



El futuro
es de todos

Consejería Presidencial
para la Niñez y Adolescencia

Crianza am[♥]orosa Juego





"Todos los contenidos de este módulo están sujetos a derechos de propiedad por las leyes de derechos de autor. No se permite la reproducción total o parcial del mismo, así como su publicación, distribución o difusión, sin la autorización previa por escrito de la Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia, en virtud de la Cláusula 26 del Convenio de Asociación No. 197 de 2020 suscrito entre el Departamento Administrativo de la Presidencia de la República y la Corporación Juego y Niñez, y en atención a las disposiciones de la Decisión Andina 351 de 1993 y de la Ley 23 de 1982 y toda la normatividad nacional e internacional sobre la materia."



Módulo 3



1. INTRODUCCIÓN

En este espacio puedes explorar las temáticas y metodología de nuestro tercer módulo.

¡Bienvenido/a!

1. METODOLOGÍA

En este módulo se pueden encontrar dos elementos centrales: el primero, una mirada al juego desde una perspectiva teórica, conceptual y como derecho. Esto implica, revisar, analizar y reflexionar sobre cómo los adultos y las adultas comprendemos el juego, cuál es el lugar que le damos tanto en la vida cotidiana como en las políticas públicas, en los programas, proyectos e iniciativas con niñas, niños y adolescentes.

El segundo, muestra una herramienta diseñada especialmente para jugar formando en crianza amorosa+ o, si lo decimos de otra manera, formar en crianza amorosa+ desde el juego.





Para llegar a Villajuego, será necesario darnos la oportunidad de estudiar el juego y, en particular, el juego como factor protector, de tal manera que sea posible entenderlo como contenido de aprendizaje y objeto de estudio.

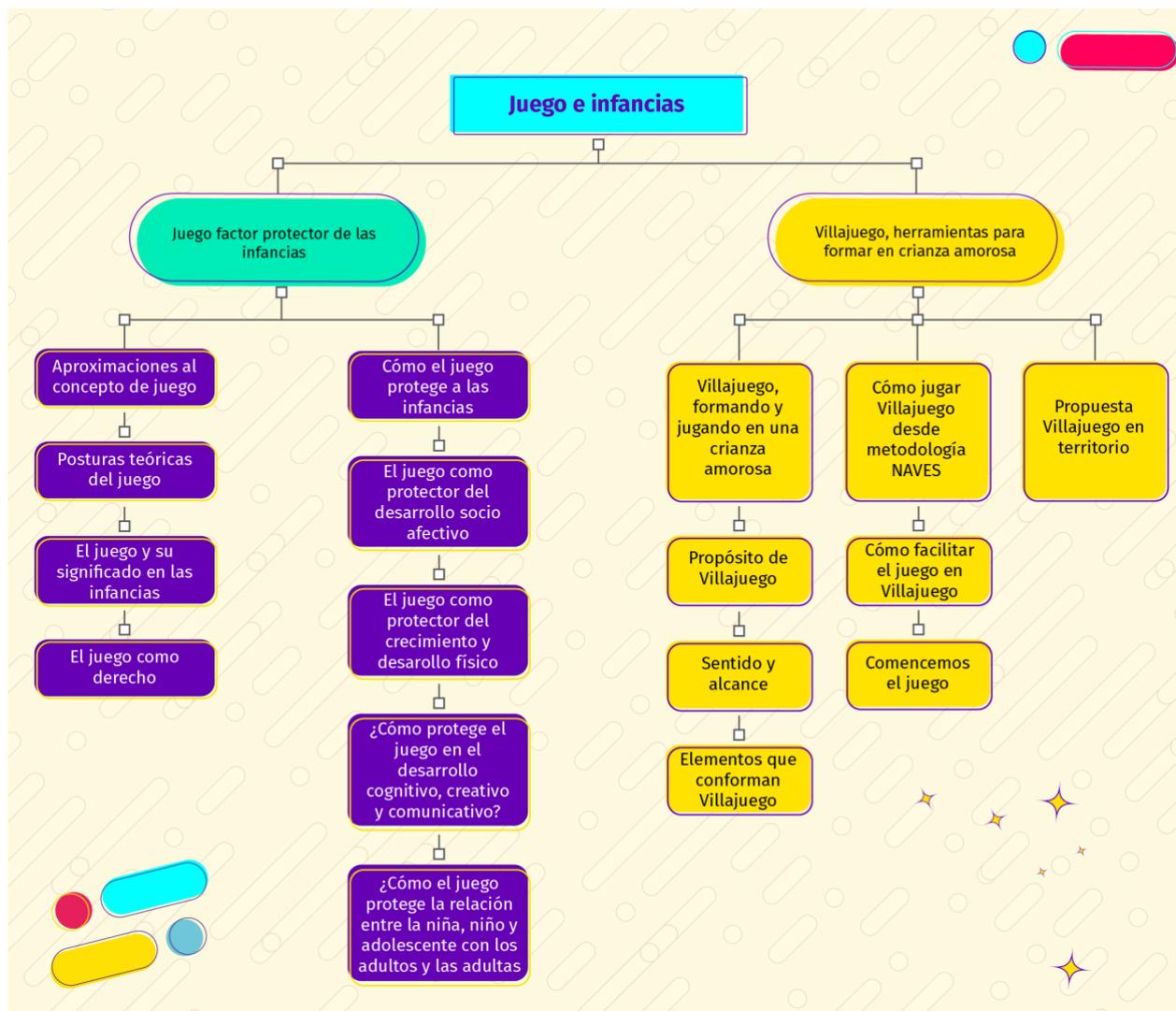
Por lo tanto, te invitamos a participar de los espacios virtuales propuestos para este módulo: del foro, que se ha preparado para analizar el juego como factor protector; del taller, que invita a trabajar colaborativamente, y finalmente a realizar una propuesta en la que puedas poner en escena Villajuego, en un ejercicio de formación para que lo aprendido sea replicado en la comunidad, con otras y otros adultos con quienes sea posible iniciar una movilización social en torno a la crianza amorosa+ desde el juego.

En este módulo, te invitamos a:

1. Ver los videos
2. Leer las cartillas
3. Participar en los foros
4. Realizar la actividad
5. Hacer el taller (proyecto) final
6. Hacer el quiz final para medir tus conocimientos



2. MAPA CONCEPTUAL



4. OBJETIVO GENERAL.

Lograr que las y los participantes reflexionen y comprendan la importancia que tiene garantizar el ejercicio del derecho al juego de niñas, niños y adolescentes, teniendo en cuenta el papel que tiene como factor protector en su desarrollo integral.



4.1. COMPETENCIAS

- La y el participante del curso estará en la capacidad de argumentar la relación entre juego, factores protectores de las infancias y crianza amorosa+.
- La y el participante estará en la capacidad de proponer acciones concretas y prácticas para desarrollar en sus comunidades con el uso de Villajuego.
- La y el participante reflexionará sobre su ser lúdico y como este permite la transformación de las relaciones consigo mismo, con el otro y con el entorno.

Te invitamos a explorar este glosario donde aclaramos algunos de los términos relevantes en este módulo.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Aprendizaje: proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender. La psicología conductista, por ejemplo, describe el aprendizaje de acuerdo con los cambios que pueden observarse en la conducta de un sujeto.

Derechos (humanos): hace referencia a las **libertades, reivindicaciones y facultades propias de cada individuo** por el sólo hecho de pertenecer a la especie humana. Esto significa que son derechos de carácter inalienable (ya que nadie, de ninguna manera, puede quitarle estos **derechos** a otro sujeto más allá del orden jurídico que esté establecido) y de perfil independiente frente a cualquier factor particular (raza, nacionalidad, religión, sexo, etc.).

Desarrollo cognitivo: es el proceso por el que una persona va adquiriendo **conocimientos sobre lo que le rodea y desarrolla así su inteligencia y capacidades**. Comienza desde el nacimiento y se prolonga durante la infancia y la adolescencia.





Desarrollo motor: es un proceso secuencial y continuo por el cual los seres humanos adquieren una enorme cantidad de habilidades motoras. Se lleva a cabo mediante el progreso de los movimientos simples y desorganizados para alcanzar las habilidades motoras organizadas y complejas.

Desarrollo psicoafectivo: está relacionado con los aspectos esenciales del ser humano, los procesos sociales, afectivos, cognitivos y sexuales que lo marcan durante toda su vida.

Desarrollo psicosocial: se entiende por desarrollo psicosocial el proceso de transformaciones que se dan en una interacción permanente del niño o niña con su ambiente físico o social. Este proceso empieza en el vientre materno, es integral, gradual y continuo.

Encuentro educativo (en el marco de la metodología NAVES): es el espacio de formación donde los participantes comparten y viven la posibilidad y experiencia de jugar con una intencionalidad pedagógica, que se logra a partir de la reflexión permanente, el reconocimiento, la creación, la construcción y la realización de acuerdos y compromisos.

Factores protectores: son las condiciones o los entornos capaces de favorecer el desarrollo de individuos o grupos y, en muchos casos, de reducir los efectos de circunstancias desfavorables. Se clasifican en internos (características individuales: estima, seguridad, confianza en sí mismo, empatía...) y externos (socioculturales, estructura familiar, redes sociales, sistema de creencias y valores, sistema económico y político, sistema educativo).

Intencionalidad pedagógica: da cuenta de lo que se quiere lograr con cada participante, en cada estrategia específica de formación que se desarrolla en el marco de una propuesta pedagógica.

Metodología NAVES: es el resultado del trabajo de la Corporación Juego y Niñez con niñas, niños y adolescentes; fue validada en el 2007 a través de un proceso investigativo, que permitió identificar sus características y peculiaridades, para darle un apellido y diferenciarla de otras metodologías. Se ratificó en el 2019 en los resultados de la investigación longitudinal realizada por la Universidad Nacional de Colombia durante 5 años en cinco territorios del país. Se fundamenta en el juego como fin en sí mismo, dinamiza elementos que permiten reconocer a



la niñez como sujetos de derechos, pero principalmente, le da sentido al juego desde lo colectivo, generando reflexión en lo individual y grupal.

Protección integral: se entiende por protección integral de los niños, niñas y adolescentes el reconocimiento como sujetos de derechos, su garantía y cumplimiento, la prevención de su amenaza o vulneración y la seguridad de su restablecimiento inmediato en desarrollo del principio del interés superior.

Vínculo afectivo: Es el lazo emocional entre dos personas que permanece a través del tiempo, que les provee enriquecimiento emocional, y que está determinado primordialmente por el apego desarrollado en etapas muy tempranas de la vida, como respuesta al cuidado, en general provisto por la madre. El primer vínculo afectivo que establece el ser humano es con su madre o figura sustituta primaria.

NÚCLEO TEMÁTICO I: Juego e Infancias

Bienvenidos al primer núcleo del módulo tres





Lee atentamente

Te invitamos a explorar algunos conceptos clave.

5. DESARROLLO TEMÁTICO

5.3. NÚCLEO TEMÁTICO I: Juego e Infancias

El juego y su importancia en el desarrollo integral de la infancia es reconocido en todos los ámbitos científicos que abordan estos temas. Ninguno duda de los beneficios que el juego representa para quien lo experimenta y disfruta, a tal punto que cada vez más se le considera una necesidad vital determinante para el desarrollo humano, en dos grandes ámbitos: el individual y el social. Por tanto, se trata de un fenómeno fundamental para los seres humanos, que ha estado presente a lo largo de la historia, y que poco a poco ha sido incluido en los lineamientos y políticas que orientan el quehacer de las sociedades, especial pero no exclusivamente con las infancias (Amaya, 2010).

Antes de continuar con la reflexión sobre el juego y su trascendental papel para la humanidad, es importante aclarar por qué hablamos de infancias y no de infancia. No



es posible hablar de una sola infancia, como algo único, homogéneo, lineal e igual para todos aquellos que se encuentran en los grupos etarios que la comprenden.

Como lo plantea Duarte (2013): "Es evidente que las niñas y los niños de hoy, pese a que comparten similares condiciones biológicas, viven la cotidianidad y se representan de manera diferente, y se relacionan de muy diversos modos con los sujetos adultos. No se ve así mismo y de igual forma el niño o niña de clase media, que el trabajador o trabajadora, que el niño o niña en situación de calle, el explotado o explotada sexualmente o el miembro de los grupos subversivos, por tanto no se vive de la misma manera la niñez. Ello supone la pluralización de la infancia y nos exige pensar más en las infancias, lo cual implica reconocer las múltiples miradas, voces y sentidos que construyen las niñas y los niños de su mundo". (p. 463)

Como ejemplo podemos ver que....

No son iguales las condiciones y el desarrollo de una niña perteneciente a la etnia Nukac, que nació en la selva en Guainía y su nacimiento fue atendido por su misma madre; que fue criada y se desarrolló en su entorno tribal, con sus costumbres, con sus juegos (basados en la recolección de alimentos) y cultura específica; a las condiciones de una niña afrocolombiana, que nació en el municipio de Guapi, en la costa pacífica colombiana, su parto fue atendido por una partera de la comunidad y se crio dentro de su comunidad atendida y educada en un entorno comunitario propio de su cultura, jugando las rondas del Pacífico que evocan sus ancestros afro.

Es fácil entender con estos dos ejemplos que no podemos hablar de una sola infancia, sino de muchas infancias, de recorridos únicos e irrepetibles de cada ser humano.

De igual manera, un adolescente nacido y criado en una ciudad como Bogotá, que lo obliga a moverse entre el barrio, las grandes avenidas, con conexión frecuente a lo tecnológico, teniendo que desplazarse en transporte público masivo; frente a otro adolescente de un municipio como Villarrica en el Tolima, en donde no hay transporte público porque el casco urbano es tan pequeño que no se necesita, con un clima que le permite andar con lo básico para mantener la frescura, con la necesidad de conocer perfectamente los caminos estrechos a las veredas y así moverse.

La diversidad es tan cierta y evidente que podemos observar hasta las diferencias, a veces marcadas, que se presentan entre hermanos nacidos y criados en los mismos entornos.

Así pues, aunque el juego ha hecho parte de la configuración de las diferentes culturas, sorprende que aún no ocupe el lugar relevante que merece y que requiere para avanzar en el desarrollo de las comunidades, culturas y sociedades.

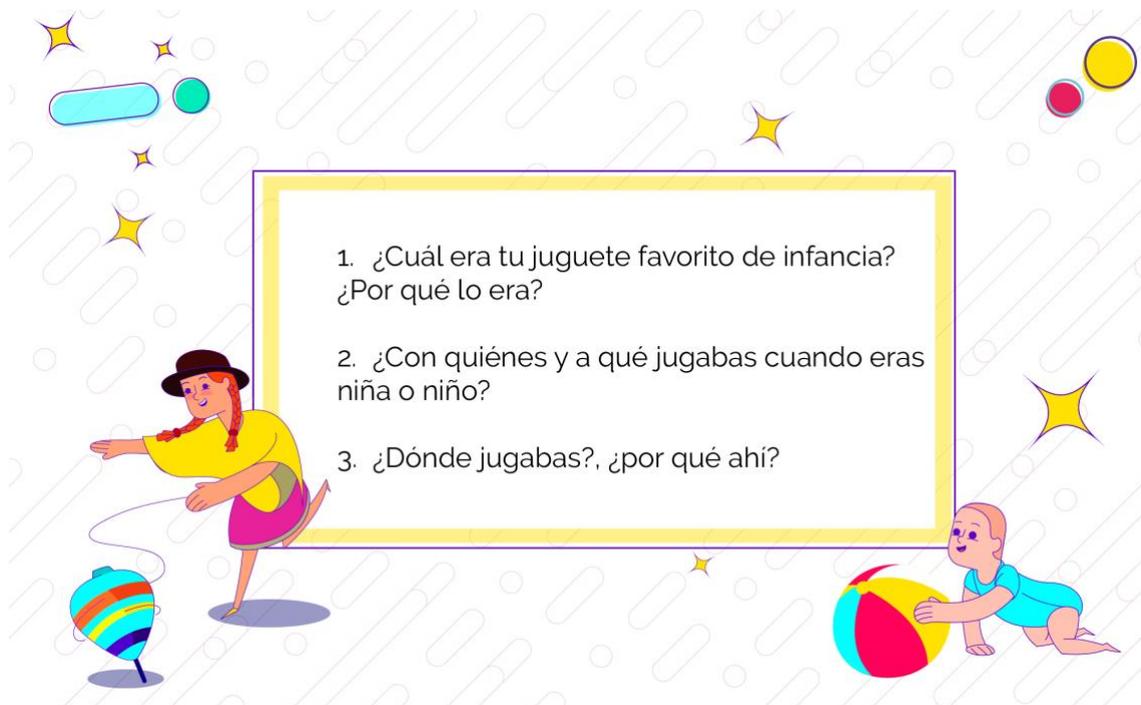
Para la mayor parte de los expertos y estudiosos, el juego constituye el primer acto creativo del ser humano. Lo más importante es que quienes juegan experimentan placer, asombro y gozo, acto que estará íntimamente arraigado en todo su proceso de desarrollo; si además cuentan con la fortuna de estar en entornos que reconocen el valor del juego, lo promueven y lo facilitan, podrán quizás llegar a su adultez disfrutando de este a plenitud.

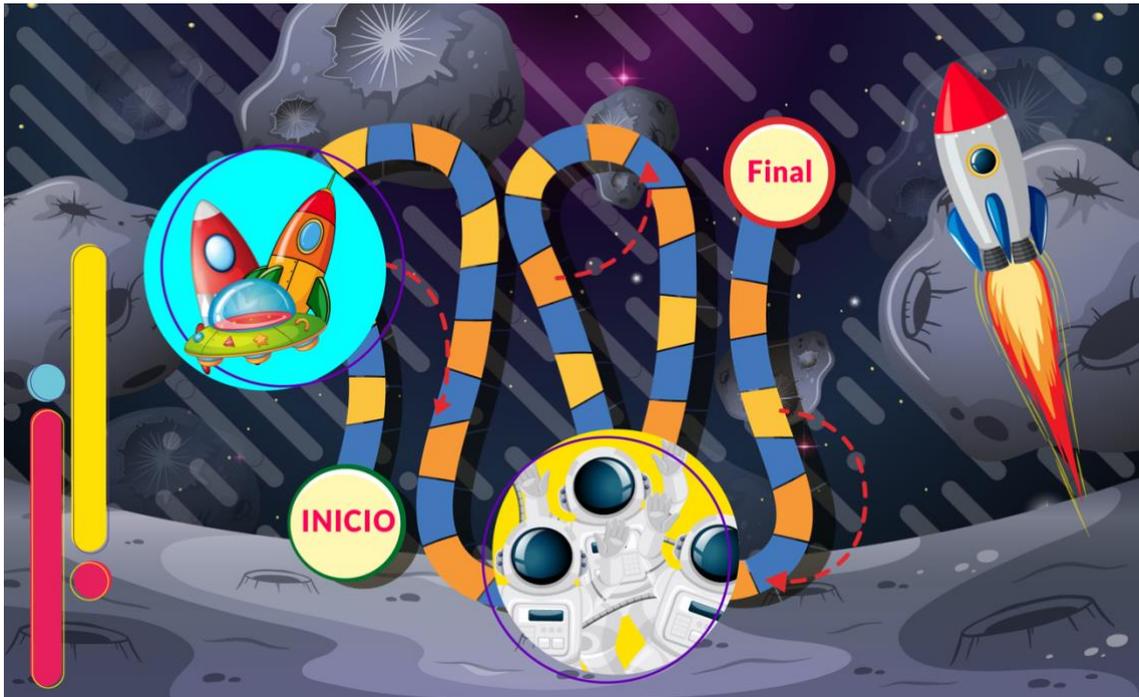
Por ello, resulta pertinente preguntarse, **¿qué pasa con niñas, niños y adolescentes cuando se les permite disfrutar con libertad la plenitud del juego?** Antes de dar respuesta a este interrogante nos aproximaremos a las concepciones que se tienen sobre el juego y a su reconocimiento como derecho fundamental.

5.3.1 Aproximaciones al concepto de juego

5.3.1.1. Posturas teóricas del juego

Te invitamos a reflexionar. Comienza este apartado recordando:





1. El juguete es importante no por el objeto en sí mismo sino por lo que representa en la vida del ser humano, es el símbolo de esos vínculos que se establecieron en la infancia, es ese puente que creó lazos y el artefacto del juego favorito que en interminables horas hacia soñar y crear el mundo que se estaba construyendo. El juguete es por excelencia el objeto vinculante con los otros y con el entorno.
2. Los compañeros de juegos fueron y son entrañables, se puede olvidar con quien se discutió de niñas o niños pero no con quien se jugó, porque ellas y ellos representan la posibilidad de la conversación, del entendimiento sin palabras, de la entrada al mundo social, del vínculo de afecto logrado en la complicidad, en el disfrute, en la alegría que se siente al entrar en un mundo que nos es propio y común. La compañera o compañero de juego es un par con el que es posible construir, acordar, debatir, bromear, imaginar, reír, discutir, pelear y reconciliarse en la misma temporalidad que el juego tiene. Cuando jugamos con otras y otros se devela un nuevo sentido al juego, un sentido de comunidad.
3. El espacio de juego es un territorio sagrado, el juego reclama su propio espacio y sus límites, se descubre y se construye con el juego mismo. La sala, el comedor, el patio, la calle se transforman y se redescubren de otras maneras. Cada punto, cada entrada, cada frontera, cada puerta, cada casa siendo





imaginaria es respetada y valorada. El espacio de juego no requiere más delimitación que el acuerdo común de los jugadores que ahí es lo que es según el juego lo requiera. El espacio de juego no solo es físico es simbólico, relacional y afectivo.

Pensar en estos momentos de la infancia, seguramente te llevó a lugares como el patio, la sala de la casa, la terraza, la calle, el campo, el potrero, el bosque, los árboles, el río, entre muchos otros; también a pensar en las amigas, amigos, hermanas, hermanos, primos, abuelas, tíos, madres, padres, abuelos o todas aquellas personas que se volvieron significativos para nosotros. Recordar la experiencia del juego en nuestra vida es volver a la emoción de las historias creadas, a la imaginación, al placer de satisfacer una necesidad: la necesidad de jugar. Vivir la experiencia del juego es entrar en un mundo de fantasía, "el país de Alicia".

En ese mundo, el juego ha estado presente durante la existencia del ser humano, ha acompañado sus cambios individuales y sociales; ha permitido la maduración de las riquezas culturales e históricas de cada pueblo. El juego es una actividad que ha acompañado al hombre en su proceso evolutivo; es fundamental e inherente en su desarrollo; ha atravesado la cultura, la construcción de comunidad y, por tanto, ha contado con un estudio histórico de su evolución y un desarrollo teórico a través de diversas áreas del conocimiento.

El juego no es una actividad exclusiva de niñas, niños, adolescentes; es parte del desarrollo de las culturas, del mito, de propuestas pedagógicas, de estudios psicológicos y es también parte fundamental en las expresiones del arte. Por ello, tanto antropólogos, sociólogos, psicólogos, pedagogos y filósofos se han ocupado de su estudio y han reflexionado sobre sus implicaciones.

¿Qué nos dicen los grandes pensadores sobre el juego?





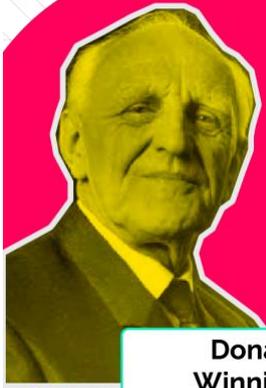
El alemán Sigmund Freud (1976), fundador de la escuela psicoanalítica, plantea que el sentido del juego radica en la sublimación de los contenidos del inconsciente hacia una búsqueda del placer. Así, el juego es importante para reducir las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos. Incluso aparece como medio para acceder al inconsciente del niño, homólogo a la asociación libre del adulto. Melanie Klein (1990) ve el juego como una experiencia simbólica, como una expresión del inconsciente.

En la estructuración subjetiva, el juego aparece como elemento constante, y puede ser un hilo conductor para el estudio de las etapas del desarrollo de la subjetividad, así lo plantea en la actualidad el psicoanalista R. Rodulfo (2000). También sirve como mecanismo de prevención de futuros trastornos mentales, como la psicosis o la esquizofrenia.



Por su parte, Johan Huizinga (1972), filósofo y antropólogo holandés, plantea en su obra *Homo ludens* (el hombre que juega) la creación de un puente entre el *Homo faber* (el hombre que fabrica) y el *Homo sapiens* (el hombre que piensa), pues desde allí trata de rastrear los orígenes del juego y de la cultura, y la relación entre ambos, que "la cultura brota del juego — como juego—y allí se desarrolla". De igual manera, este autor define el concepto de juego como una "acción u ocupación libre, que se

desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas," (p.45-46).



Donald Winnicott

propias reglas y modos de ser.

Para Donald Winnicott (1982), el juego es universal es una actividad incierta y libertaria, que se desarrolla en una zona de distensión neutra, propicia para la creatividad. Es decir, al jugar se confunden el "adentro" y el "afuera" desarrollando libremente una zona intermedia. En esta zona no existe el tiempo ni el espacio, tal como nosotros lo concebimos, lo que sucede allí no tiene duración ni conexión con lo real, pues el verdadero juego no se encuentra sujeto a las regulaciones internas ni externas, sino que fabrica sus



Roger Callois

Roger Callois (1986) considera que el juego es una actividad libre, circunscrito en límites de espacio y de tiempos precisos y determinados por anticipado. Es incierto: su desarrollo no podría estar determinado ni el resultado dado de antemano. Es improductivo en el sentido de que no crea ni bienes ni riqueza materiales pero proporciona alegría y placer a quien juega. Es reglamentado sometido a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva regulación. Es ficticio y está acompañado de una conciencia específica de la realidad secundaria o de una franca irrealdad en comparación con la vida corriente.



Jean Piaget

imaginación" (p. 9).

Para Jean Piaget (1979), el juego es un elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad y es un instrumento de la evolución intelectual individual (adaptación a la realidad). En ese sentido, el juego es un instrumento que potencia la actividad constructiva de la niña o el niño; por ello, es también importante para la vida social. "desde el punto de vista de las significaciones, se puede considerar el juego como el conducto de la acción a la representación, en la medida en que evoluciona de su forma inicial de ejercicio sensorio-motor a su forma secundaria de juego simbólico o juego de





Lev Vygotsky (1982) considera que toda realización de un juego involucra la ficción y la representación y es también una práctica reglamentada. De igual manera, considera inadecuado concebir el juego como una actividad únicamente placentera, pues existen juegos que en sí mismos no son placenteros, sino que dependen del resultado.



El filósofo Hans Georg Gadamer (1986) define el juego como movimiento, vaivén: un ir y un venir que se desarrolla entre dos límites a los cuales no se pretende llegar, lo que implica que existe en el juego el movimiento sin finalidad. Sin embargo, el hombre al incursionar en el campo de juego crea objetivos que le posibilitan sobrepasar los límites naturales, se pone tareas para satisfacer su necesidad de darle orden y estructura a las actividades que desarrolla, lo cual no implica rigidez: "Cuando el hombre juega, siempre juega a algo" (Gadamer, 1986).





**Barthélemy
Comoe-Krou**

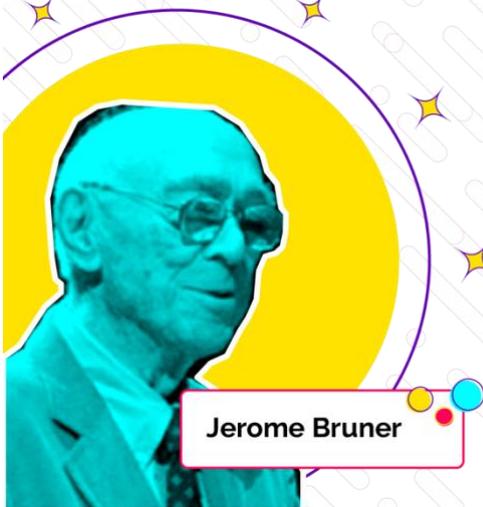
El antropólogo Barthélemy Comoe-Krou (1986) lo presenta como una actividad fundamentalmente social, que posibilita la inserción del individuo en la colectividad y contribuye a su desarrollo tanto cognitivo, como evolutivo. Así, para Comoe-Krou, quien no sabe jugar no puede estar inmerso en la dinámica social.



Hilda R. de Cañeque

La pedagoga Hilda R. de Cañeque (1991) lo define como uno de los procesos vitales esenciales en el desarrollo de la especie humana. Como proceso vital, expresa necesidades básicas comunes a todos los hombres y al hombre como unidad; posibilita, a la vez, una catarsis profunda y rápida de esas necesidades. Se articula en el campo de conducta específico, el de "como si" fuera la realidad, sin serlo; el campo donde la fantasía y la realidad se funden, se consolidan, se ligan.





Jerome Bruner

Para Jerome Bruner (1983), el juego no es sólo infantil. Jugar, para el niño y para el adulto, es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el cual se pueden poner a prueba las cosas, un invernadero en el cual es posible combinar pensamiento, lenguaje y fantasía.





Graciela Montes



Para Graciela Montes (1999), “el tiempo para jugar” está mediado por el sentir, por el momento y el brote de imaginación y de la fantasía; en ella se da la conjugación perfecta entre el lugar, el tiempo y el deseo. Solo el jugador tiene la absoluta potestad de decir cuando termina el juego, cuando retomarlo y cuando un escenario puede transformarse en el lugar que desee cuando lo desee. (Montes, 1999, p. 10)



Ofele



Desde una perspectiva más reciente, Ofele (2004) recogiendo a los autores planteados concluye en las siguientes como las características principales del juego que se dan tanto en el infantil como en el del adulto:

- La libertad, pues cada jugador es libre para decidir si juega o no.
- Las reglas que fundan un orden y garantizan el juego.
- El tiempo que es diferente al de la realidad cotidiana.

- El espacio que se forma en coordenadas inusitadas para los jugadores y creadas por ellas y ellos mismos.
- El placer que da cuenta del espíritu lúdico del ser humano y la presencia del objetivo interno de jugar.



Por su parte, la Corporación Juego y Niñez (2014) propone el concepto de juego como “una experiencia creativa, que permite vivir en forma placentera la interpretación y transformación de la realidad. Es una zona de libertad en constante cambio, donde tiene lugar la cultura y se desarrolla la imaginación. Se origina a partir de las relaciones consigo mismo, con los otros, con el entorno, con el espacio, con el tiempo y el uso de los objetos” (p.23).

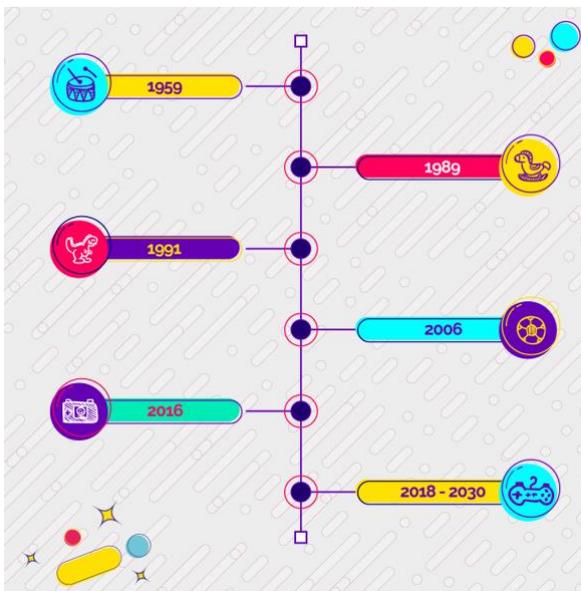
A modo de conclusión podemos decir que el juego es la expresión y la manifestación máxima del carácter lúdico del ser humano , en particular, de niñas, niños y adolescentes, para quienes se constituye en una actividad fundamental, necesaria, inherente, irremplazable; por lo tanto, es un derecho fundamental.





Continúa aprendiendo

5.3.1.2. El juego como derecho



El derecho al juego es reconocido como tal en el mayor foro mundial de los pueblos: la Asamblea General de las Naciones Unidas, la cual el 20 de noviembre de **1959**, proclamó la Declaración de los Derechos del Niño en el marco de la sesión plenaria 841 y mediante resolución 1386 de ese año.

Dicha declaración, contiene 5 considerandos y 10 principios; en el séptimo de estos principios el organismo establece:

[...] El niño debe disfrutar plenamente de **juegos** y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho. (Negrilla fuera de texto original)



Treinta años más tarde, el 20 de noviembre de **1989**, nuevamente la Asamblea General de las Naciones Unidas reunida en torno al tema, aprueba la Convención sobre los Derechos del Niño, la cual nuevamente recoge el derecho al juego en su artículo 31, así:

Los Estados Parte¹ reconocen el derecho del niño y la niña al descanso y al esparcimiento, al **juego** y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. (Negrilla fuera del texto original)

La Convención deja en claro que no existen derechos de “primera” y derechos de “segunda” e invita a los países del mundo a verlos como un todo interrelacionado, donde el incumplimiento de unos afecta los otros, por lo cual es imprescindible que todos los países busquen garantizar su pleno y armonioso ejercicio.

Colombia ratificó la Convención sobre los Derechos del Niño por medio de la Ley 12 de **1991**, donde adquiere la obligación de respetarla y cumplirla. Los artículos 13, 44, 45, 50 y 67 de la Constitución Política de 1991 se refieren específicamente al goce de los derechos de niñas y niños y entre estos al derecho a jugar. (Asamblea Nacional Constituyente, 1991)

Posteriormente, con la expedición del Código de Infancia y Adolescencia (Ley 1098 de **2006**), Colombia armoniza su normatividad con los postulados de la Convención sobre los Derechos del Niño, y en su artículo 30 reafirma el derecho al juego de la siguiente manera:

Los niños, las niñas y adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento y al **juego** y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. (Negrilla fuera del texto original)

El Código de infancia y Adolescencia marca un hito en las políticas públicas de infancia en Colombia y ratifica el juego como un derecho y abre el camino para continuar posicionando el juego como fundamental en el desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes.

En el **2016**, la Ley 1804, que corresponde a la política integral de la primera infancia de Cero a Siempre, postula al juego como una de las actividades rectoras de la educación inicial, al reconocerlo como un valor central en el desarrollo integral de las niñas y los niños de primera infancia.

¹ Los Estados Parte en un acuerdo internacional de derechos están obligados a cumplir los compromisos que de allí se deriven.



Posteriormente, en el 2018 el país formula la Política Nacional de Infancia y Adolescencia, la cual hace visible la importancia del juego para la infancia y la adolescencia mostrándolo como una de sus realizaciones así:

Cada niño, niña y adolescente goza y cultiva sus intereses en torno a las artes, la cultura, el deporte, el juego y la creatividad. El juego, lo lúdico, la expresión artística, la actividad física y el disfrute del tiempo son intrínsecos en el desarrollo de niñas, niños y adolescentes. (ICBF, 2019)

Finalmente, el actual Plan de Desarrollo Nacional **2018-2022** ratifica la importancia del juego en todo el curso de vida y lo hace de manera explícita así “el juego como un elemento fundamental del desarrollo integral del ser humano a lo largo de toda su vida, la promoción del mismo a lo largo del curso de vida, en todos los entornos e incluyendo a las familias y a los mayores de edad [...] la recuperación de los juegos tradicionales y el programa de jornada única contemplará el juego como factor que contribuye al desarrollo de competencias socioemocionales, el pensamiento crítico, la apertura al cambio y la autoconciencia” (Presidencia de la República, 2019, p. 196).

Si bien estos avances son muy importantes para que el Estado, los gobernantes y la sociedad colombiana trabajen en garantizar el juego como un derecho fundamental a niñas, niños y adolescentes con asignación de recursos, también invita a las entidades, las comunidades, los actores sociales de infancia a formular planes, programas y proyectos de sensibilización y formación a las familias para que niñas, niños y adolescentes puedan disfrutar este derecho en su mayor nivel de calidad y dignidad en cada uno de sus territorios y entornos.

Las niñas y los niños juegan por naturaleza, con o sin permiso (además juegan todo el tiempo). Desde esta afirmación, no podría decirse que el juego como tal se encuentre amenazado, pero sí es fácil advertir que como derecho permanece minimizado en las políticas públicas, lo cual puede resultar tan peligroso como las condiciones de precariedad para ejercerlo a que se ven sometidos muchos sectores de la población.

Frente a esto, es preciso preguntarse qué falta para que se cuente con las condiciones necesarias para promover el juego en los diferentes entornos en los que transcurre la vida de niñas, niños y adolescentes.



Reconocer el juego como un derecho implica que las autoridades asignen recursos para que su garantía se dé con calidad y que eso se vea reflejando en condiciones como:

Más y mejores espacios para el ejercicio del derecho al juego como ludotecas, centros lúdicos, espacios de juego, parques, entre otros.

Más y mejores programas de formación para personas interesadas en proyectos relacionados con el juego.

Asignación de recursos para desarrollar investigaciones relacionadas con el derecho al juego en el país.

Desarrollo de proyectos para niñas, niños y adolescentes en donde el juego sea incorporado como un asunto serio y en especial los juegos tradicionales propios de cada territorio.

5.3.1.3. El juego y su significado en las infancias

Niñas, niños y adolescentes no juegan para prepararse para la vida; la niña, el niño y el/la adolescente simplemente juegan y viven el juego, es decir, es su forma de vida y no una preparación para el futuro. Sin embargo, es el juego el que les proporciona elementos y herramientas para su desarrollo integral.

El **juego** es la forma de exploración, de conocimiento y de comunicación con el mundo, que tienen las niñas y los niños, en especial en la primera infancia, por esto los adultos que trabajan con ellas y ellos, o los padres, madres y cuidadores deben ser capaces de relacionarse con las niñas y los niños a través del juego.

Las niñas y los niños a través del juego están recreando el mundo, ensayando formas de convivencia, reconociendo y aceptando normas, aprendiendo de su entorno y construyendo visiones de futuro para su vida y podrán ser, en muchos casos, el motor que los lleve a construir nuevas maneras de relacionarse.

Por su parte, para las y los adolescentes el juego se propone como una búsqueda constante de autonomía, como una acción que le permite hacer una crítica del mundo que lo rodea e incluso como la manera de proponer nuevas formas de relación. El juego en la y el adolescente es generalmente transgresor, burlesco, desafiante con lo instaurado y retador para lo que quiere construir en sus nuevas realidades.

Para que madres, padres y adultos en general reconozcan la importancia del juego en las vidas de las infancias es necesario que puedan recuperar la capacidad de jugar perdida en algunos casos o inhibida en la mayoría, y redescubran el placer que este genera, la posibilidad de creación que tiene, la imaginación y en especial la libertad que éste suscita. Volver a soñar, a reír, a asombrarse, a imaginar, a fantasear es el mayor beneficio del juego.

”

El juego es una inversión por la vida. Vale la pena invertir en el juego.

“Con ojos de maestro”, Francesco Tonucci



(Bruegel 1560)

El juego ha estado presente de manera permanente en el desarrollo del ser humano desde el momento de nuestra concepción, estamos lanzados, inmersos en un juego nuevo, que durante nueve meses se desarrolla de una manera y luego se transforma de maneras distintas para cada persona. El juego del ser humano es un devenir que a la manera de un artista encuentra sus propias maneras de manifestarse, claro está, permeado por la cultura, las

costumbres, el contexto, la disposición genética, el entorno, etc.



El juego supone un contexto social y cultural, además de comunicación e interpretación siendo el resultado de relaciones interindividuales. Brougère (1998)

Y aunque la cultura, la sociedad, la familia, las instituciones en las que participamos tendrán su influencia, sin duda, en diferentes niveles, el juego último y final, es una manifestación y construcción propia, individual que se encuentra con otras maneras de jugar, de ser y estar de los otros. Otras formas de juego que se dan en la medida de que se da la propia interpretación y transformación de la vida. Por eso el juego es una experiencia creativa, libre

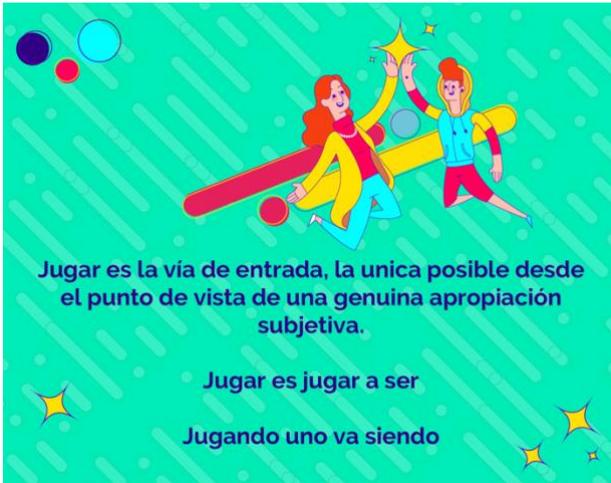
que permite vivir en forma placentera la transformación e interpretación de la realidad.

JUGAR ES HACER...

Hacerse **"uno mismo"**
armando y desarmando
modificando y transformándose
construyéndose



Pero este juego de la vida del ser humano no es un camino solitario. Tiene que estar acompañado de los otros. En un comienzo desde las madres y padres o quienes estén a cargo (tutores, hermanos, tías, abuelos o quien esté presente) y luego de los demás participantes que variarán según el contexto sociocultural de cada uno y de los vínculos que cada uno puede ir construyendo en los diferentes momentos y etapas



del espejo”.

Graciela Scheines, filósofa argentina, escribe en su última obra: “El juego no es una actividad como cualquier otra. Es tan mágica como un ritual, ata y desata energías, oculta y revela identidades, teje una trama misteriosa donde entes y fragmentos de entes, hilachas de universos contiguos y distantes, el pasado y el futuro, cosas muertas y otras aún no nacidas se entrelazan armónicamente en un bello y terrible dibujo. Jugar es abrir la puerta prohibida, pasar al otro lado



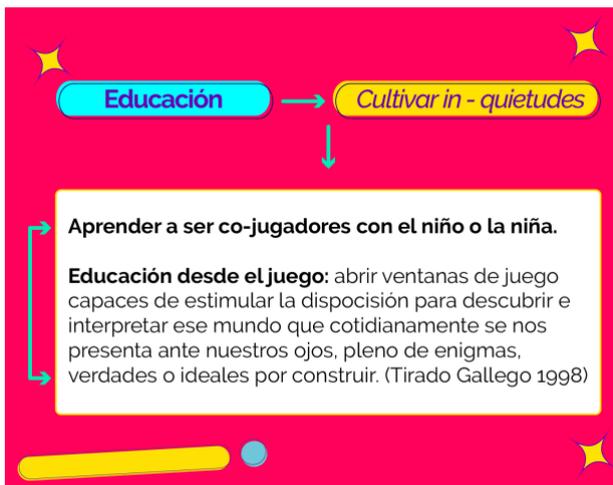
El juego es libre y el jugador es libre de elegir cuándo jugar y cuándo dejar de participar, con quién, de qué manera, etc. Pero esta libertad está sujeta a reglas, consensuadas entre los jugadores, pero que deben ser respetadas. La regla funda un orden, el orden lúdico, habilita el juego, lo encauza, lo contiene. Las reglas pueden ser modificadas incluso en el transcurso del desarrollo lúdico, pero siempre será de común acuerdo.





particularidad de cada uno.

Para poder jugar el hombre dispone de una dimensión que lo impulsa a hacerlo, que lo obliga, que lo requiere: es la dimensión lúdica. Esa fuerza interna que actúa desde el placer, el disfrute, el goce, la alegría pero también la emoción de la incertidumbre, la competencia, la frustración, la representación. Esa dimensión lúdica tiene en el juego su principal manifestación y es ahí donde podemos hablar de un despliegue lúdico que respeta la individualidad y



Desde una óptica educativa, los juegos inciden tanto en una educación del aprendizaje -los que dan información- como en una educación liberadora – los que implican capacidad de tener conciencia, tomar decisiones, ser creativo.

Y desde esta misma óptica es necesario entender el juego más allá de una herramienta de aprendizaje. La niña, el niño y el adolescente no juegan para aprender, no preparan sus juegos para

adquirir capacidades y habilidades, no juegan para encontrar amigos pero finalmente todo esto sucede jugando. He aquí la clave, el juego no se instrumentaliza en la educación, se debe facilitar.



En el juego hay gran placer en representar la realidad vivida de acuerdo con las propias interpretaciones, y por tener el control para modificar o resignificar esa realidad según los deseos del que juega. Las niñas, los niños representan en sus juegos la cultura en la que crecen y se desenvuelven; la riqueza de ver el juego desde esta perspectiva permite aproximarse a su realidad y a la manera en que la asumen y transforman. Así, en el juego se manifiesta toda la diversidad del patrimonio cultural con el que cuenta el país y, en ese

sentido, favorecer el juego en la educación inicial lleva también a preservarlo y robustecerlo. Lo mismo se podría decir de la perspectiva de género, de cómo desde las propuestas pedagógicas, se dinamizan enfoques equilibrados de concebir el rol de lo masculino y lo femenino. (Ministerio de Educación 2014)

El juego en la educación inicial se debe facilitar sin la pretensión de enseñar, sino con la aspiración de favorecer, facilitar, y permitir.



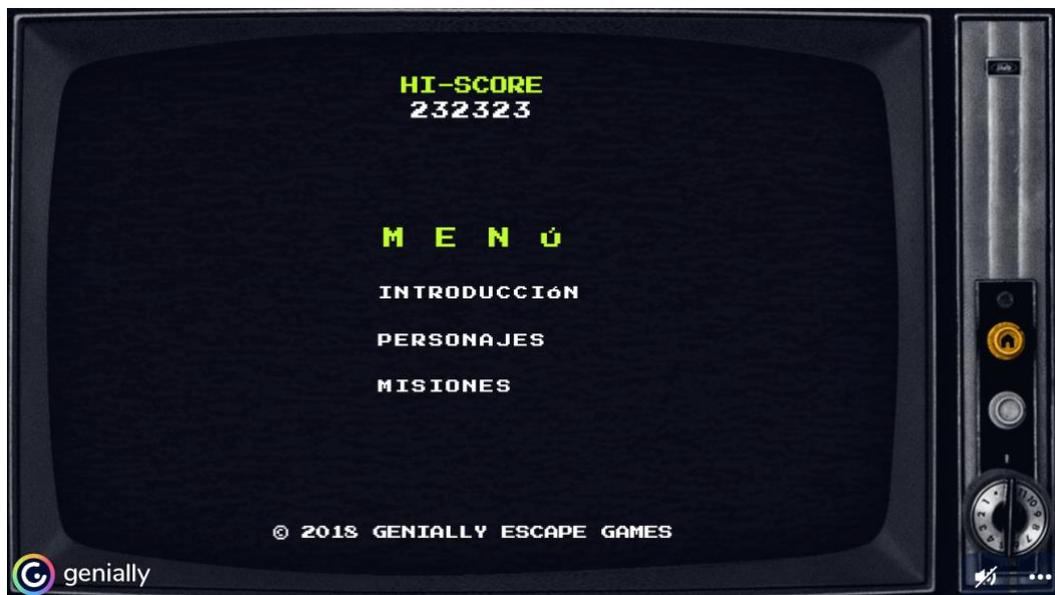
Jugar implica transformar la realidad y transformarla de modo que está presente, el disfrute, la alegría y el placer. Pero también el jugador se transforma a sí mismo, se construye y encuentra sus propias maneras de manifestarse, de ser y estar en el mundo, de hacer su propia propuesta sin máscaras y con su propia construcción de la realidad. La niña, el niño o el adolescente que juega a ser maestro, construye su propia realidad del ser maestro, su propia interpretación, su

propia lectura y para ello entra en una relación constante consigo mismo, con los otros y con los objetos.





El juego pasa a ser una expresión profundamente humana y humanizadora. Podríamos deducir que no se trata de una actividad que se consume sino que es permanentemente recreada por cada persona que opta por “jugar” y en la primera infancia, en la infancia y en la adolescencia es un experiencia habilitadora que requiere espacio y tiempo para jugar en libertad.



Instrucción:

Te invitamos a explorar este juego como herramienta de aprendizaje. Para jugarlo solo debes leer cada pantalla y resolver las preguntas de las misiones; cuando las superes, te





daremos un número que deberás conservar porque será la clave para entrar al último mundo. ¡Suerte!

5.3.2. ¿Cómo el juego protege a las infancias?

En el módulo 2 abordamos el tema de los factores protectores y cómo estos contribuyen de manera significativa a que niñas, niños, y adolescentes cuenten con recursos para protegerse de los riesgos que pueden interferir, afectar, retrasar o desviar su desarrollo. Asimismo, cómo contribuyen a que las familias, madres, padres y cuidadores cuenten con herramientas para protegerles de cualquier riesgo, pues es claro que la responsabilidad de la protección integral de niñas, niños y adolescentes es de los adultos.

Los factores protectores constituyen todo un sistema interrelacionado de personas, situaciones, lugares, costumbres, prácticas que contribuyen al desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes.

¿Y entonces cómo es que el juego es un factor protector que favorece el desarrollo integral de las infancias?

- ✓ El juego está presente en la vida de los seres humanos desde antes de su nacimiento.
- ✓ Las niñas y los niños juegan independientemente de que los adultos se lo permitan. Impulsa su creatividad y autonomía.
- ✓ El juego permite a niñas, niños y adolescentes expresarse, compartir, crear, fantasear, socializar, aprender, gozar, imaginar, entre muchas otras posibilidades.
- ✓ Es una actividad cotidiana ligada íntimamente con la esencia del ser humano y, por lo tanto, con todos aquellos procesos vitales.
- ✓ El juego habilita al ser humano para vivir una vida plena, en tanto contribuye al desarrollo de sus capacidades, habilidades y destrezas.
- ✓ Esas habilidades le permiten identificar riesgos frente a su integridad y al saberlo hacer se protege.

Podemos afirmar que este carácter protector se da en todas las dimensiones del desarrollo, aunque en este espacio revisaremos las siguientes:

- a) En el desarrollo corporal y motor.



- b) En el desarrollo psicoafectivo y psicosocial.
- c) En el desarrollo cognitivo, creativo y comunicativo.

5.3.2.1. ¿Cómo el juego es protector del desarrollo corporal y motor?

Te invitamos a ver el siguiente video:

<https://player.vimeo.com/video/474400977>

1. El desarrollo motor y físico de las niñas y los niños no involucra:
 - a. El desarrollo del sistema nervioso y otros sistemas que integran el cuerpo humano
 - b. El movimiento y los tipos de movimiento que se van logrando con el cuerpo
 - c. La coordinación de los movimientos
 - d. La capacidad para responder o formular preguntas
2. El juego es un factor protector del desarrollo motor y físico porque:
 - a. Ayuda a que las niñas y los niños se puedan defender
 - b. Favorece el crecimiento físico y las habilidades y destrezas motoras
 - c. Es el único elemento que favorece el desarrollo de las destrezas físicas
 - d. Estimula a la niña, niño o adolescente a ser ágil
3. En los bebés, el juego favorece el desarrollo de la propiocepción, ésta es:
 - a. Es la capacidad de ubicarse en lugares seguros
 - b. Es la capacidad que tiene el cerebro de reconocer la ubicación y movimientos de las demás partes del cuerpo a través de la información que emiten los músculos, nervios, ligamentos.
 - c. Es la capacidad que tienen los bebés para reconocer como se encuentran en relación con el espacio y tiempo
 - d. Es la capacidad que tiene el ser humano de reaccionar a partir de las órdenes que le emite el cerebro cuando juega
4. Los juegos que involucran movimientos como saltar, brincar, correr no se relacionan directamente con:
 - a. Habilidades como la coordinación y ubicación espacial
 - b. La capacidad de establecer juicios de valor
 - c. La capacidad para lograr ubicación izquierda y derecha



- 
- d. La conciencia corporal y el equilibrio
5. Los juegos en los que se involucra las habilidades, destrezas y capacidades corporales son un factor protector porque previene:
- a. Caídas innecesarias en la vida
 - b. Que en las competencias físicas se pierda
 - c. El Bullying porque se fracasa en el juego
 - d. Riesgos en los que se comprometa actividades de tipo físico

5.3.2.2. ¿Cómo el juego protege el desarrollo psicoafectivo y psicosocial?

Te invitamos a ver el siguiente video:

<https://player.vimeo.com/video/474401352>

1. Uno de los siguientes no es un atributo del juego en el desarrollo socioafectivo:
 - a. Ofrece un espacio de placer, diversión, alegría, optimismo; es decir, promueve en forma permanente un desafío hacia poder estar bien.
 - b. Favorece la creación de acuerdos, normas y reglas que se establecen libremente y se aceptan con la misma libertad.
 - c. Favorece el desarrollo de la autonomía que cada niña, niño o adolescente va logrando al construir sus propias iniciativas sin la ayuda de un adulto, lo cual es producto de la curiosidad y la exploración hacia la comprensión del entorno.
 - d. favorece la construcción de esquemas mentales y capacidades como la inferencia y la síntesis.
2. Para que el juego sea un factor protector en el desarrollo socioemocional requiere:
 - a. Experiencias de juego en espacios tranquilos y calmados.
 - b. Experiencias en las que siempre estén presentes adultos participando.
 - c. Experiencias basadas en una relación de confianza, libertad y autonomía.
 - d. Recrear formas de relacionarse en que se transmita seguridad sin riesgos.
3. El juego en el desarrollo social y afectivo no es
 - a. El referente de mayor peso en su proceso de construcción de identidad.
 - b. Un elemento que recrea los valores sociales del entorno o de la comunidad.
 - c. Un valor fundamental de la sociedad.
 - d. Una fuente de información respecto a códigos de comportamiento e interacción que les permiten integrarse y relacionarse adecuadamente con otros.



- 
4. El juego no es un factor protector en el desarrollo social y afectivo de las niñas, niños y adolescentes, cuando:
 - a. Cuando previene las violencias, las exclusiones y los maltratos, pues les brinda herramientas para expresar sus dificultades, opiniones e ideas.
 - b. Cuando los entornos de juego son seguros, pero a la vez retadores.
 - c. Cuando los adultos acompañan en juego a partir del respeto por el niño, niña y adolescente y por el juego mismo.
 - d. Cuando se ponen penitencias, premios, castigos que hacen muy divertido el juego.

 5. El desarrollo social y afectivo no se favorece en el juego cuando:
 - a. Se juega solo y sin ningún sentido aparente.
 - b. Se permite a niñas, niños y adolescentes jugar sin estereotipos que los adultos hemos construido y naturalizado; por ejemplo, los juegos de agilidad corporal son propios de los hombres y los juegos de cuidado, propios de las niñas. Las niñas juegan a la cocina y los niños al fútbol.
 - c. Cuando no se valora equivocarse y fracasar en las jugadas y volver a intentarlo.

5.3.2.3. ¿Cómo el juego protege el desarrollo cognitivo, creativo y comunicativo?

Te invitamos a ver el siguiente video:

<https://player.vimeo.com/video/474401819>

1. Según la investigación longitudinal realizada por la Universidad Nacional y la Corporación Juego y Niñez sobre el juego, en cuanto a lo cognitivo favorece el desarrollo de:
 - a. La creatividad y el pensamiento divergente
 - b. El pensamiento divergente, las habilidades socioemocionales y el lenguaje
 - c. Las habilidades socioemocionales, la reconciliación y el tejido social
 - d. Las competencias ciudadanas

2. Una de las siguientes capacidades que favorece el juego, no está **directamente** relacionada con el desarrollo cognitivo:
 - a. Pensamiento divergente
 - b. Resolución de problemas



- 
- c. La fuerza y agilidad corporal
 - d. Generación de hipótesis e inferencias
3. El juego favorece el desarrollo comunicativo porque:
 - a. En los juegos se crean códigos, gestos, símbolos con la palabra y sin ella
 - b. Se da una exploración de la palabra y del lenguaje gestual u oral
 - c. Se relaciona con los otros desde las conversaciones y los objetivos comunes
 - d. Todas las anteriores
 4. Una de las siguientes afirmaciones no es correcta:
 5. El juego no le exige hacerse preguntas a quién juega
 6. Jugar exige que el pensamiento se mueva hacia formas diferentes de análisis, reflexiones, síntesis, organizaciones, clasificaciones.
 7. Quien juega compromete emociones, pensamientos, ideas.
 8. Al jugar se posibilita respetar las posibilidades del cuerpo en relación con las elaboraciones mentales.
 9. El juego, si bien puede ser una herramienta en la educación, por sí mismo enseña. En este sentido, cuál afirmación no corresponde con este planteamiento:
 - a. El juego permite desarrollar nuevas formas para explorar la realidad y diferentes estrategias para asumirla.
 - b. El juego favorece desarrollar nuevas facetas de la imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento.
 - c. El juego sin intención ni propósito no es educativo.
 - d. El juego favorece el aprendizaje en tanto favorece la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, la creatividad, etc.

5.3.2.4. ¿Cómo el juego protege la relación entre la niña, niño y adolescente con las personas adultas?

Te invitamos a ver el siguiente video:

<https://player.vimeo.com/video/474402195>

1. Cuál de las siguientes afirmaciones se acerca a la postura planteada frente al juego en el módulo 3:
 - a. El juego es una experiencia propia de la infancia



- 
- b. El juego es un fin en sí mismo, siendo inherente al desarrollo del ser humano
 - c. Jugar en la infancia es importante, en los adultos es perder el tiempo
 - d. Si no se juega en casa, este derecho se ejerce normalmente
2. Por qué es importante que las personas adultas que viven con las niñas, niños y adolescentes juegue con ellas y ellos
 - a. Para que sean los mejores amigos o amigas
 - b. Siendo el juego una experiencia divertida; al jugar con ellos se los distrae para que no hagan daños.
 - c. Porque de esta manera se lo reconoce como una necesidad vital para las niñas, niños y adolescentes y como un derecho que se garantiza en casa
 - d. Para que las niñas, los niños y los adolescentes sean más inteligentes
 3. Por qué se dice que una casa puede ser un entorno protector cuando se juega
 - a. Porque un ambiente donde se juega, es posible el diálogo, la divergencia y la oposición respetuosa, la empatía y la posibilidad de poder pensar, expresarse y ser diferente.
 - b. No se puede decir que al jugar en familia la casa se convierte en un entorno protector
 - c. Porque al jugar se aceptan las penitencias, castigos y esto es importante para forjar el carácter
 - d. Porque nadie puede entrar en el juego sin ser invitado
 4. Por qué los tiempos de juego, con el uso de las nuevas tecnologías y la virtualidad es importante el acompañamiento por parte de los adultos a las y los adolescentes.
 - a. Para evitar que se dañen los ojos viendo la pantalla
 - b. Para orientarlos frente a riesgos de recibir mensajes que pueden afectar su integridad física, psicológica y desarrollo sexual
 - c. Es mejor no acompañarlos porque les invaden su tiempo y espacio
 - d. Para que los adultos aprendan de tecnologías, virtualidad y redes sociales
 5. En el acompañamiento a las y los adolescentes en los juegos en línea, uno de los siguientes aspectos **no es necesario**:
 - a. Prohibirles o evitarles el tiempo de juego con tecnología o con la virtualidad
 - b. Hacer acuerdos sobre el tiempos y formas en el uso de los elementos tecnológicos y el internet
 - c. Conversar con ellos y ellas sobre NO publicar información personal innecesaria
 - d. Analizar con ellas y ellos los riesgos en el uso de redes sociales y la tecnología y los factores positivos



Reflexión final:

El juego es un factor protector de la niñez y la adolescencia en dos sentidos: el primero, como movilizador y facilitador en el desarrollo su desarrollo integral. En tal sentido, favorece el desarrollo de habilidades, capacidades, destrezas físicas, emocionales, afectivas, comunicativas, cognitivas, ciudadanas que les permiten actuar como agentes activos en su familia y sociedad. El segundo, porque al ser un espacio de dialogo, encuentro y confianza la familia que juega posibilita un espacio de confianza y autonomía para que avance de manera decidida hacia su propio desarrollo.

En este sentido, la invitación es a que las personas adultas que acompañan este maravilloso proceso se dejen llevar por la magia y la potencia que el juego tiene, lo vivan y lo disfruten para así poder disfrutarlo con las niñas, niños y adolescentes. Ratificando así que una familia y una comunidad que propicia y facilita el derecho a jugar es un entorno que comprende su responsabilidad como cuidadora y educadora y que ofrece un lugar afectuoso y respetuoso del derecho a jugar.



Continúa aprendiendo





NÚCLEO TEMÁTICO II





Lee atentamente

5.4. NÚCLEO TEMÁTICO II: Villajuego, formando y jugando a una crianza amorosa+

Después de haber transitado y apropiado los elementos para entender el juego como un derecho y un factor protector de las infancias, podemos entrar a recorrer *Villajuego*, una herramienta que hemos diseñado especialmente para que ustedes en su territorio puedan reflexionar con sus comunidades sobre las prácticas de crianza con los adultos encargados del cuidado, educación y protección de niñas, niños y adolescentes.

El principio fundamental que nos inspira es que de muchas maneras todos los adultos somos responsables de criar a las hijas o a los hijos, propios o de los otros. Es decir, esta es una responsabilidad compartida como seres humanos, sobre todo, para quienes ya hemos transitado un camino.

Villajuego nos invita a jugar y reflexionar profundizando y problematizando nuestras prácticas y relaciones cotidianas con niñas, niños y adolescentes; nos invita, además, a repensar cómo acompañamos su desarrollo, la visión que tenemos de ellas y ellos, y las maneras en las cuales nos disponemos en la crianza y la educación. Podemos iniciar esta reflexión reflexionando en lo siguiente:





Siendo niña, niño o adolescente

1. ¿Qué pasaba en un juego cuando perdías y te tocaba hacer una penitencia?
2. ¿Qué tipo de penitencias ponían los adultos para los juegos o las otras niñas, niños o adolescentes?
3. ¿Qué emociones aparecían ahí?, ¿cómo te sentías?
4. ¿Qué sentías cuando a alguien más le tocaba la penitencia?
5. ¿Qué sucedía cuando te dejaban ganar en el juego y lo sabías?

Con estas preguntas los invitamos a pensar cómo la crianza de formas sutiles, en los momentos menos intencionados, se ayuda de acciones y situaciones que violentan el desarrollo de niñas, niños y adolescentes. Pues bien, *Villajuego* intenta hacer evidentes estas situaciones a partir de casos, mensajes, preguntas en las cuales los participantes se verán cuestionados para hacer sus propias reflexiones y comprensiones.

5.4.1. Propósito de Villajuego

Villajuego es un juego mixto; es decir, contiene varios elementos y posibilidades que se relacionan entre sí y que se han diseñado con un sentido formativo, con la diversión que cualquier juego debe tener.

En *Villajuego* vamos a encontrar imágenes, recorridos, símbolos que invitan a avanzar, pensar, analizar, cuestionar nuestras maneras de ver la crianza desde la propia realidad, así como las formas de ver a niñas, niños y adolescentes en la cotidianidad de nuestras familias. *Villajuego* permitirá compartir experiencias, proponer nuevas maneras de relacionarse y de criar, apelar a los propios saberes y a reconocer a la familia y a la comunidad como un entorno protector de las infancias.

Es un juego diseñado para mujeres y hombres adultos con ganas de aprender, con la mente abierta y propositiva, con la capacidad de valorar y reconocer su rol como cuidadores y gestores de nuevas realidades, pero también es una herramienta para sensibilizar y convencer a aquellos que no han tenido la oportunidad de reflexionar sobre sus formas de relación con niñas, niños y adolescentes, especialmente en aquellas y aquellos que encuentran legítimo y normal las prácticas violentas en la crianza; esto sin establecer juicios sino desde la posibilidad que da la conversación, la reflexión y las nuevas miradas.

Por lo tanto, este juego es una propuesta para todos los adultos con posibilidad de aprender y reaprender, con deseos de caminar, explorar y construir nuevas y mejores formas de aportar al desarrollo de niñas, niños y adolescentes de nuestro país.

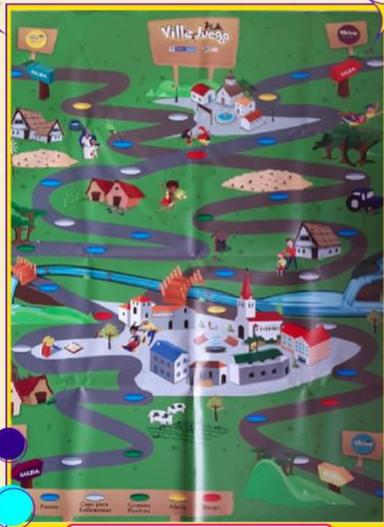


5.4.1.1. Sentido y alcance

Villajuego busca sensibilizar a las familias y comunidades; por ello, pueden jugar madres, padres, maestras, maestros, líderes y lideresas, ludotecarias y ludotecarios, madres y padres comunitarios, comisarios y comisarias de familia, alcaldes, gobernadores, funcionarios y todos los cuidadores que se encuentran a diario con las miradas de niñas, niños y adolescentes.

Este juego propone que cada participante tenga nuevas comprensiones y llegue a sus propias conclusiones a partir de las situaciones cotidianas que propone. Puede ser que una sesión de juego logre mostrar elementos claves de una crianza amorosa+ deslegitimando prácticas violentas; sin embargo, **sugerimos tener al menos dos sesiones con un mismo grupo para revisar y valorar los aprendizajes y cambios.**

5.4.1.2. Elementos que conforman Villajuego



Tablero



Cuatro fichas
y un dado



Tres tipos
de tarjetas

- a. Esta aventura de juego comienza con un tablero para jugar



Este tablero o tapete propone una imagen de un pueblo cualquiera, si lo consideran pertinente pueden hacer el diseño de su propio Villajuego manteniendo los caminos y los puntos de colores.

La imagen muestra cuatro caminos, de la misma manera como se pueden dar las diversas alternativas en la vía de avanzar hacia una crianza amorosa+.

En los cuatro caminos, los participantes encontrarán mensajes, preguntas, casos para resolver, muestras de las formas de crianza tradicional, de formas de crianza amorosa, etc., de los diferentes territorios de nuestro país, pero lo más importante es la reflexión que los jugadores puedan hacer.

b. Cuatro fichas y un dado

Estas fichas sirven para avanzar en el camino, cada participante o cada grupo de participantes puede avanzar con una de las fichas. Es un trabajo en equipo; por lo tanto, no se trata de llegar primero, se trata de llegar todos al final de cada recorrido.

El dado dará la posibilidad de avanzar según los puntos que muestre, y permitirá regular el avance equitativo de todos los jugadores, pues podrán avanzar según los puntos que obtengan al lanzarlo, esto con el sentido de que el azar juega y juega muy bien.

c. Tres tipos de tarjetas

Tarjetas de casos: estas tarjetas muestran diferentes situaciones que viven niñas, niños y adolescentes en sus familias y cómo los adultos actúan frente a estas; evidencia cómo se da la crianza y cuestiona a los participantes del juego sobre cuáles pueden ser las alternativas. Los participantes se encuentran con la oportunidad de proponer y resolver.





Tarjetas de armar parejas sobre crianza amorosa propia:

Estas tarjetas muestran cómo las familias en Colombia —desde sus visiones, cosmovisiones, creencias y conocimientos— tienen prácticas de crianza en las cuales niñas, niños y adolescentes son tratados con respeto, afecto y cuidado. Las prácticas y conocimientos de nuestras regiones se hacen visibles.



Tarjetas mensaje o semáforo:

Estas tarjetas se muestran en tres colores, los mismos de un semáforo: rojo, amarillo y verde. Las tarjetas rojas muestran alertas o formas violentas de crianza; las tarjetas amarillas, mensajes de posibles riesgos de crianza violenta en las familias y las tarjetas verdes, formas de crianza que se dan desde el afecto y el reconocimiento de niñas, niños y adolescentes en su condición de

sujetos de derechos.

Todos estos materiales inician el viaje a través de esta aventura de juego, una invitación que solo llegará al final del camino cuando los participantes hayan concluido su recorrido con eureka, aprendizajes, alternativas para establecer nuevas formas de relación al romper paradigmas y estereotipos para comprometerse con una nueva mirada sobre las infancias y con una crianza amorosa+ que haga de cada familia, comunidad y municipio del país un territorio libre de violencias contra niñas, niños y adolescentes.





Observa el video

Video Villajuego



5.4.2. ¿Cómo se juega Villajuego desde metodología NAVES?

Ahora que ya conocen *Villajuego* y estamos listas y listos para disfrutar esta aventura, queremos introducir los momentos que sugerimos para disfrutar, repensar y aprender sobre nuevas maneras para emprender una crianza amorosa+ con y desde el juego.

La metodología que proponemos para vivir este espacio de juego es la metodología NAVES que implementa la Corporación Juego y Niñez desde hace 20 años en el país. La sigla NAVES (niñas y niños aprendiendo, viviendo, experimentando y socializando) representa el enfoque de esta metodología, en la cual se invita a emprender una aventura de, con y en el juego. Desarrollarla ha sido un recorrido en la que las múltiples y diversas miradas de ludotecarias, ludotecarios, actores, gestores y gestoras sociales, familias y en especial niñas, niños y adolescentes nos han aportado sus voces, experiencias, ideas y emociones para llegar a esta propuesta de formación colectiva que siempre estará en permanente construcción.

Esta experiencia de aprender, vivenciar, experimentar y socializar es posible a partir del juego, pues promueve las condiciones necesarias para el reconocimiento de quienes participan de él, como un par que crea, construye y aprende por sí mismo y con “el otro” desde una perspectiva incluyente y democrática.

En el juego propuesto desde NAVES, se aprende a hacer acuerdos, a elegir, tomar decisiones, hacer eureka o descubrimientos o hallazgos, asumir compromisos frente a una crianza amorosa+ y vivir la experiencia de jugar disfrutando.



La metodología NAVES se fundamenta en tres principios que son las bases desde las cuales se propone la acción. Estos principios son las posturas política, teórica y estratégica. Dichas posturas configuran los referentes desde dónde se propone el qué, el cómo y el para qué jugar. Es decir, orientan el lugar desde el cual los adultos que juegan *Villajuego* interpretan, valoran y participan del juego teniendo siempre en su visión la perspectiva de derechos, en especial de niñas, niños y adolescentes.



Estas posturas son posiciones, formas de ver y entrar en relación con las otras y otros, desde el pensamiento y la acción; por demás, ponen en el centro de todo proceso, la lógica que nos da la perspectiva de derechos.

Dichas posturas se conjugan con tres factores o pilares fundamentales en la metodología NAVES: **los componentes**, con los cuales se hace posible la acción de jugar, son las condiciones que deben estar presentes y que se ponen en movimiento para favorecer y vivir un contexto de juego. Estos tienen sentido cuando dialogan con las posturas.

Los componentes en metodología NAVES son los juegos y los juguetes, el espacio de juego o ambiente para jugar y los participantes. Aluden al escenario simbólico, relacional y afectivo del juego, a los objetos que constituyen un elemento que vincula al jugador con el juego mismo. Los participantes son los protagonistas de la acción, quienes animan el sentido y propuesta pedagógica, quienes se exponen y proponen, quienes crean y transforman y, al hacerlo, desarrollan habilidades y competencias emocionales, afectivas, cognitivas, sociales y comunicativas, basadas en el respeto, la empatía activa, la confianza mutua y el buen trato.



Como propuesta pedagógica, la metodología NAVES propone unos lineamientos transversales al juego mismo. Esto se puede ver en cómo se planea y desarrolla un espacio de juego, en las relaciones que establecemos con las y los participantes, en la capacidad de observar y reflexionar los acontecimientos, y en la conjugación de componentes y posturas durante la acción que acompaña el proceso de formación; jugar *Villajuego* y lograr convertir este espacio en un movimiento de cambio de relaciones hacia niñas, niños y adolescentes invita a salirse de lugares comunes, de imaginarios sociales, de paradigmas constituidos, de estereotipos marcados y de espacios hegemónicos.

5.4.2.1 Cómo facilitar el juego en Villajuego

Si bien el juego se va desarrollando a partir del recorrido que cada participante tiene en su camino y, a la vez, en los cuatro caminos por los cuales se juega, es preciso tener en cuenta que más que una capacitación lo que hace la facilitadora o facilitador del *Villajuego* es llevar el mensaje de una crianza amorosa+ a cada familia; en este sentido, es preciso mover también las emociones y las creencias de cada participante respecto a las formas de criar y acompañar el desarrollo de niñas, niños y adolescentes; así pues, el



juego también estará permeado por el respeto, el afecto y la fraternidad considerando las siguientes características de la metodología NAVES:

- a. **Flexibilidad:** en coherencia con la libertad del juego, la metodología NAVES es flexible; reconoce la diversidad de contextos y formas de ser y hacer de los participantes y es capaz de adaptar el juego mismo para responder de manera creativa a las necesidades e intereses específicos de quienes juegan.

En el desarrollo de un espacio de juego, la flexibilidad no puede entenderse como ausencia de acuerdos. Por el contrario, es un lugar de consensos que facilitan la libre expresión de quienes participan. Significa adecuarse a las circunstancias para que sea posible la inclusión de otros diferentes en su ser, pensar y sentir. (CJN, 2014, p. 111)

Desde esta lógica, *Villajuego* propone preguntas, casos y mensajes; sin embargo, dada la flexibilidad que el mismo juego tiene, es posible proponer muchos más, en la medida en que el camino avanza los nuevos casos, la conversación contextualizada, el acercamiento según cada territorio, pueden enriquecer el juego.

- b. **La reflexión desde la pregunta:** es uno de los elementos fundamentales que la metodología NAVES busca promover en el contexto del juego con los actores que participan del mismo. Es a partir de la conversación reflexiva, de las preguntas provocadoras, que la experiencia del juego potencia el aprendizaje, las eureka, los encuentros y nuevas maneras de hacer las realidades. Se trata de volver la mirada y la discusión sobre lo instaurado para repensarlo, cuestionarlo, problematizarlo y recrearlo.

Toda pregunta es por sí misma un proyecto, un lanzarse fuera de sí, donde surgen reflexiones, debates, problematizaciones, encuentros, respuestas, pero sobre todo más preguntas y más conocimiento. El horizonte de preguntar es infinito. (CJN, 2014, p. 102)

En el recorrido del juego hay varias preguntas propuestas en las tarjetas, si bien la o el facilitador o los mismos participantes pueden proponer nuevas para profundizar en la reflexión.

- c. **La metodología NAVES desarrolla un hilo conductor:** un camino continuo y circular que invita a la imaginación, a construir un espacio simbólico cuyo propósito fundamental es animar una experiencia libre al jugar, donde los jugadores encuentran un diálogo enriquecedor que el mismo ambiente propicia. Para el caso de *Villajuego*, la conversación será una constante, pues en ella radica



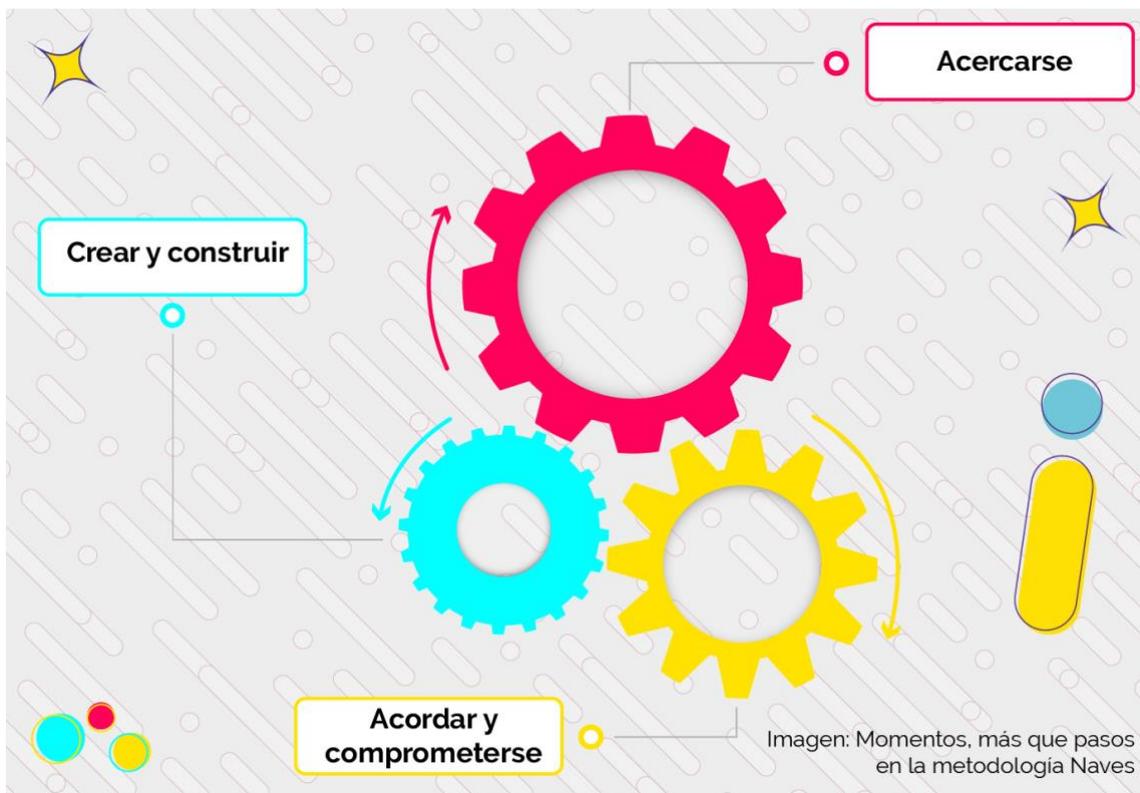


la clave de los nuevos aprendizajes. Esta aventura de juego, este hilo conductor pasa por lo visual, lo sonoro, lo sensible provocando en quienes juegan el interés por querer seguir.

En este caso, el hilo conductor es el camino hacia un municipio en donde se eliminen los riesgos para las niñas, los niños, y los adolescentes y se avance siguiendo los cuatro caminos de la crianza amorosa+. Dependerá de usted como facilitador crear un ambiente en el que *Villajuego* sea la representación de su propia ciudad, municipio, vereda o barrio.

- d. A partir de la continuidad y la circularidad, la metodología NAVES propone **tres momentos fundamentales**: i) el reconocimiento de quienes juegan como pares, como esos otros y otras que hacen que el juego sea posible, sin ellos y ellas no tiene sentido el juego; por lo tanto, reconocerlos implica hacerlos bienvenidos generando un espacio y ambiente de confianza. ii) La creación y construcción que genera espacios de cocreación a partir de la experiencia. En este momento los participantes ponen en escena lo que saben, comparten sus experiencias e incorporan aprendizajes. En *Villajuego* todo esto será posible por la interacción de quienes juegan, por la movilización que logre el facilitador y por las provocaciones que presentan los diferentes materiales que constituyen el juego. iii) Finalmente, el momento de acuerdos y compromisos busca hacer explícitas las emociones, las reflexiones y los aprendizajes para desde allí hacer compromisos de transformación.





Todos estos elementos de la metodología NAVES son componentes que se armonizan y relacionan entre sí en un permanente vaivén de interacciones y conversaciones que se propician al jugar. Teniendo presente todo lo anterior, ahora juguemos.





Continúa aprendiendo

5.4.2.2. Empecemos a jugar

Sin querer caer en pasos, es necesario considerar que para implementar *Villajuego*, será necesario realizar las siguientes acciones que ayudarán a que la propuesta tenga mayor sentido y pertinencia:



- Focalice un grupo de personas adultas con quienes pueda ser posible un proceso de sensibilización y formación, quienes muestren interés en conocer de crianza amorosa+ a partir de una propuesta innovadora de juego y disruptiva en relación con que rompe los esquemas de encuentros de formación para adultos.
- Proponga a este grupo focalizado un espacio de formación en crianza amorosa+ desde el juego, que no sea únicamente de una sesión, sino que tendrá diferentes ambientes, tiempos y momentos para jugar, preferiblemente en las comunidades, sectores, instituciones donde ellas y ellos están.
- Escuche, indague, observe las prácticas de crianza que son frecuentes en su municipio, comunidad o territorio. Muy importante partir de la experiencia propia.
- Indagué por los índices de violencias contra niñas, niños y adolescentes de su municipio y las rutas de atención.
- Prepare los materiales, además de Villajuego es necesario tener preparados los documentos como listados, rutas de atención, documentos de referencia que puedan ser útiles a la hora de jugar Villajuego.
- Documente la experiencia antes, durante y después. Incluya el registro fotográfico, siempre con la aprobación de los participantes.

¡Llegó el momento de jugar!

1. El reconocimiento

Para la metodología NAVES, este momento es fundamental pues permite crear un contexto de confianza y equidad ente las y los participantes y la o el facilitador. Para propiciar este momento, es importante considerar el espacio físico y la forma como el grupo se ubica en el mismo. Posiblemente, la organización de las y los participantes en un círculo construya la mejor manera de garantizar inclusión, horizontalidad,



participación y equidad. Para garantizar la participación de hombres y mujeres por igual, puede ubicar a las personas de tal manera que se intercale hombre y mujeres, estilo cremallera (ej.: mujer-hombre-mujer-hombre).

Para tener en cuenta: empiece haciendo preguntas sobre la expectativa que los mueve a estar presentes, qué esperan encontrar, qué esperan lograr, cómo se sienten empezando el juego. Garantice la participación de hombres y mujeres por igual.

Este es el momento propicio para dar la bienvenida haciendo énfasis en el objetivo del encuentro **propiciar una reflexión frente a las pautas de crianza instauradas en la sociedad y movilizar nuevas**, explicando que este es un espacio de juego en el que la experiencia y el saber de cada participante son fundamentales.

2. La creación y construcción

Con el fin de crear un horizonte de sentido común en el juego, invite a los participantes a observar el tablero o pendón de juego y a pensar una historia de lo que ven o de las imágenes con las que se encuentran o, incluso, a expresar lo que estas les provocan. Invíteles a descubrir lugares, espacios, tiempos que les sugiere el tablero de *Villajuego* propiciando que el ambiente de juego aparezca en cada salida y llegada y en cada camino que el tablero propone.

Para tener en cuenta: el sentido pedagógico del juego inicia con el horizonte que propone el tablero de *Villajuego*, transitar un camino dejando que una ficha lo transite y los lleve hacia la salida. Los cuatro caminos tienen como propósito que todas y todas se dispongan a transitarlos.

Este momento de crear y construir constituye el espacio para que las y los participantes conversen, se confronten, descubran, reflexionen, creen y construyan sobre las formas en las cuales se relacionan con niñas, niños y adolescentes en eso que llamamos crianza, para avanzar en crear su propio concepto a partir de lo vivido y conversado en el juego. Como facilitadores, inviten a cada participante o equipo a escoger una ficha, la cual será el elemento que los llevará a través de su propio camino. Este será el primer paso para jugar, lo demás cobrará su propio ritmo.





En su municipio ya cuentan con Villajuego y usted está siendo formado para ser su facilitador. El juego lleva consigo las instrucciones específicas por lo que será necesario que las conozca antes de jugar.

Durante el recorrido del camino, cada participante o equipo podrá encontrarse con tres propuestas distintas, pero relacionadas:

- a. *Tarjetas de caso*: si la jugadora o jugador se encuentra con una de estas tarjetas en su recorrido, tendrá la oportunidad de analizar la situación y proponer, desde su perspectiva una respuesta o solución. Como facilitadores, no deben establecer juicios sobre las propuestas o respuestas únicamente preguntas y más preguntas que lleven a encontrar una propuesta acorde a una crianza amorosa+.

Algunos de los casos con los que se van a encontrar están relacionados con las siguientes situaciones:

- ✓ La exigencia que hacen los cuidadores sobre cómo relacionarse (saludar, hablar) a niñas, niños y adolescentes.
- ✓ Los conflictos que se presentan en casa cuando niñas, niños y adolescentes deben compartir sus juguetes, ropa, alimentos u otros elementos de su cotidianidad.
- ✓ Las formas de castigo por parte de las y los adultos frente a las acciones de niñas, niños y adolescentes en comunidad.
- ✓ La relación de las y los adolescentes con los elementos tecnológicos.
- ✓ Los estereotipos frente a los juguetes para niñas y niños.
- ✓ El rendimiento escolar, entre otros.

Su tarea como facilitador del juego es usar de manera creativa y propositiva cada uno de los casos encontrados y generar las reflexiones y relaciones necesarias teniendo siempre la perspectiva de derechos. Cada respuesta o propuesta es válida en tanto le da sentido a la discusión y a la reflexión; por lo tanto, no hay equivocaciones o errores en lo que los participantes propongan, cada cosa que se diga es una fuente para reflexionar y para que cada uno encuentre sus eureka.

- b. *El encuentro con tarjetas de crianza amorosa tradicional*: si el participante o el equipo se encuentra con este tipo de tarjetas tendrá la posibilidad de armar parejas y tomarlas para sí o para su equipo. Estas tarjetas muestran en mensajes sencillos las formas de crianza tradicional que están presentes en el territorio





nacional y que son la muestra del lugar que tienen niñas, niños y adolescentes en estos territorios.

Estas tarjetas nos muestran ejemplos sobre cómo lo que significa la crianza y cómo muchas de estas revisten de una consideración clara sobre lo que significa la crianza en nuestros pueblos desde nuestras tradiciones, costumbres y creencias.

Estas muestras permitirán conversar sobre las formas tradicionales de crianza amorosa propias de cada región y puntualizar sobre sus municipios y sus comunidades. Seguramente en esta conversación se harán visible las relaciones y las formas de manifestar el afecto de manera diversa y diferencial.

- c. El encuentro con *tarjetas mensaje*: encontrarse con estas tarjetas permitirá a los y las participantes reflexionar sobre acciones como el castigo, la posibilidad del diálogo, el afecto y los límites para no caer en una crianza basada en la violencia; todos relacionados con una alerta en la forma de criar, un riesgo o una forma positiva de relación.

En este momento se pueden presentar preguntas o discusiones interesantes que deben ser aprovechadas para problematizar acciones naturalizadas en la familia como el castigo físico, los límites, el rol de las madres, padres o cuidadores, la acción de la sociedad, en fin, todo lo que puedan llevar a problematizar y replantear nuestras propias acciones. Ante cualquier discusión frente a las violencias contra niñas, niños y adolescentes, recuerde que las violencias contra ellos y ellas no son tolerables. El llamado es cambiar las relaciones a unas más democráticas y respetuosas.

Además de jugar, lo cual ya es una ganancia absoluta para las y los adultos, el recorrido de *Villajuego* permite expresar emociones, posiciones, posturas, creencias acerca de la visión que cada una y cada uno tiene de niñas, niños y adolescentes, y esto constituye un paso importante en la formación hacia una crianza amorosa+.

Crear y construir es un espacio libre de juicios y de consejos; es un lugar para la propuesta individual y colectiva, es el escenario para leer la propia experiencia y ponerla al servicio de una real transformación social; es la oportunidad para aceptar la diversidad y orientar hacia una reflexión en donde la mirada adultocéntrica transite hacia una lógica en la que





niñas, niños y adolescentes tienen un lugar, tienen voz, tienen capacidades, son dueños de su cuerpo y de su vida, y sus familias se constituyen en entornos que protegen con respeto y amor.

3. Acuerdos y compromisos

En este momento se llegará al final del encuentro, o al final del juego, pero no al final de la formación. Por ello, más que un cierre, este momento se debe considerar como el espacio para sellar un compromiso para continuar el proceso, es decir, para acordar la manera de seguir recorriendo un camino para llegar al reconocimiento real de las infancias en toda su dimensión, a reconocer en el juego un derecho fundamental y trabajar de manera permanente por hacer realidad la garantía de todos los derechos. En este punto es importante recoger las emociones y reflexiones más importantes.

Para tener en cuenta:

Según Cajiao (2012), evaluar es valorar; por lo tanto, en este momento será preciso volver al inicio y recordar cuál era la expectativa con la que las y los participantes llegaron y cómo se van frente a la misma. Volver a la expectativa es fundamental para revisar si el encuentro cumplió o no el objetivo.

5.4.3. Propuestas para implementar Villajuego en el territorio

La invitación en esta parte del módulo es a planear cómo, con quién y cuándo jugar *Villajuego*, atendiendo la invitación que hace la Brújula 2020:

- a. Replicar la formación recibida con los adultos y adultas de diferentes comunidades activando las rutas establecidas para ello, potenciando *Villajuego*.
- b. Articular la acción de formación con las entidades responsables de infancia en el municipio, con lideresas y líderes comunitarios y con los actores estratégicos.
- c. Realizar un plan de trabajo que incluya objetivo, participantes, tiempos, espacios, indicadores para sensibilizar y jugar con las y los cuidadores y todos aquellos responsables de las infancias en nuestros territorios para avanzar en el camino hacia una crianza más amorosa+.
- d. Evaluar la formación desarrollada durante el año reportando las oportunidades de mejora y las necesidades para 2021.
- e. Tener presente que el objetivo de *Villajuego* es contribuir desde el juego, en la disminución de las violencias contra niñas, niños y adolescentes a partir de la sensibilización y la formación a las familias y adultos responsables de la crianza y educación en los municipios de Colombia.







Foro 1

Proteger desde el juego

Jugar no es una experiencia ajena a nuestra vida; es por el contrario uno de los actos más comunes y sublimes del ser humano. Desde esta experiencia, nuestras emociones se expanden y nuestra cotidianidad se enriquece logrando aquellos conocimientos que han marcado lo que somos como seres humanos.

Jugar nos dio y nos sigue dando la posibilidad de disfrutar, reír, sentir vértigo, emocionarnos, retornos, confrontarnos, frustrarnos encontrando en ello una de las mejores formas de relacionarnos con la vida misma.

Este foro invita a pensar en nuestra propia experiencia de juego, y en cómo facilitamos o no el juego de niñas, niños y adolescentes.

Los pasos que seguiremos para este foro serán:

- I. Saludar, presentarse y decir qué esperas lograr en el foro.
- II. Ver el video propuesto donde se presenta *Villajuego* y se explican los elementos que contiene.
- III. Participar respondiendo las tres preguntas propuestas.
- IV. Responder a por lo menos dos intervenciones de otros participantes.
- V. Proponer una pregunta, la cual surge a partir de tu participación en el foro.

Desarrollo:

Te invitamos a ver el siguiente video:





Observa el video



Ahora responde las siguientes preguntas:



1. Un niño, de aproximadamente 7 años, estaba en el parque jugando con una muñeca, en ese momento llegó su mamá le quito la muñeca y le dijo que eso era para las niñas. ¿Por qué crees que la mamá actuó de esa manera?, ¿qué se podría hacer para orientar a la madre?
2. Un preadolescente de 12 años ha perdido tres materias en la escuela, al parecer ha tenido como elemento distractor su primer celular, regalo de su abuelo. ¿Qué piensas de esta situación?, ¿qué deben hacer los padres?
3. La emergencia sanitaria ocasionada por la covid-19 ha provocado que haya mayores conflictos en la familia, en casa se ha visto que las personas adultas pierden el control con las niñas y los niños, reaccionando con rabia, castigo físico, amenazas, entre otras situaciones. Respecto a esto, ¿qué recomendaciones prácticas se pueden dar a la familia para ayudarle?



Reflexión: Pues bien, a partir de estas preguntas y de esta experiencia colectiva es desde donde les invitamos a participar juntos en este foro como espacio de aprendizaje, en el cual la virtualidad es una aliada para comprender que el conocimiento está cada vez más cerca y lo podemos apropiarnos a partir de las reflexiones que de manera particular y colectiva vayamos haciendo y logrando.

Comparte tus ideas en el siguiente espacio, y no olvides comentar a, al menos, dos compañeros.

Nota Importante: Recuerda que este foro será retroalimentado en nuestro encuentro sincrónico.



7. CIERRE DEL MÓDULO

Nombre	Contenido
Libro “Homo Ludens” de Jean Huizinga.	Aproximación al concepto de juego.
Libro “Realidad y Juego” de Donald Winnicott.	El juego en la infancia.
Libro “La imaginación y el arte en la infancia” de Lev Vigotsky	Análisis sobre el juego y su significado.
Libro de Freud, S. (1976). La historia de Juanito (1908).	Sobre el psicoanálisis en niñas y niños
Libro de Klein, M. (1990). Obras Completas. Tomo II El Psicoanálisis de Niños.	Estudios psicoanalíticos sobre el ser humano
Libro de Rodulfo, R. (2000). Estatuto del juego y funciones del jugar en Pasini, M.M (comp). La Infancia en juego. Tandil, Grafikart.	Estudio del juego y el jugar
Libro de Cañeque, H. (1991). Juego y vida. La conducta lúdica en el niño y el adulto. Buenos Aires:	Estudio sobre el juego en el desarrollo infantil y el desarrollo del adulto
Artículo de Bruner, J. (1983). Juego, Pensamiento y Lenguaje	Análisis del juego basado en la Conferencia dictada en la reunión anual de Llandudno, Gales, de la Asociación de Grupos de juegos Preescolares de Gran Bretaña.
Libro: Los Juegos y los hombres de Roger Callois	Clasificación de los juegos desde una mirada antropológica
Libro: Verdad y Método de Hans George Gadamer	El juego como elemento inicial del arte
Libro: El Juego del Juego de Jean Duvignaud	Una mirada antropológica y filosófica del juego vista desde un objetivo en sí mismo
Ensayo: Antropología y juego de Noelia Enriz	Análisis antropológico del juego a través de diversos autores
Libro: Sin fines de lucro de Martha Nussbaum	Ensayos independientes sobre la importancia de las humanidades en la educación



Libro: Miradas lúdicas de Regina Ofele	Presenta diversas teorías del juego y en especial del juego en la educación
Libro: Juego Inocentes, juegos terribles de Graciela Sheines	Un estudio del juego en su forma más genuina y honesta
Libro: El juego un asunto serio en la formación de los niños de la Corporación Juego y Niñez	Muestra los resultados del estudio longitudinal realizado por la Universidad Nacional en Colombia sobre los efectos del juego dado en las ludotecas, en el desarrollo infantil
Libro evaluar es valorar de Francisco Cajiao	Reflexiones sobre el sentido de la evaluación en el aprendizaje
Corporación Día de la Niñez. Ahora Corporación Juego y Niñez. Brújulas 2008 - 2013	Revisiones conceptuales, análisis sobre el concepto de juego, el juego como derecho, importancia del juego en el desarrollo integral de las niñas y los niños.
Corporación Día de la Niñez, CDN, Metodología NAVES – Para jugar al derecho, 2008.	Revisiones conceptuales, análisis sobre el concepto de juego, el juego como derecho, importancia del juego en el desarrollo integral de las niñas y los niños.
Corporación Día de la Niñez. Módulo de Investigación en la CDN y en las ludotecas, 2008.	Revisiones conceptuales, análisis sobre el concepto de juego, el juego como derecho, importancia del juego en el desarrollo integral de las niñas y los niños.
Corporación Día de la Niñez. Metodología Naves- Actualización. 2014	Revisiones conceptuales, análisis sobre el concepto de juego, el juego como derecho, importancia del juego en el desarrollo integral de las niñas y los niños.
Corporación Día de la Niñez. Vínculo afectivo y juego. 2014.	Construcción y fortalecimiento del vínculo afectivo a través del juego en la infancia.
Publicación de Duarte Jakelin. (2013). Infancias contemporáneas, medios y autoridad. 2013	Tratado sobre la nueva mirada a las infancias de Latinoamérica
República de Colombia. Ley 1098 de 2006. Código de la Infancia y de la Adolescencia.	El juego en el Código.
República de Colombia, Constitución Política de Colombia. 1991.	Derechos de las niñas y niños y derecho al juego en Colombia
República de Colombia, Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022. 2018.	Plan nacional de desarrollo, pacto por la equidad, pacto por Colombia en el cual se plantea el juego como parte del curso de vida
República de Colombia, Política Nacional de Infancia y Adolescencia 2018-2030	Presente la política Nacional de Infancia y Adolescencia que reconoce al juego como uno de los elementos centrales del desarrollo
www.slideshare.net/alessjocar/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-cognitivo-de-los-niños	El juego y el desarrollo cognitivo.



7.1. Remisión a fuentes complementarias

Nombre	Dónde encontrar
Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, Sociedad Colombiana de Pediatría. El Arte de Criar Hijos con Amor. Guías de Crianza.	Publicaciones página web ICBF
Corporación Día de la Niñez hoy Corporación Juego y Niñez (Publicaciones y documentos)	Publicaciones y documentos página Web: www.juegoyninez.org
Corporación Día de la Niñez hoy Corporación Juego y Niñez	https://juegoyninez.org/wp-content/uploads/2020/03/Brujula_Express_2020_v.07.04.2020.pdf
Corporación Día de la Niñez hoy Corporación Juego y Niñez	https://www.youtube.com/watch?v=TR_4lf8LowE
Corporación Día de la Niñez hoy Corporación Juego y Niñez	https://www.youtube.com/watch?v=9A7bqrb1nhU
Resiliencia y factores protectores	www.monografias.com/trabajos95/resiliencia-y-factores-protectores-infancia/
El sentido de la propiocepción	www.fisioterapia-online.com





Taller

A continuación, te invitamos a construir un plan de trabajo para hacer uso del Villajuego con el mayor número de familias posibles de tu territorio. Ten en cuenta que el plan debe proyectarse para el 2021 y que es una oportunidad para empezar a replicar todos los aprendizajes ganados con el curso, promoviendo una Crianza Amorosa + Juego en todas las regiones del país. Si hay más personas de tu municipio adelantando el curso, pueden construir un solo plan entre todos.





Objetivo	Indicador	Fecha de realización Desde _____ hasta _____
<p>Población o participantes a focalizar:</p> <p>Sectores priorizados:</p> <p>Entidades participantes:</p>		
Componentes	Indicador	Actividades




Entender el juego como un derecho fundamental y un factor protector de las infancias nos permite volver la mirada sobre lo que significa el desarrollo humano, lo que nos conecta con la mirada renovada de Nussbaum (2014) que nos invita a entenderlo más allá del desarrollo económico, como un proceso permanente en el que el ser humano avanza en desarrollar todas sus capacidades, a partir de contar con las condiciones que se lo permitan para buscar su felicidad.

Desde este planteamiento concluimos este curso con el compromiso de continuar aportando en la construcción de un país que reconozca a niñas, niños y adolescentes como sujetos de derechos, que ya constituyen un presente, con sus miradas y sus voces, con sus ideas y sentimientos, con sus problemas y soluciones, con sus capacidades para enseñarnos a nosotros los adultos, nuevas formas de relacionarnos y nuevas maneras de configurar territorios más justos, equitativos y convivientes desde una crianza amorosa+ en donde el juego tiene un lugar.



