamo (Comunicador Social).



# in-fan-cia latinoamericana

## experiencias

Espacios, ambientes y juego



Las tres experiencias reseñadas a continuación destacan la importancia de: crear diversos ambientes en el espacio interior y exterior del Jardín; promover lo colectivo en los pequeños y en el equipo del Centro, y crear las condiciones para que el juego permita una interacción constructiva entre el aprendizaje y el desarrollo de los pequeños.

Alejandra Dubovik, Alejandra Cippitelli

## Territorios de Juego y Exploración



Javier Alliaume

## Yincana: una experiencia colectiva



Claudia Zarauz

## El juego libre en los Proyectos de Investigación en el grupo





# in-fan-cia latinoamericana experiencias

## Territorios de Juego y Exploración

- ALEJANDRA DUBOVIK
- ALEJANDRA CIPPITELLI

El proyecto que mostramos a continuación, sobre *Espacios de Juego Traducidos en Territorios* es una propuesta concreta para realizar en el Jardín de Infantes. Una propuesta que toma al ambiente como un espacio de experiencias en el cual los niños pueden desarrollar sus capacidades y su creatividad y que al mismo tiempo les da la libertad de indagar, probar, equivocarse, corregir, elegir, inventar y relacionarse con los espacios y con otros niños.

Un proyecto donde tenemos en cuenta, las diversas zonas que componen el Jardín, la sala, el patio, los espacios comunes, la entrada, la escalera, que son espacios que hablan, sugieren. Unos territorios, donde los niños viven el espacio, habitan lugares diversos, creando llenos, vacíos, recorridos, límites, umbrales. Territorios, como campos de búsqueda, de juego, con elementos activadores en diálogo con el ambiente.

Es así, que los territorios se constituyeron en una forma de plantear el sentido de nuestras ideas. Diseñamos territorios, donde la clave de los mismos, estuvo puesta en función de la relación social y el uso de los espacios que pudieran hacer los niños de los territorios. Territorios, donde ellos pudieran



# in-fan-cia latinoamericana

## experiencias

### Territorios de Juego y Exploración



experimentar; compartir; relacionarse; interactuar con otros; sentir nuevas sensaciones; espacios para hacer y deshacer; para crear: para descubrir.

#### Cómo se concretaron los territorios

La funcionalidad del espacio y de la estética, confluyeron en la construcción de los territorios. Es así, que algunos de los territorios propuestos fueron:

#### En el espacio exterior:

- *Territorio de los Juegos con Agua:* Espacio al aire libre que promueve los juegos de interacción, de



contacto con un elemento natural como el agua. Conformado por una mesa de agua, palanganas, embudos, envases transparentes y traslúcidos, coladores, molinetes de agua, pomos, jeringas, mangueras transparentes rígidas y flexibles, colorantes, rociadores, “canaletas” para el agua, vasos y jarras medidoras, objetos que flotan, objetos que se hunden.

- *Territorio de los Juegos con Arena:* Una instalación que invita a crear construcciones efímeras enriquecidas con otros elementos. Con una mesa de arena, elementos para jugar en la arena como:



# in-fan-cia latinoamericana

## experiencias

### Territorios de Juego y Exploración



palas, rastrillos, envases de diferentes tamaños, fratachos de albañil, peines de arena, grandes piedras para construir, caracoles, moldes,

- *Territorio de los Juegos con Barro:* Una aproximación a los juegos arcaicos, la tierra como portadora de todas las texturas imaginadas, la tierra ofrendando su don de producir y dejarse producir. Aparato conformado por un conjunto de bandejas de madera y plano móviles, tierra, agua, mangueras, envases, rociadores, palas, cucharas, fratachos.
- *Territorio de los Planos Inclinados:* Este territorio se inspira en la poética de la mecánica, los planos inclinados como un mecanismo para recuperar el asombro de los objetos que caen. Dispositivo compuesto por una serie de tubos y canaletas de PVC de diferentes largos, diámetros y con variadas inclinaciones. Conjunto de pelotas, autos y otros objetos pequeños para deslizar.
- *Territorios de los Espejos:* Instalación escenográfica-educativa inspirada en la sala de los espejos de los viejos parques de Diversiones, espejos que deforman y modifican la figura que allí se refleja. Consta de: una "Pirámide espejada"; un módulo compuesto por tres espejos de acrílico que



# in-fan-cia latinoamericana

## experiencias

### Territorios de Juego y Exploración



modifican la imagen; y otro compuesto por una mesa de espejo; un espejo regulable. Colección de objetos para construir transparentes.

- *Territorio de las Piedras y los Dinosaurios:* Territorio que tiene como protagonistas a los dinosaurios y que reta a los niños a transformar las piedras en el mundo imaginario de los dinosaurios. Espacio constituido por una gran bandeja de madera cuya función es contener las piedras clasificadas por color, tamaño y textura. Y en otra los dinosaurios utilizados para el juego.

#### En el espacio interior:

- *Territorio de los Juegos con la Luz:* espacio lumínico que invita a exploraciones con la luz, la oscuridad y las sombras. Conformado por una mesa de luz, linternas, mangueras con leds, pelotas luminosas, bastones lumínicos, trompos con luces, caleidoscopios, retroproyector, fibra óptica, prismas, gemas, figuras de acrílico, venecitas, rodajas de piedras semipreciosas, Cd transparentes, reflectores, pantallas de tela.
- *Territorio de las Composiciones:* un espacio lleno de interrogantes sobre el mundo y la naturaleza. Ambientado con elementos del entorno natural como: hojas de árboles, ramas de diferentes tamaños y grosores, piedras, caracoles, plumas, semillas, piñas, cortezas de árboles, etc.
- *Territorio de la Luz Negra:* una instalación de luz negra, en la que se ofrecen objetos seleccionados cuidadosamente y que actúan con “los efectos” que produce la luz negra. Este territorio estuvo dividido en tres espacios de juego que permitían, jugar; actuar: graficar; representar. Espacio de disfraces de cotillón fluorescente. Espacio de arte con materiales fluorescentes. Espacio de construcción con bloques y materiales de construcción fluo.



# in-fan-cia latinoamericana

## experiencias

### Territorios de Juego y Exploración



- *Territorio de las Construcciones:* una ambientación que convoca a construir cooperativamente, desarrollando estrategias en las diferentes construcciones. En este espacio, los niños se encuentran con elementos no estructurados y de diferentes materiales como metal, madera, PVC, cartón: caños para plomería, codos, uniones, tubos de metal flexibles, grandes arandelas, tornillos, rejillas metálicas, carretes de hilo industrial de PVC, argollas de PVC, Cd en desuso, grandes arandelas de goma,
- *Territorio de los Sonidos:* Espacio constituido por “la máquina de sonidos”, dispositivo en donde predominan elementos para percutir, chapas, amortiguadores de autos, campanas, tubos de metal de diferentes tamaños, rueda de bicicleta con elementos sonoros y otros como instrumentos como tambores, djembés (tambor africano), triángulos, cajas, armónicas, silbatos, etc.

#### **Cómo se conquistaron los territorios en la práctica**

La propuesta de territorio consiste, en habilitar un espacio y un tiempo de juego libre, una hora diaria en la semana. La particularidad de esta experiencia, es que los niños durante este período se pueden “adueñar” de todo el espacio del jardín, ya que en los



territorios comparten espacios y juegos, los niños de tres, cuatro y cinco años. Territorios donde los niños pueden entrar y salir según sus intereses y cuando lo deseen. Hay espacios, territorios de recorrido no orientado, nómada, sedentario, de acción, de cuerpo, de transformación, encantados.

Esta experiencia nos permitió hacer algunas observaciones tales como:

- En estos sugerentes espacios, los niños y niñas se confrontan, siguiendo sus propios tiempos de investigación.

# in-fan-cia latinoamericana

## experiencias

### Territorios de Juego y Exploración



- Los niños exploran e investigan solos y con los demás, son constructores de sus proyectos, son capaces de formular hipótesis y encontrar solución a sus propios problemas.
- Los niños organizan la experiencia, entre ellos y el ambiente.
- Aparece la emoción como motor de la acción.

#### Conclusión

Los territorios, un espacio sin caminos, un lugar para las ciencias, las artes y la tecnología. Un punto de encuentro donde la estrategia es la sorpresa, y en el que se experimenta la emoción con territorios nuevos, para explorar, experimentar, recorrer, jugar con agua, hacerle refugios a los dinosaurios, disfrazarse, construir “guaridas”, jugar con “la máquina de sonidos”, hacer una carrera de barcos en la pileta de agua, compartir libros con un amigo, juntar las hojas que nos deja el otoño, buscar hormigas con las lupas y descubrir así, los seres diminutos y ocultos, es decir, lugares amables donde estar bien.

Se crean en los territorios micro grupos de diversas edades tres, cuatro y cinco años; los mismos son inestables, su durabilidad de pertenencia se basa por un lado, en el aprendizaje común, y por otro en la afectividad como tal, sólo por el hecho de estar juntos.

Se observa en los grupos, la construcción de lo social, expresado y construido sobre la base de la cooperación y la relación de los niños que se descubre a partir del lenguaje de las acciones, donde se producen pautas entendidas por el grupo, efectuadas por ellos y para ellos, tan válidas y comunicantes como el propio lenguaje oral. Con todo ello el grupo *habita* el territorio; lo *explora*; lo *utiliza*; lo *entiende*; lo *nombra*; “le da valor a una construcción común”.

#### ALEJANDRA DUBOVIK, ALEJANDRA CIPPITELLI

Directoras del Jardín de Infantes Fabulinus, Buenos Aires

#### Bibliografía

- CABANELLAS, I. y Eslava, C. (2005): *Territorios en la infancia. Diálogos entre arquitectura y pedagogía*. Barcelona: Graó.
- RINALDI, C. (2011): *En diálogo con Reggio Emilia – escuchar investigar aprender*. México: Grupo Editorial Norma.
- RITSCHER, P. (2006): *El Jardín de los Secretos. Organizar y vivir los espacios exteriores en la escuela*. Barcelona: A. M. Rosa Sensat y Ediciones Octaedro.
- ALTIMIR, D. (2010): *¿Cómo escuchar la Infancia?* Barcelona: A. M. Rosa Sensat y Ediciones Octaedro.
- MAJORAL, S. (2006): *¡Veo todo el mundo! Crecer juntos haciendo proyectos*. Barcelona: A. M. Rosa Sensat





# in-fan-cia latinoamericana

## experiencias

### Yincana: una experiencia colectiva

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicashistoria de la  
educaciónlos 100  
lenguajes  
de la infancia

#### ■ JAVIER ALLIAUME MOLFINO

En el Centro de Educación Infantil Los Pitufos, de Montevideo, se propone una experiencia que integre a todos los niños y el equipo de trabajo, de manera de promover lo colectivo en un centro que es gestionado por sus propios integrantes en forma asociativa, mediante una cooperativa de trabajo.

#### La previa

El Centro de Educación Infantil Los Pitufos viene siendo gestionado en forma cooperativa por los trabajadores desde hace 4 años, así es que en este tiempo venimos buscando que la transformación institucional impacte en las prácticas y en la cultura toda del centro.

Se vienen explorando diversos caminos que den cuenta de la cooperativización en tanto proyecto cultural y político. En concreto: dando lugar a unas participaciones efectivas de las familias de los pequeños en la proyección anual y en la evaluación continua, en la vida cotidiana del centro, etc.; sosteniendo reuniones de todo el equipo de trabajo que son el motor de la propuesta y del proyecto institucional; generando espacios permanentes de



# in-fan-cia latinoamericana

## experiencias

### Yincana: una experiencia colectiva



intercambio para evaluar, planificar, debatir y avanzar juntos; mediante una re-estructura que permite el trabajo en parejas pedagógicas...

Estos movimientos sin duda que han ido ayudando a consolidar al equipo de trabajo, que tiene la característica de ser relativamente estable en el tiempo. De los 18 trabajadores más de 2/3 llevamos más de 6-7 años juntos. También, sin dudas ha ido forjando una cultura con varios rasgos de colegialidad y colaboración, así como ciertos grados de apropiación del centro por parte de las familias, y sin dudas una alta integración que se observa por ejemplo en cómo todos los niños del centro (unos 95 desde los 6 meses hasta los 3-4 años) son bien conocidos por todos los educadores y, en función de la evolución progresiva, viceversa.

El año pasado comenzó a aparecer la preocupación por encontrar propuestas, proyectos que permitieran que los niños –que se organizan en grupos– pudieran encontrarse más, integrarse en instancias de juego.

Así surge en una reunión de trabajo, desde la coordinación pedagógica, la experiencia que nos convoca: “Yincana: una experiencia colectiva”.

#### La yincana

Dos veces por mes, o cada 3 semanas, un grupo de 2 o 3 compañeras asumen la responsabilidad de

planificar un conjunto de propuestas lúdico-expresivas en cada uno de los espacios del local.

En cada sala los niños y niñas dispondrán de unos materiales organizados para explorar y desarrollar su juego en forma autónoma. Se acuerda el recorrido que cada grupo de pequeños –que obviamente no es necesariamente el grupo de clase cotidiano– y el tiempo de estadía en cada una de estas “bases”.

Cada base es organizada por un adulto y cada grupo es acompañado por 1 o 2 referentes.

Todos los pequeños participan. Por ello cada una de las bases debe estar pensada de forma tal que ofrezca la posibilidad tanto a los bebés como a los deambuladores y a “los más grandes” de encontrar retos, desafíos y posibilidades de juego, exploración y creación.

Se trata en general de propuestas muy versátiles con un fuerte protagonismo de los materiales y la ambientación, por aquello de que el ambiente (y los materiales) ofician de tercer educador.

#### Dejemos hablar a los niños

Los niños se expresan a través de las fotos seleccionadas, intentando dar cuenta de cómo se expresan, a través de varios lenguajes.



# in-fan-cia latinoamericana

## experiencias

### Yincana: una experiencia colectiva

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicashistoria de la  
educaciónlos 100  
lenguajes  
de la infancia

Algunas de las bases que se han armado proponen experimentar con luces y sombras, explorando objetos translúcidos, linternas, la luz solar. Posibilitando el verse a medias, el verse a través... descubrir las transformaciones de colores, disfrazarse de rojo, de verde...

Se seleccionaron materiales que fueron dispuestos tanto colgados como en el piso. Muchas veces los niños y las niñas los utilizaron de escondite, jugando con la posibilidad de no desaparecer del todo. Teniendo la seguridad de seguir viendo y a su vez de no dejar de ser visto.

Otras fueron pensadas para ofrecer la posibilidad de expresarse dejando huellas, "dibujando" con harinas de diferentes texturas. Haciéndolo tanto con los pies como con las manos o ayudados de algunos objetos.

De esta manera se produjeron algunas situaciones de creación colectiva, aunque también de conflictos por el espacio, o por la invasión de la creación propia por parte de otro. Conflictos que son habituales y dan la posibilidad de buscar formas de resolución, lo cual en algunos casos da lugar a la intervención de los adultos en la mediación y resolución.

Las cajas han tenido también su lugar. Ofreciéndose como un material muy versátil, que tanto sirve para



# in-fan-cia latinoamericana

## experiencias

### Yincana: una experiencia colectiva

sumario

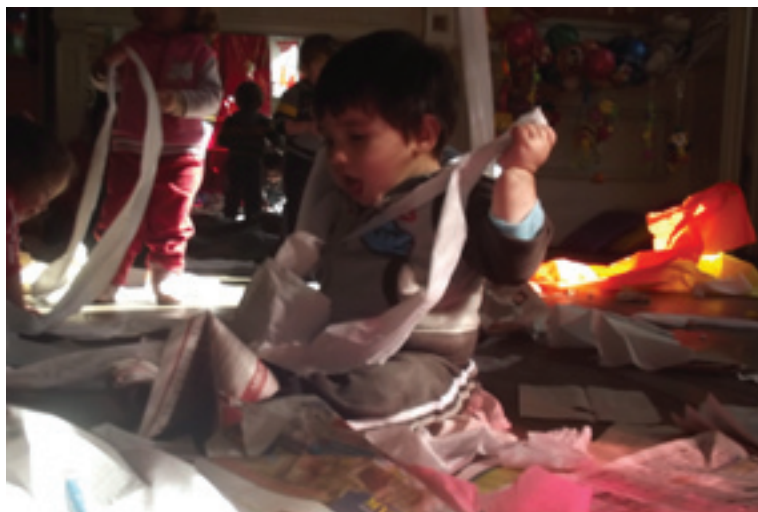
editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicashistoria de la  
educaciónlos 100  
lenguajes  
de la infancia

contener objetos como niños, funcionar de escondite, como para construir.

En una de las oportunidades se armó un grupo de constructores, que en forma autogestionada, crearon una estructura de gran porte con cajas y pegamento. Estructura que luego completaron adhiriendo hojas de árboles, pintando y asegurándola con cinta adhesiva.

#### Cerrando y qué hemos aprendido

Como suele suceder, el gran aprendizaje es el que brindan las niñas y los niños cuando se apuesta a su capacidad. Cuando se da lugar a la posibilidad de que se expresen de las maneras más diversas posibles. Cuando se cree y confía en ellos.

Logramos atrevernos a promover el encuentro entre pequeños de diversas edades y fases evolutivas, y nos mostraron que pueden jugar y participar todos, cada uno a su manera y desde sus posibilidades.

Los pequeños suelen entenderse entre ellos, esa es una de las conclusiones. Ciertamente que para ello hay que ofrecer unos tiempos, espacios y materiales apropiados, desafiantes, que habiliten múltiples formas de ser utilizados.

A lo largo de estos encuentros se producen conflictos, enojos, disputas de poder, claro que sí, no podría ser



# in-fan-cia latinoamericana

## experiencias

### Yincana: una experiencia colectiva

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicashistoria de la  
educaciónlos 100  
lenguajes  
de la infancia

de otra manera. El desafío es cómo intervenir desde el lugar de adulto, permitiendo que sean los pequeños, cuando pueden, quienes los resuelven, y de otra manera, intervenir facilitando.

El ponernos en situación de coordinar y planificar con un compañero con quien no solemos hacerlo nos ha dado la posibilidad de descubrir que podemos hacerlo. Sí, esta experiencia viene aportando también al desarrollo de una cultura colaborativa que se enriquece en el encuentro, en la tarea compartida.

Para cerrar simplemente volver al título: una experiencia compartida y de compartir.

■ **JAVIER ALLIAUME MOLFINO**  
jalliaum@adinet.com.uy



# in-fan-cia latinoamericana

## experiencias

### El juego libre en los Proyectos de Investigación en el grupo

— CLAUDIA ZARAUZ

La experiencia de aprendizaje que presentamos a continuación ha sido realizada dentro de un grupo de niñas y niños de tres años y medio, utilizando como metodología los Proyectos de Investigación en el Aula (PIA).

En el desarrollo de un Proyecto de Investigación es necesario enfatizar el papel trascendental del juego. “El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.”

Es necesario por esta razón que se creen las condiciones óptimas, para que se dé una interacción constructiva entre el objeto de conocimiento y los pequeños a través del juego, en esta interacción lúdica, la profesora debe tomar en cuenta los intereses del pequeño, su ritmo evolutivo y propiciar un ambiente motivador para el juego espontáneo. A partir de esto, se organizan experiencias que favorecen el desarrollo cognitivo, intelectual, afectivo y social del

niño. La maestra asume una función de facilitadora del aprendizaje, asignándole un papel protagónico a los conflictos que se dan en la acción lúdica, dichos conflictos tendrán un efecto desencadenante en los pequeños, generando así un impulso motivador en busca del descubrimiento y construcción de nuevos aprendizajes.

#### Proyecto de Investigación “Los Títeres”

Los niños y niñas llegaron al Nido después de sus vacaciones y desde el inicio del bimestre mostraron una importante cualidad: su capacidad y deseo de expresarse, ellos encontraron en los títeres la herramienta perfecta para desarrollar y expresar este recurso observado.

En la primera fase del proyecto, las maestras interactuábamos lúdica y verbalmente con los pequeños. Observábamos sus acciones en el juego y también escuchábamos sus diálogos, en los que expresaban sus emociones, vivencias, ideas, conocimientos e inquietudes.

Durante las primeras semanas, se observó que los títeres dispuestos para el juego espontáneo, los empleados en las funciones de títeres o para cantar y conversar, fueron elementos muy importantes en el proceso de adaptación de los niños y niñas con





# in-fan-cia latinoamericana

## experiencias

El juego libre en los Proyectos de Investigación en el grupo

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicas

historia de la  
educación

los 100  
lenguajes  
de la infancia



la nueva maestra, compañeros y rutina en el aula. Asimismo, los títeres respondían a un interés lúdico real, tal como lo menciona Mariano Dolci: “Los niños aman adueñarse de esos pequeños personajes que son los títeres, [...] hacen papeles para ser otro, para jugar con su propia identidad en formación, para satisfacer sus íntimas y personales exigencias de expresión”, los títeres fueron el medio perfecto dentro de la acción lúdica al favorecer su necesidad de comunicación e interacción con sus pares.

De esta manera, empezaron a explorar diferentes formas de juego con los títeres convencionales, de guante, de dedo, detrás de la mesa o del “teatrón” (palabra empleada por los pequeños para referirse

# in-fan-cia latinoamericana

## experiencias

### El juego libre en los Proyectos de Investigación en el grupo



al teatrín). A partir de este momento, los niños y niñas con sus acciones y verbalizaciones en el juego empezaron a evidenciar sus conocimientos previos, los cuales, según Ausubel son esenciales para la construcción de los siguientes conocimientos significativos. Gracias a la interacción entre los nuevos conocimientos y la información ya existente se van construyendo nuevos aprendizajes. Para Maite Garaigordobil el juego estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad “[...] jugando los niños aprenden, porque obtienen nuevas experiencias en donde hay oportunidad de cometer aciertos y errores, asimismo aplica sus conocimientos y da soluciones a sus problemas. El juego crea y desarrolla estructuras del pensamiento [...] es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno.” En nuestra experiencia de investigación la acción lúdica les permitió a los pequeños comprobar sus afirmaciones acerca de los títeres, las cuales tuvieron como base los conocimientos previos que ellos tenían en relación a los títeres y sus características externas: “Los títeres tienen un hueco” o “Si no tienen hueco se te ve la mano y no puede ser títere”. Asimismo, con respecto a la utilidad que podrían cumplir los títeres, expresaron lo siguiente: “Pueden contar cuentos”, “Pueden cantar canciones”, “Tienen un teatrón para hacer un show”.

Estos conocimientos fueron la base para nuestra investigación, pero además, la motivación de los niños y niñas hizo involucrar a sus padres, quienes colaboraron enviando información y materiales. Durante este periodo, los pequeños jugaban experimentando con los movimientos que podían hacer con los dedos y manos, expresaban sus emociones y vivencias utilizando los diferentes personajes y poco a poco iban interactuando con sus compañeros.

Un día una niña trajo un muñeco de peluche y nos contó: “Mi mamá me ha dicho que este peluche también puede ser un títere”. Ante esta afirmación, sus compañeros expresaron sus inquietudes, creando un conflicto. Muchos de ellos negaron la posibilidad de que el peluche fuera un títere, justificando su posición a través de sus conocimientos previos: “Si no tiene hueco, no puede ser un títere”, “Se te ve la mano y van a saber quién hace el show”. A partir de esta situación, se generó un impulso motivador en los pequeños, el cual nos llevó a planificar junto con ellos una investigación, en donde se organizaron determinados pasos para lograr comprobar nuestra hipótesis: “Los peluches también pueden ser títeres.”

Entonces, decidimos invitar a una experta titiritera, quien resolvió nuestras dudas con una función de títeres. Esta fue una experiencia de aprendizaje, en



# in-fan-cia latinoamericana experiencias

## El juego libre en los Proyectos de Investigación en el grupo

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicashistoria de la  
educaciónlos 100  
lenguajes  
de la infancia

la que nuestros sentidos fueron los protagonistas. Partiendo de esto, no solo se resolvió la hipótesis inicial, sino que también se enriqueció el Proyecto de Investigación. Esto se observó en la introducción de nuevos elementos visuales, olfativos, auditivos y del lenguaje en el juego de los pequeños. Este enriquecimiento sirvió para que se pudiera plantear una nueva propuesta de aprendizaje integral a cerca de los títeres, incorporando el conocimiento, las emociones y el movimiento.

Finalmente, luego de la experimentación con los títeres, la interacción con nuestros compañeros en el juego, la experiencia de aprendizaje realizada por la

experta titiritera y al comprobar nuestra hipótesis, los niños y las niñas mostraron en su juego cotidiano y repetitivo la consolidación de los nuevos conocimientos adquiridos. Estos fueron evidenciados, cuando los pequeños quisieron mostrarles a sus compañeros del nido una función de títeres. Prepararon sus títeres y les pusieron nombres, para luego inventar una historia que contar con sus personajes. Asimismo propusieron una ambientación la cual guardaba relación con la historia y los personajes. La función de títeres se debía dar en un contexto en donde los sentidos pudieran captar un fondo musical suave, un olor delicioso y los espectadores sentados en una alfombra preparados para entrar en el mundo mágico de los títeres. Todos estos elementos preparados por los niños y niñas fueron los elementos que fueron asimilados e incorporados en su esquema del pensamiento, enriqueciendo su juego y por consecuencia le permitieron al pequeño a satisfacer sus necesidades, descubrir el goce de crear, colmar su fantasía y el compartir con sus compañeros.

■ **CLAUDIA ZARAUZ**

Maestra de inicial, Nido Caritas Graciosas (Perú)



# in-fan-cia latinoamericana

## reflexiones pedagógicas

### Cuando los niños juegan

#### — RAMONA J. BOLÍVAR CALDERÓN

“los niños que juegan no están solos y... solos no es como están mejor por mucho que necesiten momentos de soledad. ...también necesitan combinar las propias ideas que conciben solos con las ideas que se les ocurren a los compañeros... esta es la esencia, no sólo del juego, sino también del pensamiento”.

*Jerome Bruner*

Garantizar las condiciones físicas, psicológicas y didácticas para que el infante disfrute y aprenda a partir del juego es una de las tareas fundamentales de la educadora infantil. Tarea que se expande hacia el incentivar en los padres una actitud favorable hacia el juego del niño, de la niña, como una acción compartida que estrecha vínculos afectivos, fomenta valores y desarrolla la capacidad para aprender.

Mediar entre el derecho del pequeño a jugar y las exigencias de la familia y la sociedad, respecto mayores logros en lectura y escritura en desmedro del tiempo y el espacio para el juego, es generar acciones para sustituir la visión simplista de esta actividad como *forma de controlar la conducta del niño mientras los adultos se ocupan de actividades productivas*, por la

aceptación del juego como un elemento indispensable en la infancia. Es valorar al juego en su dimensión pedagógica y de desarrollo evolutivo integral porque jugar implica para el infante oportunidad y libertad para seleccionar actividades, juguetes y materiales, decidir si realiza la actividad solo o con pares, planificar lo que quiere hacer, ayudar a otros a decidir, permitir que le ayuden, trabajar con otros en sincronía de sentimiento, pensamiento y acción, expresar y mostrar su “trabajo”. Una secuencia de acciones en las que niñas y niños se involucran con agrado e interés porque responde a su necesidad de actuar sobre los objetos, de explorar y descubrir, de proponer e inferir, de compartir, de ayudar, de cambiar e *inventar o crear* para comprender y utilizar información del mundo físico y social. Comprensión en la que palabras, signos y símbolos fluyen sin presión alguna.





# in-fan-cia latinoamericana

## reflexiones pedagógicas

### Cuando los niños juegan

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicashistoria de la  
educaciónlos 100  
lenguajes  
de la infancia

Las condiciones físicas relativas a espacio, juguetes y material didáctico van cambiando en la medida en que el pequeño avanza de la exploración motriz y de sonidos al juego simbólico, imaginario y de reglas y de éste al juego con mayor interacción social e intencionalidad didáctica. (Piaget 1982, El Konin 1983, Kamii y De Vries 1985). En cada lapso de su proceso evolutivo el espacio requerido dependerá del tipo de actividad y de las características de desarrollo de los infantes, y como el desplazarse, explorar y descubrir les caracterizan cualquier espacio que se prevea para el juego debe garantizar seguridad e higiene. Pero ante la diversidad de condiciones de la educación y el tipo de escuelas de cada región, aunque no siempre se tenga la infraestructura física requerida, siempre tendremos educadores infantiles con voluntad de trabajo, creatividad e ingenio para sacar el mayor provecho del espacio donde niños y niñas puedan compartir experiencias de aprendizaje que benefician su desarrollo integral y en las que se involucran con interés, motivación, agrado y entusiasmo por que en sí mismas constituyen experiencias lúdicas o juegos.

La diversidad de factores que influyen en la concepción de educación y de infancia de cada país condiciona a su vez el tipo de escuelas que se construyen, o los espacios ya construidos que se aceptan para



# in-fan-cia latinoamericana

## reflexiones pedagógicas

### Cuando los niños juegan



el funcionamiento de escuelas infantiles. Estos no siempre se ajustan a los estándares establecidos para grupos menores de tres años (maternal), y grupos de 3 a 6 años. La necesidad de jugar, el tipo de juego, los juguetes, equipos o elementos que se incorporan a la actividad varían de acuerdo a los grupos, pero el niño no espera por condiciones ideales y no debería hacerlo, afrontar y cambiar circunstancias adversas a la actividad del pequeño es responsabilidad del adulto, en consecuencia deberá ser previsor y a partir del conocimiento que de cada niño tiene adelantarse a las acciones y al pensamiento de éstos. Por otra parte, llegar a conocer con precisión las características y particularidades de cada niño y niña además observar lo que hace y lo que expresa e interactuar con él o ella exige conocer la dinámica social del contexto de donde cada uno proviene.



Respetar el tiempo de juego del niño, captar la trama que entreteje en sus acciones, conocer el momento preciso para aportarle ideas o materiales y aprender a ser un compañero de juegos, en un diálogo de acciones y palabras en el cada uno va dando pistas al otro del próximo paso a seguir, son habilidades que las y los educadoras(es) van perfeccionando en el día a día del aula. Una labor que también incluye orientar y acompañar a la familia en la valoración del juego en todas sus dimensiones, que además de la pedagógica incluye entre otras la cultural, la social y la afectiva.

El juego está tan ligado a la naturaleza humana que ante situaciones difíciles y traumáticas se convierte en un medio a través del cual el pequeño asimila la experiencia que le ha afectado y se le facilita el control de la ansiedad que ésta le genera. Al jugar los niños y niñas procesan la situación encontrando satisfacción emocional a partir de la inversión de roles, tornando activo lo sufrido pasivamente, pues se vuelve el médico que vacuna, la mamá que da una medicina poco agradable, la maestra que da instrucciones y que generalmente dirige todo el juego. En la repetición simbólica de la experiencia se exterioriza o descarga la emoción negativa que ésta le causó.



# in-fan-cia latinoamericana

## reflexiones pedagógicas

### Cuando los niños juegan



En el grupo de infantil, donde cada uno ejercita su derecho a participar activamente, los conflictos y desacuerdos pueden aflorar en cualquier momento de la jornada diaria y aprender a resolverlos no es una tarea fácil, sin embargo esta se facilita en situaciones de juegos en los que la intervención de la educadora será de gran importancia para ayudarles a encontrar soluciones a partir de las argumentaciones de cada uno y el aceptar la propuesta que resuelve el conflicto, aunque esta no sea la propia. El mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego. (Vygotsky, 1982)

Las oportunidades para encontrar solución a conflictos y resolver problemas también se propician con otras actividades de corte lúdico, es decir placenteras porque alegran, agradan y entretienen y dejan aprendizajes como las dramatizaciones en los que los personajes confrontan conflictos que van resolviendo a medida que avanza la historia. En el caso de dramatizaciones con títeres, estos pedirán la participación del público para resolver el problema, comúnmente exagerando y haciendo risible la situación lo que permite al pequeño captar y sopesar los hechos y vislumbrar las posibles soluciones.

# in-fan-cia latinoamericana

## reflexiones pedagógicas

### Cuando los niños juegan



Los aspectos hasta aquí reseñados y muchos otros han derrumbado la vieja creencia de que la educación infantil era solo un tiempo de juego, sobre todo para los más pequeños que como no hablan ni se desplazan lo único que pueden hacer es jugar y como jugar es fácil no debería ser complicado *responsabilizarse* de un grupo de infantil. Afortunadamente, del legado de los precursores de la educación del infante y el valioso trabajo de centenares de maestros las sociedades han comprendido que el asunto no es jugar, que jugar por jugar es fácil y simple, lo complicado es *saber qué, cuándo, por qué, dónde y con quién jugar, y cómo en situaciones lúdicas ir desarrollando la multiplicidad de intereses, motivaciones y potencialidades que convergen dentro y fuera del aula infantil.*

*Una labor nada rutinaria o estereotipada, por el contrario eminentemente creativa y consciente, que asumida con acierto responde a las particularidades de cada infante.*

#### ■ RAMONA J. BOLÍVAR CALDERÓN

Coordinadora del Centro de Investigación en Educación Infantil Universidad Pedagógica Experimental Libertador Maracay, Venezuela

#### REFERENCIAS

- BRUNER, J. (1983): *Juego, pensamiento y lenguaje*. Conferencia dictada en Preschool Playgroups Association of Great Britain. Gales. Disponible: [http://www.arnaldomartinez.net/docenciauniversitaria\\_bruner003.pdf](http://www.arnaldomartinez.net/docenciauniversitaria_bruner003.pdf)
- ELKONIN, D. (1983): *Psicología del juego*. Madrid: Editorial Visor.
- KAMII, C. y DE VRIES, R. (1985): *La teoría de Piaget y la educación Preescolar*. Madrid: Visor Libros.
- PIAGET, J. (1982): *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. México: Grijalbo.
- VYGOTSKY, L. S. (1982): *El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño*. Versión castellana de la conferencia dada por Vygotsky en el Instituto Pedagógico Estatal de Hertzsn en 1933. Leningrado. Cuadernos de Pedagogía, 85, pp. 39-49.





# in-fan-cia latinoamericana

## historia de la educación

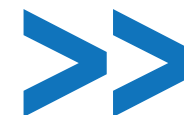
### El juego a lo largo de la historia de la humanidad



■ En esta sección se alude al juego como actividad gratuita de los seres humanos durante toda la vida, su valor educativo, así como sus diversas variedades y tipos. Se insiste también en que la estructura del juego imaginativo se conserva y se renueva cada vez compartiendo códigos culturales de cada contexto.

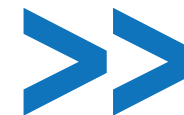
■ Juan Delval

## El juego, su naturaleza y su necesidad



■ Tizuko Kishimoto

## El juego ayer y hoy



# in-fan-cia latinoamericana

## historia de la educación

### El juego, su naturaleza y su necesidad

■ JUAN DELVAL

El juego es una de las actividades más intrigantes que realizan los seres humanos porque aparentemente carece de utilidad, ya que no sirve para alcanzar ningún objetivo preciso (y desde este punto de vista se puede oponer al trabajo, que siempre pretende alcanzar alguna meta), y sin embargo dedicamos una gran cantidad de esfuerzo, energía y tiempo a jugar, somos los animales que más juegan y parece que obtenemos un gran placer en esa actividad.

Los seres humanos somos animales sociales que tenemos que crecer y desarrollarnos rodeados de otras personas que atiendan a nuestras necesidades, pues nacemos demasiado indefensos para poder valernos por nosotros mismos durante un largo período. Por eso se dice que los seres humanos nacemos *inmaduros*, como antes de tiempo. Pero precisamente esa inmadurez está ligada a una gran *plasticidad* que nos permite adquirir una variedad de conductas que no están prefijadas en nuestra herencia.

El éxito del hombre y la mujer en la naturaleza, que se manifiesta en el crecimiento de la población, en



sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicas

historia de la  
educación

los 100  
lenguajes  
de la infancia



# in-fan-cia latinoamericana

## historia de la educación

### El juego, su naturaleza y su necesidad



haber sido capaces de adaptarse a circunstancias muy cambiantes, en haber colonizado toda la superficie del planeta, se debe a que hemos sido capaces de elaborar *representaciones* muy adecuadas acerca de cómo funciona nuestro entorno y de nosotros mismos. La construcción de esas representaciones se apoya en nuestra *curiosidad* para explorar el ambiente. Desde el nacimiento, el niño/la niña está explorando incansablemente la realidad que le rodea para encontrar regularidades y llegar a controlar el ambiente, y del mismo modo dedica una enorme atención al juego, muchas horas. Cuando el pequeño de pocos meses se esfuerza en alcanzar un objeto alejado, u otro un poco mayor intenta bajar unas escaleras, está tratando de dominar actividades que les resultan de mucha utilidad. Sin embargo cuando juegan a las muñecas o a las canicas no podemos ver la utilidad que eso les reporta.

Por esto los autores clásicos que realizaron las primeras observaciones sobre la infancia (Platón, Aristóteles, y otros durante muchos siglos) consideraron que el juego era una actividad inevitable pero inútil: había que tolerarla pero reducirla. Sin embargo los estudios realizados desde finales del siglo XIX mostraron la importancia del juego no sólo en los humanos sino en todos los mamíferos superiores. Es

difícil imaginar que las hormigas o las abejas puedan jugar, pero en cambio todos estamos acostumbrados a ver jugar a los perros o a los gatos, y por supuesto a los monos, por lo que este hecho nos pone sobre la pista de que debe de ser una actividad importante para el desarrollo de los animales que tienen mayores capacidades mentales.

#### Las variedades del juego

Resulta muy fácil reconocer la actividad del juego y sabemos perfectamente, por una serie de rasgos cuándo un pequeño está jugando o está realizando otro tipo de actividad. Sin embargo, tratar de definir con precisión qué es el juego resulta una tarea extremadamente ardua porque bajo ese nombre englobamos una gran cantidad de conductas que, si las examinamos con detalle, presentan muchas diferencias entre ellas.

El pequeño de apenas un año que se apoya sobre sus pies y se agarra al borde de la cuna meciéndose hacia adelante y atrás con evidentes signos de placer decimos que está jugando. También juegan los niños y las niñas de 4 o 5 años que, en grupo, están haciendo de mamás o de médicos, el de 9 ó 10 años que trata de construir una grúa con un “mecano” o un castillo con bloques de construcciones. Igualmente decimos que juegan las niñas que saltan sobre una pierna



# in-fan-cia latinoamericana

## historia de la educación

### El juego, su naturaleza y su necesidad



dentro de un rectángulo dibujado en el suelo, al tiempo que desplazan una piedra de una casilla a otra, o el grupo de adolescentes que practican el fútbol en una portería improvisada.

Pero también decimos que juegan las señoras que se han reunido para echar una partida de cartas y entretener el tiempo durante toda la tarde, o los ancianos que sobre la mesa de mármol de un bar colocan ruidosamente las fichas del dominó. Igualmente los pequeños, adolescentes o adultos que utilizan una videoconsola para eliminar alienígenas. Y también el grupo que disputa un partido de fútbol.

Todas esas actividades las caracterizamos como juego, aunque sean muy distintas unas de otras. Algunas son individuales y consisten en puros movimientos, otras

crean un mundo de ficción (como jugar a los médicos) o reproducen la realidad a través de una construcción, otras son actividades sociales, que no pueden realizarse en solitario y su objetivo es hacerlo mejor que los otros.

#### Características del juego

Así pues una de las dificultades para entender el juego, y poder analizarlo desde el punto de vista científico, es encontrar cuáles son sus caracteres definitorios y cuál es su oposición o diferencias frente a otras actividades.

Son muchas las características o los criterios que se han señalado como propios del juego pero, como señala Piaget (1946), el juego no constituye una conducta diferente o un tipo particular de actividades entre otras: “se define únicamente por una cierta orientación de la conducta o por un ‘polo’ general de toda actividad” (Piaget, 1946, p. 154). En muchos casos una misma actividad puede hacerse para conseguir algún fin, o como juego.

El juego es una actividad que tiene *el fin en ella misma*, es decir una actividad en la que no se trata de conseguir objetivos ajenos a la actividad sino que la propia actividad resulta placentera. Sería una actividad desinteresada frente a otras actividades interesadas en las que la preocupación está en el resultado. Esto quiere decir que el sujeto actúa por el placer que

# in-fan-cia latinoamericana

## historia de la educación

### El juego, su naturaleza y su necesidad



encuentra en la actividad, sin pretender alcanzar nada ajeno al propio ejercicio, es el propio placer funcional que proporciona la actividad el que la caracteriza.

Para Bruner (1972) el juego está ligado directamente a la *inmadurez* con la que nacen los seres humanos y que es la que le va a permitir producir una gran cantidad de conductas muy variadas que dan lugar a una adaptación muy flexible. Bruner especula con que durante esa etapa de inmadurez el juego desempeña importantísimas funciones ya que hace posible que el organismo joven experimente con conductas complejas sin la presión de tener que alcanzar un objetivo. Por ello el juego “es un medio de minimizar las consecuencias de las propias acciones y, por lo tanto, de aprender en una situación menos arriesgada” (Bruner, 1972, p. 55). En el juego se puede realizar cualquier cosa sin preocuparse por alcanzar el objetivo y sin que eso produzca una frustración. El juego entonces permite realizar esa actividad sin preocuparse por los resultados de la propia de la acción, sino únicamente concentrándose en la realización de la actividad, y entonces el sujeto establece sus metas en función de sus posibilidades, sin verse presionado por la necesidad de alcanzar un objetivo que si no se lograra produciría frustración. En el juego el niño logra metas sin proponérselo, y sin verse frustrado cuando

no las alcanza, porque la propia realización de la actividad resulta placentera.

Por ello, como también señala Bruner, el juego proporciona una oportunidad para ensayar combinaciones de conductas que no serían intentadas en condiciones de presión funcional. Como la actividad en el juego es mucho más libre que la actividad encaminada a alcanzar una meta, el sujeto puede explorar las propiedades de materiales, de instrumentos, sin ningún objetivo aparente, pero descubriendo así muchas propiedades de éstos. Bruner recuerda, basándose en las observaciones de Goodall (1971), cómo los chimpancés utilizan palos para pescar termitas en sus nidos introduciendo un palo mojado en saliva, y consiguiendo que las termitas se peguen en el extremo del palo. Los chimpancés jóvenes observan esta conducta en sus madres y tratan de imitarla por medio de juegos, sin conseguir inicialmente resultados notables. Pero haciéndolo mediante el juego pueden experimentar sin necesidad de sentir la frustración de no alcanzar su objetivo. Merlin, un chimpancé que había perdido a su madre a los tres años, y que fue criado por hermanos mayores, no aprendió a pescar termitas con tanta eficacia como los otros, porque no tuvo esa oportunidad de explorar esas conductas como hacían otros chimpancés jóvenes criados con su madre.

# in-fan-cia latinoamericana

## historia de la educación

### El juego, su naturaleza y su necesidad

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicashistoria de la  
educaciónlos 100  
lenguajes  
de la infancia

Así pues Bruner señala que la posibilidad de realizar acciones, alejados de la presión de obtener un resultado, proporciona buenas posibilidades para explorar con las conductas, y puede tener una gran utilidad desde el punto de vista adaptativo, ya que permite la manipulación de instrumentos, descubriendo sus posibilidades más variadas sin plantearse inicialmente la consecución de metas, que quizá fueran inalcanzables en ese momento.

#### Tipos de juego

Posiblemente fue el gran poeta y escritor alemán Friedrich Schiller (1759-1805) el que, en sus cartas *Sobre la educación estética del hombre* (1795), formuló la teoría de que el juego sirve para gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven, que no necesita trabajar para subsistir, ya que sus necesidades son satisfechas por otros. De alguna manera, en el trabajo de Schiller está presente la distinción entre el juego de actividad física y el juego de tipo simbólico, distinción que será retomada más tarde por otros autores<sup>1</sup>.

Los tipos predominantes de juego van cambiando con la edad, como puede verse en el cuadro. Las primeras manifestaciones del juego que podemos detectar son lo que se denomina "juego de ejercicio", que consiste en realizar actividades motoras por puro placer, como podemos observar ya en menores de un año. A partir de los 2 o 3 años surge el juego simbólico, y a partir 6 años el juego de reglas. Cada uno de ellos tiene unas características muy distintas, pero todos se caracterizan por el placer que se obtiene en la propia actividad.





# in-fan-cia latinoamericana

## historia de la educación

### El juego, su naturaleza y su necesidad



#### TIPOS DE JUEGO SEGÚN PIAGET

El juego es una actividad que tiene el fin en sí misma. El sujeto no trata de adaptarse a la realidad sino de recrearla, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación	
<b>Juego de ejercicio</b> <b>Período sensorio-motor</b>	Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensoriomotrices se convierten así en juego. El simbolismo está todavía ausente. Es un juego de carácter individual, aunque a veces los pequeños juegan con los adultos, como en el "cu-cú", las palmas, "aserrín-aserrán"
<b>Juego simbólico</b> <b>Dominante entre los 2/3 y los 6/7 años</b>	Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El pequeño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad: los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a las tiendas, la caja de cartón en un camión, el palito en una jeringuilla que utiliza el médico. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. El pequeño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean: el maestro, el médico, el profesor, el tendero, el conductor, y eso le ayuda a dominarlas. La realidad a la que tiene que someterse en la vida diaria, en el juego se subordina a sus deseos y necesidades
<b>Juego de reglas</b> <b>De los 6 años a la adolescencia</b>	De carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la <i>cooperación</i> , pues sin la labor de todos no hay juego, y la <i>competencia</i> , pues generalmente un individuo o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista. Es muy importante para el desarrollo social y para la superación del "egocentrismo"

A estos tipos de juego habría que añadir los juegos de construcción que también aparecen pronto y que muchas veces consisten en elaborar representaciones simbólicas de la realidad. Van desde los pequeños de infantil que hacen flanes con arena y un cubo, hasta

los juegos con piezas de madera, o con otros materiales como los del antiguo "mecano", "lego" u otro tipo de piezas que muchas veces incluyen muñecos con los que el niño o la niña construyen situaciones.

# in-fan-cia latinoamericana

## historia de la educación

### El juego, su naturaleza y su necesidad



A medida que los humanos crecen, los distintos tipos de juego se entremezclan de la forma más intrincada. El pequeño de 5 años sigue haciendo juegos de ejercicio, pero también simbólicos, y las carreras las da montando en un palo, que es un caballo, y persiguiendo a un "indio". Y cuando, a los 10 años, juega a policías y ladrones, el simbolismo es innegable, pero hay además unas reglas rígidas a las que todos tienen que atenerse, y junto a todo ello aparece un aspecto de ejercicio igualmente esencial: hay que correr mucho y con habilidad para que no te cojan. La mayoría de los deportes son juegos de ejercicio pero que incluyen reglas. No sólo se obtiene un gran placer realizándolos y compitiendo, sino que se asiste a ellos como espectáculo, algo que se ha comprendido en una parte importante de la vida de los adultos.

Pero hay otras muchas actividades que derivan del juego, y por ejemplo las representaciones teatrales de los adultos son prolongaciones del juego simbólico infantil.

Desde hace años han aparecido nuevos tipos de juego en las pantallas de los aparatos electrónicos, en las consolas. Se combinan en ellos actividades de tipo simbólico con reglas y a veces con algunas capacidades que incluyen habilidades motoras.

Su inconveniente es que constituye una actividad sedentaria a veces en edades en que los niños y las niñas tienen que realizar ejercicio físico para desarrollarse.

#### Conclusiones

Los seres humanos somos el único animal que continúa jugando durante toda la vida, y además el juego es una parte importante de nuestras actividades, los deportes, los juegos de mesa, los video juegos. Las representaciones teatrales, y en general todo el arte y la fantasía, están vinculadas con el juego, como ya había señalado Schiller.

La importancia educativa del juego es enorme y puede decirse que un niño que no juega es un niño enfermo. A través del juego, el niño, la niña, puede aprender una gran cantidad de cosas en la escuela y fuera de ella, y el juego no debe despreciarse como una actividad superflua ni establecer una oposición entre trabajo serio escolar y el juego, sino todo lo contrario. Puesto que el juego desempeña un papel tan necesario en el desarrollo, la educación debe aprovecharlo y sacar de él el máximo partido. El pequeño debe sentir que en la escuela está jugando y a través de ese juego podrá aprender una gran cantidad de cosas. No podemos relegar el juego a los

# in-fan-cia latinoamericana

## historia de la educación

### El juego, su naturaleza y su necesidad



momentos extraescolares o al patio de recreo, sino que tenemos que incorporarlo al aula y que la niña y el niño encuentren placer en realizar la actividad escolar por ella misma y no por obtener la aprobación de padres o maestros.

A través de él, las niñas y niños consiguen logros muy importantes que van a ser decisivos para su desarrollo. Les facilita el desarrollo motor, el desarrollo de las habilidades de comunicación, desarrolla la fantasía, la adopción de papeles sociales, la cooperación y la competencia con los otros, y es en definitiva fundamental para su desarrollo social y para su comprensión del mundo.

Debemos seguir procurando que las niñas y los niños jueguen con otros a los tipos de juegos tradicionales, los juegos motores, los juegos simbólicos, con lenguaje y de fantasía, los juegos de construcción y los juegos de reglas, y animarles a que practiquen los deportes. Demos a las nuevas pantallas su lugar, pero no dejemos que nos invadan y conviertan a nuestros hijos en adictos sedentarios.

#### Nota:

**1.** Las teorías sobre el juego son muy variadas y contribuyen mucho a que comprendamos diferentes aspectos de esta actividad. El juego ha sido estudiado

también por escritores, historiadores y filósofos. Me he ocupado más extensamente de estos asuntos en Delval, 1994, 2011.

#### JUAN DELVAL

Catedrático de Psicología Evolutiva y de la Educación; ha sido profesor en la Universidad Complutense de Madrid, en la Universidad Autónoma de Madrid y en la Universidad Nacional de Educación a Distancia. Ha dado cursos y conferencias en universidades de otros muchos países. Es autor de una treintena de libros y más de 200 artículos.

#### Referencias

- BRUNER, J.S. (1972): *La inmadurez: Su naturaleza y usos*. En J. L. Linaza (Comp.): *Jerome Bruner. Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza, 1984.
- DELVAL, J. (1994): *El desarrollo humano*. Madrid/México: Siglo XXI.
- DELVAL, J. (2011): *El mono inmaduro: El desarrollo psicológico humano*. Madrid: La Catarata. México: Siglo XXI.
- GOODALL, J. (1971): *En la senda del hombre*. Barcelona: Salvat, 1986.
- PIAGET, J. (1946): *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E., 1961.
- SCHILLER, F. (1795): *Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre*. Barcelona: Anthropos/MEC, 1990.



# in-fan-cia latinoamericana

## historia de la educación

### El juego ayer y hoy

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicashistoria de la  
educaciónlos 100  
lenguajes  
de la infancia

#### ■ TIZUKO KISHIMOTO

Juguetes y juegos de la tradición infantil incluyen la producción cultural de un pueblo, en un determinado período histórico, una cultura no oficial, fluida, caracterizada en el pasado por la oralidad, y hoy, ampliada por las múltiples modalidades de expresión lúdica posibilitada por la TV, computadora, Internet y juegos electrónicos. Estas formas de expresión lúdicas están siempre en transformación e incorporando creaciones de las generaciones que se suceden. Es una cultura que se caracteriza por el anonimato, por la tradición de los grupos de niños y niñas que los reproducen y recrean. Aunque antiguo, cada juego es también nuevo, porque la estructura del juego imaginativo se conserva y su contenido se renueva cada vez que se juega y puede verse en todos los tiempos y lugares, compartiendo códigos culturales de cada contexto.

La preservación del juego de ayer aparece en la estructura o reglas de juego del “pilla pilla”: un jugador asume el personaje del contexto y otros que escapan. Se mantiene la estructura y cambian los personajes en diferentes contextos. En los estados brasileños de

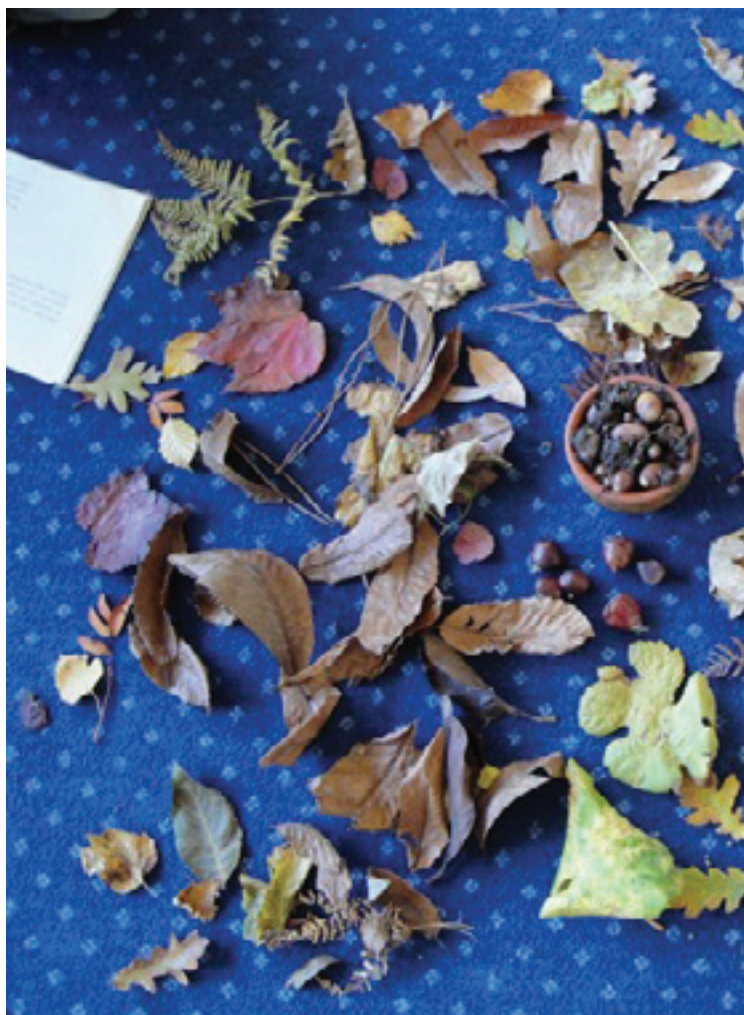


tradicón esclavista como São Paulo, Minas Gerais y Bahia, todavía hasta mediados del siglo 20, se jugaba al “capitão do mato” o “capitão do campo” (capitán del bosque o capitán del campo), un personaje mestizo, negro y blanco, que tenía la función de cazar a los negros fugitivos. En otros tiempos surgen nuevas representaciones, tales como policías y ladrones, y contemporáneamente, con la influencia de las culturas

# in-fan-cia latinoamericana

## historia de la educación

El juego ayer y hoy



de los medios predominan personajes del mundo de la televisión, como Pokémon, los Maestros del Universo, Power Rangers, Yu-Gi-Oh, entre otros, sobre todo en los centros urbanos.

La diversidad de los contextos sociales y culturales trae sus propias experiencias lúdicas como en la región del Amazonas, expresados por los niños y niñas que viven en las ciudades ribereñas como la isla de Combu, rodeada por el río Guamá, localidad a la que sólo se accede por barco, delimitada por una geografía que impone una forma de vida para la población que vive de la pesca y de la extracción del fruto del açaí. En los márgenes río abundan palmeras del Buriti, de donde sus moradores extraen los frutos del açaí, muy apreciado en los centros urbanos. Esta forma de vida lleva a los pequeños a reproducir el mundo laboral adulto jugando a caza y pesca, a conducir de barcos, a vender açaí y a construir barcos con palmeras de Buriti. Niños y niñas de regiones quilombolas, descendientes de los esclavos negros que viven en las regiones montañosas al jugar reproducen y recrean las prácticas cotidianas, como cargar los muertos descendiendo por las colinas para enterrarlos en la parte inferior donde hay tierra.

El juguete, sustento del juego, es el resultado de la cultura material que surge de las prácticas de

# in-fan-cia latinoamericana

## historia de la educación

### El juego ayer y hoy



los adultos, de los rituales religiosos, astrológicos, relaciones con la magia, representaciones de la naturaleza, los espíritus, la vida y la muerte, y partes de novelas, poemas y narraciones populares. Entre ellos, el sonajero, el primer juguete infantil, fue talismán mágico para alejar con su ruido los malos espíritus en la cultura chilena, así como en muchos pueblos indígenas de Brasil. La muñeca fue primero objeto de culto. Chicas de las tierras de Roraima, cuando ganaban este juguete, se ponían a orar y a adorar la imagen. No era para jugar. En otros tiempos, servía para rituales de fertilidad, al ponerse muñecas o muñecos, según el sexo deseado, en la cintura de las mujeres que buscaban tener hijos o en los rituales funerarios, cuando se colocaban los muñecos en forma de familia para acompañar a los muertos, o para servir como apoyo para dar a conocer la ropa de moda a las chicas jóvenes en tiempos del Renacimiento.

Juegos como la rayuela o *amarela* tienen denominaciones que varían en diversos contextos, formatos que generalmente representan esquemas de prácticas religiosas. Desde los tiempos de los griegos, las piedrecitas o huesitos de animales eran objeto de los juegos que se supone tienen origen en las prácticas adivinatorias. Hoy en día están hechos de tela, rellenos de arroz y frijoles o un objeto lúdico de todas las

culturas. En Japón se les conoce como *odiame*; en Brasil, cinco o tres marías (bolsitas). Otros pueblos llamaban al juego del hueso, *onente*, *bató*, *arriós*, *telhos*, *chocos nécara*, etc. En la antigüedad, los reyes practicaban con las pepitas de oro, piedras preciosas, marfil o ámbar.

Las cinco marías, en el Cariri, región noreste del país, se llaman juego del *xibiu*. Los objetos con que las niñas juegan entre sí no son piedrecitas, como en otros lugares, sino cocos de macaúba, una palmera de la zona. El fruto, de cáscara dura y quebradiza está recubierto de pulpa de color amarillo, de buen olor y pegajosa, muy apreciada por su sabor entre los pequeños. Cuando la macaúba se seca al sol, o cuando es rumiada y expelida por el ganado, forma la *xibiu* que sirve para los cojines de encaje de bolillos cómo objeto de juego. De acuerdo con la cantidad de objetos que se toman en la mano extendida u otras maniobras con la mano, los nombres varían. En el Distrito Federal, la canción “Escravos de Jó”, acompaña el paso de los guijarros al ritmo de las rimas. Hay variantes de las canciones que muestran aspectos de la cultura local, enfatizando o la reproducción o la recreación. Dominada la estructura del juego los pequeños hacen variaciones utilizando su poder creativo. Se trata de la mayor potencia del juego:



# in-fan-cia latinoamericana

## historia de la educación

### El juego ayer y hoy



volver a crear, añadir, cambiar, dar una nueva estética que representa el poder de la imaginación, la decisión del jugador en la expresión de la cultura lúdica.

En la actualidad pueblos de todo el mundo utilizan el juego como una forma de resiliencia, para empoderar a los pequeños y a los adultos que sufren las consecuencias de las guerras, los desastres naturales, como terremotos y tsunamis, el abandono de niños y mujeres o las políticas sociales autoritarias que no se centran en el bienestar de la humanidad. En la antigua Unión Soviética, a finales de 1980, el terremoto de Armenia y la destrucción de la ciudad y de las escuelas movilizaron brasileños para organizar propuestas para

escuelas infantiles en las que los juguetes eran el foco. En la siguiente década, en Colombia, en la región del Quindío, otro terremoto devastador llevó grupos a organizar eventos para discutir sobre los juegos y ofrecer apoyo a la comunidad y a sus pequeños traumatizados. Japón –un país castigado por los desastres naturales debido a una geografía inhóspita con su formación de cuatro islas, que se caracterizan por pertenecer a áreas sísmicas, la presencia de volcanes y el 70% de un área montañosa– sufre el impacto de terremotos y tsunamis. La capacidad de resiliencia de la población se ve reforzada por el compromiso de los voluntarios, el trabajo colaborativo y la cultura típica del país, que organiza caravanas y distribuye juguetes para llevar la alegría a los pequeños, organiza y vehicula donaciones de divertidos juguetes en las escuelas infantiles y en escuelas con pequeños con discapacidades, o a través de proyectos para ampliar el ocio para las personas mayores. En tiempos de crisis, se buscan alternativas más creativas, como el juego.

Los principios defendidos hoy, como la diferencia y la diversidad individual, social, familiar, étnica, de género y la sostenibilidad indican la necesidad de la ética como un factor importante para pensar lo lúdico. No se puede usar el juego que no atienda las diferencias

# in-fan-cia latinoamericana

## historia de la educación

### El juego ayer y hoy



individuales, las preferencias de las familias étnicas, la cultura popular de los diferentes segmentos de la población, las preferencias de los niños y las niñas, las diferentes geografías que conforman los lugares donde viven los pequeños que juegan.

Niños y niñas de riberas fluviales, además de tener el placer de jugar en el agua, utilizan el río y la naturaleza como telón de fondo para el juego imaginario de simular personajes del mundo social, como un pescador, el conductor de un barco, vendedor de açái; aquellos que habitan la región de las florestas construyen sus juguetes con frutos y utilizan las lianas de los árboles para balancearse y sentir el placer del vértigo, como el *ilinx* de Caillois. Los que habitan en las regiones del campo juegan a picar cromos con su “aliento”, imágenes que no son más que las fotos de los candidatos en las elecciones, materiales abundantes en el periodo de las elecciones, para el deleite de los críos que llenan las aceras para jugar a este juego hasta que las figuras se desgasten y terminan la temporada de juego con este material.

Una sociedad, en todo tiempo y lugar, ofrece rasgos del mundo natural, social y cultural que son utilizados por los pequeños en sus temporadas de juego. Cambian los recursos pero se mantiene la estructura



del juego. En ausencia de esas figuras, pueden servir los “santinhos” (“estampas”) de los políticos. Si en el pasado la temporada de los juegos se definía por las estaciones –de primavera, con árboles que daban frutos para jugar, como las nueces, construir muñecas con paja de maíz en las temporadas del maíz, las cometas que se elevaban hacia el cielo, con los vientos de agosto– hoy son otras las acciones que inician nuevas temporadas de juego: eventos sociales, deportivos y culturales que traen al aire los cometas de colores, juegos de *undokai*, un festival tradicional de la comunidad japonesa en el que los niños, jóvenes, adultos y mayores pasan el día jugando a las carreras, saltos de sacos, pasando el testimonio, corriendo con la cuchara que lleva un huevo, prácticas lúdicas

# in-fan-cia latinoamericana

## historia de la educación

### El juego ayer y hoy



en grandes espacios públicos donde todo el mundo gana y se divierte, o jugar en las calles creadas por las políticas públicas en ciudades como Bogotá o São Paulo, donde la calle se convierte en territorio libre de gente y no pasan los coches.

Los nuevos valores de la contemporaneidad, como la sostenibilidad en el juego, requieren la conciencia de la importancia de los impactos sistémicos entre la naturaleza, los animales y una economía de los seres humanos desde que nacen, y la calidad de vida de toda la población. El juego puede contribuir también al desarrollo social, cuando propone ambientes de bienestar y de inclusión social en los que el pequeño ve su identidad y sus derechos garantizados.

La acción lúdica que se expande con nuevos escenarios para los juegos imaginarios, sin el descarte constante de los juguetes revela que se respeta el desarrollo social y la sostenibilidad. Jugar en los parques o espacios con juegos infantiles que ofrecen áreas de juego que proporcionan tierra, agua, hierba, arena, grava, árboles frutales, arbustos donde esconderse y plantas con flores que forman ambientes externos con la biodiversidad necesaria para la interacción con las plantas, mariposas, aves e insectos ofrece ricas oportunidades para un jugar que respeta la naturaleza.

Los juegos continúan en la memoria de los jugadores. Cambian sus modos de transmisión y conservación, y no prevalecen apenas las formas orales, hay otras formas y medios iconográficos, favorecidos por las nuevas tecnologías y medios de comunicación. Los juegos de lucha se vehiculan por los *games*, los cuentos antiguos salen de los libros y migran para las películas, o *videogames*. Por lo tanto, se puede decir que el jugar del pasado permanece en el presente, cambiando su forma de transmisión, con el contenido y los materiales que acompañan a los nuevos tiempos, pero permanece la estructura del juego, lo que motiva al historiador Michel Manson, en su libro *Jouets de toujours*, a describir la historia del juguete estrechamente relacionada con la infancia que conserva una estructura lúdica que es siempre la misma.

#### ■ TIZUKO MORCHIDA KISHIMOTO

Profesora titular de la Facultad de Educación de la Universidad de São Paulo y Coordinadora del Museo de la Educación y el Laboratorio del juguete y Materiales Pedagógicos.

Autora de los libros: *Jogos infantis (Vozes)*; *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação* (Cortez); *O brincar e suas teorias* (Cengage Learning) entre otros.



# in-fan-cia latinoamericana

## los 100 lenguajes de la infancia

### Un mural en Huayllabamba

— ROCÍO CORCUERA RÍOS

En Huayllabamba, comunidad campesina de la sierra del Perú, los niños y niñas de 4 a 6 años vivieron una experiencia lúdica y expresiva pintando un mural en la fachada de su pequeña escuela inicial unidocente. Fueron dos sesiones intensas y gozosas tanto para ellos como para la maestra y los acompañantes del proyecto Wiñaq Muhu/Semillas que crecen en la comunidad<sup>1</sup>.

La jornada de un día de junio del 2011 se inició con rondas y canciones en quechua –su lengua materna– elegidas por los niños. Después de otros juegos corporales se les ofreció pintura y grandes papeles para pintar libremente con brochas gruesas y palitos con esponjas. Viendo el entusiasmo con que pintaban y la curiosidad que les generaba las combinaciones de colores que surgían, la maestra, Lourdes Ortiz, les propuso pintar sobre una pared de su escuela, al lado del camino.

Después de una conversación y en base a la observación de su entorno, los pequeños pintaron la pared usando solamente tres colores y sus combinaciones pues se propusieron hacer cerros muy



Al final, con el resultado de su juego con pinturas



Con la maestra Lourdes Ortiz y con Mauro Alarcón, coordinador zonal del proyecto de la asociación Warmayllu

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicas

historia de la  
educación

los 100  
lenguajes  
de la infancia



# in-fan-cia latinoamericana

## los 100 lenguajes de la infancia

### Un mural en Huayllabamba

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicashistoria de la  
educaciónlos 100  
lenguajes  
de la infancia

Dibujo de Pamela quien mostró impresionante concentración para representar los cabellos

Fragmento del mural



grandes. Con amplios movimientos y gran persistencia, todos colaboraron con los cerros de una manera muy natural, comentando entre ellos sobre sus avances. En otros momentos, hicieron lectura de imagen y vieron un documental.

Al día siguiente, la mañana inició muy alegre con juegos al aire libre y observando la pintura realizada, hasta que pasaron muchos toros y decidieron pasar a bailar en el aula.

Aprovechando el espejo del aula, y con el afán de promover una mayor conciencia corporal, la maestra les propuso un juego frente al espejo y los invitó a dibujarse. La concentración en la actividad y los detalles que mostraron fue señal de disfrute. Luego, miraron la pintura de la pared y se dispusieron a pintar allí, esta vez con brochas y pinceles más delgados. Así, con destreza y dedicación, la pared se pobló de personajes, elementos de la naturaleza y todo aquello que vivía en la imaginación de los niños y las niñas. Algunos persistieron mucho rato, otros terminaron antes y fueron a la chacra cercana a chupar caña<sup>2</sup>.



Solos, buscan la caña lista para chupar y disfrutan





# in-fan-cia latinoamericana

## los 100 lenguajes de la infancia

### Un mural en Huayllabamba

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicashistoria de la  
educaciónlos 100  
lenguajes  
de la infancia

Durante el proceso pudimos conocerlos mejor. Por ejemplo, nos dimos cuenta de la perseverancia de Pamela o de los lenguajes que prefería Alberto, quien solía hablar muy poco pero disfrutaba inmensamente la danza y la pintura. En poco tiempo, los vimos progresar en la seguridad y expresividad de sus trazos.

Pintar, con cualquier material<sup>3</sup>, es una vivencia que a la mayoría de los niños fascina pues les permite dejar huella, explorar y percatarse de las consecuencias

*Alberto demuestra su poder con el lenguaje de la pintura*



*Niños se estiran para hacer crecer los cerros que pintan*

de sus actos al combinar colores, al realizar trazos con distintas herramientas, al utilizar más o menos cantidad de agua, al trabajar sobre una superficie horizontal o una vertical. Con ello, expresan su mundo interior y su percepción del entorno, desarrollan su creatividad y sensibilidad, fortalecen la autoestima y la seguridad en la toma de decisiones, desarrollan su motricidad y también actitudes como la perseverancia, la paciencia y la iniciativa. Es una actividad placentera por excelencia, es jugar.



# in-fan-cia latinoamericana

## los 100 lenguajes de la infancia

### Un mural en Huayllabamba



Pintar un verdadero mural, es decir, en pared, es una experiencia a la que pocos niños y niñas en el Perú acceden. Generalmente los jardines infantiles tienen murales pintados por adultos, muchas veces con personajes ajenos a su cultura y más bien con estereotipos del mundo infantil. La mayoría de las maestras y maestros del nivel inicial creen que los pequeños no pueden pintar en el muro de la escuela porque temen “que no quede bien”, que “salga feo” y que los padres y la comunidad no lo valoren. Y si lo hacen, ellas lo dirigen constantemente, lo “arreglan” o lo terminan. Desconfían de las capacidades de los niños y las niñas. Esa desconfianza no solo se nota en la ausencia de muralización infantil sino en la gran cantidad de hojas de aplicación con figuras pre-establecidas en las que los pequeños, como “no saben dibujar”, solamente colorean. Nada más lejano de la realidad, como nos demuestran los niños y niñas de Huayllabamba, centro poblado a 2700 msnm., a media hora a pie desde el centro de Pacucha4, distrito donde se encuentra una hermosa laguna rodeada de apus5, cultivos de quinua, ganado y una rica tradición oral, herencia de la cultura Chanca6. Registro audiovisual del proceso del mural en <http://www.warmayllu.org.pe/archives/2189>

#### Notas:

1. Wiñaq Muhu es un proyecto de educación inicial intercultural a través del arte promovido por la Asociación Warmayllu/comunidad de niños de varias regiones del Perú.
2. Extraer el jugo de la caña de azúcar.
3. En esta ocasión se usó pintura látex de aquellas que se usan para pintar paredes. Sin embargo, usar tierras de colores u otros materiales de la zona es muy recomendable.
4. Distrito de la provincia de Andahuaylas, región Apurímac en la sierra sur del Perú.
5. Cerros deidades.
6. Cultura prehispánica anterior a los incas.

#### — ROCÍO CORCUERA RÍOS

Coordinadora del proyecto de educación inicial intercultural Wiñaq Muhu, Perú.



# in-fan-cia latinoamericana

## Seminario Internacional de Infancia en Paraguay



### Seminario Internacional “La educación de los más pequeños una apuesta al presente y al futuro”

**El seminario se ha desarrollado los días 4 y 5 de Noviembre de 2013, en Asunción, Hotel Granados Park.**

El mismo fue organizado por el Ministerio de Educación y Cultura y Organización de Estados Iberoamericanos, la Asociación Rosa Sensat con su revista Infancia latinoamericana. Apoyaron este encuentro organizaciones internacionales como Plan Internacional, Fondos Cristianos Canadiense, organizaciones no gubernamentales como Juntos por la Educación, Instituto de Desarrollo, BBVA, Corporación Andina de Fomento, entre otros .

Participaron del Encuentro : Autoridades del Ministerio de Educación y Cultura, Ministerio de Salud, Secretaría Nacional de la Niñez y la Adolescencia, Secretaría de Acción Social, Secretaría Nacional por los Derechos de las Personas con Discapacidad, referentes de instituciones públicas, organizaciones de la sociedad civil, organismos de cooperación, organizaciones no gubernamentales, invitados de 16 de países de la región y 12 representantes de las Coordinaciones de la revista Infancia Latinoamericana.

Las conferencias y paneles han abordado temas diversos enfocando siempre a la infancia y su necesidades, así como los desafíos en los países de Latinoamérica para atender y responder a las carencias generadas por la pobreza. Se acerca un recuento breve de las ponencias centrales de los días 4 y 5 y las que



# in-fan-cia latinoamericana

## Seminario Internacional de Infancia en Paraguay

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicashistoria de la  
educaciónlos 100  
lenguajes  
de la infancia

por su relevancia e impacto fueron las más ponderadas por los participantes.

El seminario se ha denominado “*La Educación de los más pequeños una apuesta al presente y al futuro. Metas 2021*” y partir del cual se generaron reflexiones importantes para visibilizar la infancia y los desafíos de su atención temprana. La Señora Marta Lafuente, Ministra de Educación y Cultura expresó el compromiso del gobierno con la primera infancia, a través de la implementación de políticas públicas dirigidas al sector. Puntualizo que la política pública para la primera infancia se concreta en cinco ejes principales: *calidad de vida, inclusión y protección social, protección legal, movilización y comunicación social para la visibilización de la primera infancia y el fortalecimiento institucional.*

Así mismo el Señor Álvaro Marchesi Ullastres Secretario General de la OEI. Enfatizó en la necesidad que la educación inicial integre los avances de las neurociencias y las teorías psicológica para “*potenciar el desarrollo de las capacidades intelectuales superiores a partir del conocimiento del cerebro, del sistema nervioso, de la incorporación del proceso madurativo del niño.*”



Álvaro Marchesi Ullastres, secretario general de la OEI. / ABC Color

### Seminario Internacional de Primera Infancia



Marcó la influencia que el ambiente ejerce en el desarrollo, hasta en la misma modificación genética (epigénesis) por tanto los conceptos centrales a tener presente en los modelos educativos dirigidos a los más pequeños se generan en los periodos ventana de oportunidades para el desarrollo; proceso de construcción del control externo al control interno (la autorregulación), interacción con los iguales, juegos simbólicos, juegos de roles. La autorregulación emocional, la importancia de la experiencia temprana, el apego, la lactancia materna. Por tanto es fundamental considerar las estrategias educativas tanto en la familia como en la escuela considerando:

A la FAMILIA con cualidades como calidez, sensibilidad y disciplina suave, reglas claras y seguras, comunicación, afecto confiado  
A la ESCUELA con condiciones para el desarrollo cognitivo y comunicativo, juego simbólico y social, teatro, arte y música.

En relación a “*Una Mirada desde las experiencias latinoamericanas, Jordi Longàs de la Universidad Ramos Llull (España).*”





# in-fan-cia latinoamericana

## Seminario Internacional de Infancia en Paraguay

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicashistoria de la  
educaciónlos 100  
lenguajes  
de la infancia

ULTIMAHORA.COM

EDICIÓN IMPRESA

PAÍS

miércoles 6 de noviembre de 2013, 03:00

### Los primeros mil días marcan futuro de niños



Masiva. El Seminario Internacional de Primera Infancia tuvo una masiva concurrencia de investigadores y docentes.

Plateo una intervención socio educativa centrada en redes y desde una perspectiva de la Pedagogía Social se realiza una comparación entre la neurona y el desarrollo de las redes; planteando un paradigma en la intervención de la acción socioeducativa que pase del enfoque de necesidad hacia el enfoque de las potencialidades y los procesos.

Expreso que las políticas públicas en contextos carenciados tendrá que potenciar los factores protectores y su atención como complejidad, considerando la pluralidad de políticas y articulaciones entre sí. Así mismo su atención como proceso, con criterios para un nuevo modelo de acción socioeducativa: que no esté centrada en el déficit y el recurso Triángulo entre infancia en contexto de pobreza, las carencias y luego las instituciones, entidades agentes que generan programas y proyectos para asistir con recursos para la prestación de bienes y servicios como finalidad. En síntesis que la acción esté centrada en las potencialidades y en los procesos con estrategias claras y continuas.

Las carencias y su relación con el contexto familiar considerando la acción integral desde y con la Familia no desde fuera proveer a la familia sino con ellos construir rutas, definirlas para superar su situación. Preguntarse y preguntar ¿Qué quieren hacer? Como lo quieren hacer? Desde una atención integral sistémica, organizada por circuitos para activar la infancia y su contexto familiar con salud, con tiempo libre, con educación, con implicación entre unos y otros.

En la Ponencia "Educación de Calidad en la primera infancia: un asunto de derechos" fue bosquejado por Rosa Blanco. OEI.(Chile) quien en su intervención enfatizó el presente de la infancia da forma al futuro, a la vez la existencia de muchos futuros posibles pero que ineludiblemente se definen en el hoy, articulando propuestas, acciones, ideas, prioridades e inversiones. Hay un



# in-fan-cia latinoamericana

## Seminario Internacional de Infancia en Paraguay

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicashistoria de la  
educaciónlos 100  
lenguajes  
de la infancia

Rosa Blanco (Chile). / ABC Color



Peggy Martínez Stark (Paraguay). / ABC Color



Jordi Longás, de España. / ABC Color



Irene Balaguer. / ABC Color

Presente con contradicciones entre las grandes declaraciones y mínimas acciones. Los estudios más diversos, regionales, mundiales y locales reclaman la atención especial a la primera infancia. Las ciencias humanas orientan la importancia de la educación en las edades tempranas y el mundo cada vez más pequeño por la globalización nos permite conocer innumerables experiencias exitosas sobre la educación de la infancia. Afirmó: *"Todas las personas tienen derecho a la educación"*.

Una educación basada en la educabilidad de todas las niñas y todos los niños y que postula que todos pueden progresar, sean cuales sean los condicionantes sociales, culturales, psíquicos, mentales, físicos. Deseamos un niño, una niña, competentes para vivir, aprender, escuchar y comunicar. Una persona pública, un ciudadano o ciudadana con un lugar reconocido en la sociedad, protagonista y sujeto de derechos, siempre en relación con los demás, que vive en interdependencia la conquista de su autonomía. La infancia, toda la infancia, tiene derecho a que se tenga confianza en su porvenir.

### ¿En qué futuro soñamos?

Dejar una perspectiva más racional y enfocar desde la utopía, por la necesidad de ir más allá de lo posible. Conformar pensamientos, imágenes, emociones, colectivas, que puedan convertir en realidad las utopías y los sueños. Si realmente somos capaces de impulsar un gran sueño colectivo, nuestras sociedades tendrán un futuro esperanzador y la infancia tendrá lo que merece.

*"La Educación de la infancia: en el presente, en el ahora, en el hoy."*, tema expuesto por Irene Balaguer. Asociación de Maestros Rosa Sensat. (España) Dejo las siguientes líneas reflexivas:

La Educación de los niños y niñas es un desafío colectivo de un pueblo, porque el futuro se define y se articula en el presente mediante: Ideas, acciones, propuestas, prioridades, inversiones,



# in-fan-cia latinoamericana

## Seminario Internacional de Infancia en Paraguay



De visita. Reveco, en las instalaciones de la OEI en el país.

considerando que niños y niñas son personas activas desde el nacimiento, con los competentes para vivir, aprender, escuchar y comunicar. Son ciudadanos con un lugar reconocido en la sociedad; son protagonistas, sujetos de derechos, para lo cual es necesario apelar a los pilares para un desarrollo integral: Salud, Alimentación, Afecto, Educación.

Otros temas relevantes han sido: *Situación de la evaluación en América latina: profundización desde la educación infantil*, que ha generado agudas críticas y reflexiones sobre hacia donde se conduce ésta, sus parámetros, sus fundamentos, sus instrumentos y a que paradigmas responden.

La mesa de Evaluación ha dejado finalmente como reflexión cuanto sigue: *"Sobredimensionar o generalizar, también es un riesgo, como en el caso de los pilotos, que tienen condiciones favorables. Las evaluaciones son importantes pero dejémosla en su justa medida"*

Fueron ponentes de esta temática Ofelia Reveco, Universidad Central de Chile., Vanessa Sánchez, Ministerio de Educación de Perú, Claudia Sanabria-Marilyn Díaz, Ministerio de salud de Paraguay, Paraguay; Néilda López-Mauricio Eduardo Pérez Alaniz IPA, MEC, JICA, BID .

En relación a mesa temática de *"Investigación. Avances de las investigaciones en primera infancia"*. Un aporte a los programas educativos. Esta abordó diferentes investigaciones desarrolladas en Brasil, Argentina, Paraguay sobre la infancia y su desarrollo, sobre la complejidad del mismo en la generación de instrumentos de medición y por sobre todo en la discusión sobre cuánto ha aportado las investigaciones para la comprensión de la realidad infantil en América latina, que al decir de una de las ponentes los resultados y sus posibles aportes sigue invisibilizada porque la infancia es invisible. En este ámbito mucho que discutir, analizar y aprovechar los estudios para una mejor atención de la infancia.

Se puede señalar que los resultados de este seminario han sido importantes, porque el valor de las redes construidas para su implementación, el incluir a los sectores en la discusión y rescatar los aportes de todos ha dado un marco solidario, comprometido para seguir acercando la importancia de la infancia a los diferentes sectores.

El seminario ha sido posicionado en la prensa y ha recorrido América, esto tiene un valor fundamental por ello como miembro del equipo de la Revista Infancia Latinoamericana afirmo que se ha visibilizado su labor y su aporte y se inscribe como antecedente de trabajo en red, posible de ser replicado en otros países.



próximo número de

**in-fan-cia** *latinoamericana*

# La formación en educación infantil

n°9

REVISTA DIGITAL DE LA ASOCIACIÓN DE MAESTROS ROSA SENSAT  
DICIEMBRE 2013

Edita

Redacción

Coordinación

Consejos

Apoyos

**in-fan-cia**  
**edita**

latinoamericana



**Asociación de Maestros Rosa Sensat**

Teléfono: +0034 93 481 73 73

latinoamericana@revistainfancia.org

ISSN 2014-5470  
D. L. B-4019-2012



**Seminario  
Internacional  
de Infancia  
en Paraguay**

nº9

REVISTA DIGITAL DE LA ASOCIACIÓN DE MAESTROS ROSA SENSAT  
DICIEMBRE 2013

Edita

Redacción

Coordinación

Consejos

Apoyos

# in-fan-cia redacción

latinoamericana



Redacción y coordinación: **Enric Batiste**

Maquetación: **Clara Elias**

Diseño: **Enric Satué Design**

Teléfono: +0034 93 481 73 81

## **Brasil**

Co-editores:

**María Carmen Silveira Barbosa**

**Susana Beatriz Fernandes**

**Sandra Richter**

**Ana Lucia Goulart de Faria**



**Seminario  
Internacional  
de Infancia  
en Paraguay**



n°9

REVISTA DIGITAL DE LA ASOCIACIÓN DE MAESTROS ROSA SENSAT  
DICIEMBRE 2013

Edita

Redacción

Coordinación

Consejos

Apoyos

# in-fan-cia latinoamericana coordinación



**Patricia Redondo**

Argentina

**María Carmen Silveira Barbosa**

Brasil

**Ofelia Reveco**

Chile

**Anita Tacuri**

Ecuador

**Irene Balaguer**

España

**Jennifer Haza**

México

**Loli Estrada**

Nicaragua

**Marien Peggy Martínez**

Paraguay

**Rossina Vanessa Sánchez**

Perú

**Lala Mangado**

Uruguay

**Ramona Bolívar**

Venezuela



**Seminario  
Internacional  
de Infancia  
en Paraguay**

# in-fan-cia consejos

# latinoamericana

sumario

editorial

tema

entrevista

cultura y  
expresión

experiencias

reflexiones  
pedagógicashistoria de la  
educaciónlos 100  
lenguajes  
de la infancia

## Argentina

Patricia Redondo, Mónica Isabel Allende  
María Laura Carrizo, María Dolores Cassiani  
Elisa Castro, Mónica Beatriz Fernández,  
Arianne Hecker, Patricia Kaczmarzyck,  
Mónica Lucena, Cristina Angela Martínez  
Silvina Mazzoleni, Irina Montergus  
María Elena Onsano, Claudia Susana Pérez  
María Silvia Rebagliatti, Patricia Redondo  
Carolina Edith Sena

## Brasil

### RIO GRANDE DO SUL

Sandra Regina Simonis Richter, Susana  
Fernandes, Marta Quintanilha Gomes

### SANTA CATARINA

Altino Martins Filho, Roselane Campos

### PARANÁ

Catarina de Souza, Gizele de Souza,  
Carla Agulham

### SÃO PAULO

Ana Paula Soares Silva, Anete Abramowicz

### RIO DE JANEIRO

Ligia Aquino, Fernanda Bortone

### DISTRITO FEDERAL

Rita Coelho, Jaqueline Moll

### MINAS GERAIS

Isabel de Oliveira e Silva,  
Lívia Maria Fraga Vieira,

Mônica Ângela de A. Meyer,  
Vanessa Ferraz Almeida Neves

### CEARA

Silvia Helena Vieira Cruz

### BAHIA

Marlene Oliveira dos Santos

### MARANHÃO

Fabiana Oliveira Canaveira

### ALAGOAS

Telma Vitória, Lenira Haddad

### SERGIPE

Maria Cristina Martins

## Chile

Tatiana Goldrine, María Victoria Peralta,  
Liliana Norambuena, Ofelia Reveco,  
Ximena Venegas

## Ecuador

Anita Tacuri

## España

Irene Balaguer, Eva Jansà  
Soledad Ballesteros,  
Mercedes Blasi, Silvia Morón,  
Juanjo Pellicer

## México

Patricia Figueroa, Jennifer Haza,  
Nashieli Ramírez, René Sánchez

## Nicaragua

María Inés Blandino, Rosario Bravo,  
Mercedes Castillo, Loli Estrada,  
Luis Antonio López, Nora Mejía,  
Ada Ligia Portocarrero, Luz María Sequeira

## Paraguay

Ana Basso, Marijo Beiga, Odila Benítez,  
María Elena Cuevas, Maricha Heiseke,  
Marien Peggy Martínez Stark,  
Patricia Misiego, Claudia Pacheco,  
Nelly Ramírez, Bell Sánchez, Marcela  
Scaglia, María Victoria Servin

## Perú

Laura Hidalgo, Cecilia Noriega Ludwick, Rosina  
Vanessa Sánchez Jiménez, Elena Velaochaga  
de Le Bienvenu, Olga Patricia Vergara Bao

## Uruguay

M<sup>a</sup>. Ema Disego, Susana Libonatti,  
Lala Mangado, Alicia Milán,  
Yolanda Oyarbide, Pilar Petingi,  
Martín Rebour, Aida Rodríguez

## Venezuela

Guadalupe Ballesteros, Ramona Bolívar,  
Faviola Escobar, Reina Galindo, Luisa  
Martínez, Freija Ortega, Mariangel Rodríguez



n°9

REVISTA DIGITAL DE LA ASOCIACIÓN DE MAESTROS ROSA SENSAT  
DICIEMBRE 2013

Edita Redacción Coordinación Consejos Apoyos

# in-fan-cia apoyos

# latinoamericana

- sumario
- editorial
- tema
- entrevista
- cultura y expresión
- experiencias
- reflexiones pedagógicas
- historia de la educación
- los 100 lenguajes de la infancia



Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura

Con la participación de la **Oficina de Santiago**



**Bernard van Leer**  
FOUNDATION

Organização dos Estados Ibero-americanos

Para a Educação, a Ciência e a Cultura



Organización de Estados Iberoamericanos

Para la Educación, la Ciencia y la Cultura



**Seminario Internacional de Infancia en Paraguay**