



El juego en la niñez Colombia

El juego es un componente estructural en el desarrollo integral de las niñas, los niños y los adolescentes, a través de este interactúan con el entorno, se relacionan con el mundo, con otras personas y con la naturaleza. El juego además potencia el encuentro con lo humano y no humano fortaleciendo así nuestra capacidad imaginativa y para transformar la realidad.

En Colombia, con los avances en materia de políticas públicas para el desarrollo integral de la niñez se reconoce el juego como un derecho, como actividad rectora de la primera infancia y como un elemento fundamental para la realización de los derechos en las niñas, los niños y los adolescentes.

En este marco, la Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia solicitó el apoyo del Diálogo Interamericano¹ para generar espacios de intercambio entre distintos actores a fin de explorar y reflexionar sobre el lugar del juego en la agenda de niñez en Colombia.

Con este objetivo, se organizaron dos encuentros virtuales que tuvieron lugar en 2021 y 2022. En el primer encuentro se socializó y debatió acerca del progreso de políticas, programas e iniciativas que promueven el juego en la niñez en Colombia. El evento se centró en estudios realizados por dos organizaciones de la sociedad civil, los cuales desde aristas y abordajes diferentes ofrecían un panorama del juego en el país.

En el segundo encuentro se abrió un espacio que permitió, a través de diversas miradas y enfoques, profundizar en temáticas específicas de modos de abordar el juego desde tres aristas: el juego y la educación, el juego en el entorno del hogar y el juego en el espacio público. Para esto se centró en distintas experiencias que ilustraron las temáticas.

Ambos encuentros fueron muy concurridos (más de 1.100 participantes) mostrando así el fuerte interés que hay en la temática y, por tanto, la importancia de seguir avanzando en estas discusiones.

SECCIÓN 1: La situación del juego en Colombia

El primer encuentro realizado en noviembre de 2021 abrió con las palabras de la **Consejera Presidencial para la Niñez y la Adolescencia, Carolina Salgado Lozano**. La consejera comenzó su intervención manifestando el reto que el país ha asumido de potenciar e impulsar las acciones en favor de la niñez de Colombia, siendo la brújula de todo el accionar, las políticas de desarrollo integral de la primera infancia e infancia y adolescencia.

Remarcó que desde el inicio del gobierno, ha sido de sumo interés profundizar en la comprensión y las implicaciones del juego en la niñez. En ese marco, resaltó que el juego es un derecho, una actividad propia de la infancia, y es también un mecanismo para propiciar entornos protectores y prevenir la violencia.

¹ El Diálogo Interamericano es un centro de análisis e intercambio que une a una red de líderes globales para promover la gobernabilidad democrática, la prosperidad y la equidad social en América Latina y el Caribe. Uno de sus compromisos institucionales es realzar la importancia de la infancia en la agenda educativa de los países, siendo una organización líder en el impulso y monitoreo de los avances en la región en la temática y lo hace de la mano de organizaciones de la sociedad civil, gobiernos, y sector privado. Estos espacios fueron posibles gracias a la financiación de la Fundación LEGO.



Finalmente sostuvo que se debe seguir avanzando en espacios de trabajo sobre el juego en Colombia y compartirlo con otros países. Si bien son varios los avances que se tienen como país, existen retos y desafíos que pueden resolverse colectivamente. Hay que reconocer el camino recorrido y seguir trazando lo que queda en el horizonte. Para esto, la consejera invitó a los participantes a traducir el compromiso que tengan en acciones concretas en el territorio que propicien y promuevan el juego en la niñez.

Luego, en la etapa de presentaciones **Ángela Constanza Jerez Trujillo**, Coordinadora Nacional de **Niñez YA**, presentó **“Juego: un derecho y un factor de desarrollo humano subestimado”**. Compartió que dentro de los 10 asuntos impostergables que definió NiñezYA para la niñez, el número 5 es el juego. La inclusión del juego en la agenda de esta coalición de 200 organizaciones y redes de sociedad civil, se debe a la consideración del juego como un derecho que a su vez está consagrado en la Convención Internacional del Niño, ratificada por Colombia y en el código de infancia y adolescencia. Además es un factor de desarrollo humano (desarrolla habilidades y fortalezas físicas, sociales, cognitivas, comunicativas, emocionales, ciudadanas y creativas, que contribuyen con el aprendizaje). Colombia cuenta con lineamientos y directrices de política pública sobre juego y recreación así como también con orientaciones sobre la necesidad de que el país cuente con ludotecas.

NiñezYA resalta que a pesar de los avances que ha realizado Colombia en la materia, el juego está siendo vulnerado por distintos motivos. Entre estos se encuentra el escaso tiempo que niñas, niños y adolescentes le dedican para su disfrute, la falta de espacios y de programas que permiten ejercerlo y la poca valoración que le dan los adultos, entre ellos los gobernantes. En este sentido compartieron algunos datos que dan cuenta de esta problemática:

- Solamente 30% de los niños y 20% de las niñas de 3 a 5 años practican actividades de juego activo (ENSIN, 2015); a pesar de que OMS recomienda a niñas, niños y adolescentes como mínimo 60 minutos diarios a actividades físicas de intensidad moderada a vigorosa (OMS), que en la primera infancia está asociada con el juego.
- 62,30% de las niñas y 61,50% de los niños de 3 a 4 años pasan tiempo excesivo frente a las pantallas (ENSIN, 2015).
- Solo 21% de las familias consultadas en 2016 en 12 municipios jugaba dos horas a la semana en familia y 32% lo hacían una hora.
- En Colombia existen 300 ludotecas que atienden solamente al 1,94% de la población infantil.
- En Colombia solo 4 especializaciones de educación superior enseñan sobre juego y lo hacen desde un enfoque didáctico para la educación formal de niñas/os. Eso significa que queda pendiente su reconocimiento y estudio como derecho, como factor fundamental del desarrollo, como necesidad humana y desde el potencial que tiene para el desarrollo de competencias ciudadanas y habilidades socioemocionales: pensamiento crítico, creatividad y resolución de problemas.

Además, en lo que tiene que ver específicamente con la consideración del juego desde las agendas de los gobernantes y los programas de gobierno, NiñezYA identificó que aunque el Plan Nacional de Desarrollo 2018 – 2022 (PND) incluyó de manera explícita el juego “como elemento fundamental del desarrollo integral”, esto no pudo identificarse en los programas de gobierno de candidatos a alcaldías y gobernaciones en las elecciones de 2019 ni en los Planes de Desarrollo Territorial (PDT).

Respecto a los planes de los candidatos, si bien encontró que 88% de los candidatos a las alcaldías de ciudades capitales y 60% de los candidatos a las gobernaciones incluyeron el



juego en sus programas de gobierno, lo hicieron desde una concepción restringida. En este sentido se hace referencia a juegos competitivos intercolegiados o interuniversitarios y a la creación, mantenimiento y adecuación de espacios lúdicos y culturales, pero no al juego como derecho y factor de desarrollo.

En cuanto a los planes de desarrollo territorial que presentaron los gobernantes locales, se encontró que:

- Solo 6,24% de los planes de desarrollo de las 32 gobernaciones y el 16,3% de los planes de 31 ciudades capitales contemplaron de manera explícita estrategias, indicadores y metas sobre juego.
- El 61,9% de los planes de desarrollo territorial contemplan estrategias para la creación, el mantenimiento y la adecuación de espacios y ambientes lúdicos y culturales. Solo 11,1% se acerca al enfoque del juego como factor de desarrollo.

Por último, NiñezYA destaca que la mayoría de los mandatarios tiene una concepción de juego muy básica, un reducido concepto en relación con el desarrollo de competencias ciudadanas y habilidades socioemocionales en la primera infancia, la infancia y la adolescencia y prima una concepción de juego competitivo (intercolegiados, interuniversitarios).

Con base a este diagnóstico, desde NiñezYA se propone llevar a cabo las siguientes acciones:

- *Aplicar los lineamientos y directrices que ya tiene Colombia de política pública sobre juego y recreación, así como los lineamientos de ludotecas.*
- *Orientar la inclusión del juego como derecho fundamental en los PDT, con programas y presupuestos para la construcción, la dotación y el funcionamiento de espacios y ambientes lúdicos especializados como ludotecas, salones adecuados para juego, parques públicos ambientados y seguros, playas exclusivas, espacios verdes aptos, entre otros.*
- *Fortalecer las estrategias de promoción del juego que deben realizar las entidades del Estado relacionadas con el desarrollo integral de la primera infancia, la infancia y adolescencia para que sea entendido como un derecho fundamental que debe realizarse permanentemente en el ámbito familiar, institucional y en el espacio público.*
- *Incluir preguntas en encuestas nacionales para conocer y medir la comprensión que los adultos tienen del juego como un derecho. Asimismo, la calidad y el tiempo que destinan al juego en casa, en la escuela y en espacios especialmente diseñados para jugar.*
- *Definir indicadores sociales para evaluar la incidencia del juego en el desarrollo integral.*
- *Reforzar en los lineamientos de la educación inicial y de la educación preescolar, básica y media el juego como un eje prioritario en el modelo educativo.*
- *Promover el juego como un aspecto a incorporar en los currículos de la educación superior y en las investigaciones de las áreas sociales, humanas y de educación. Debe ser un objeto de estudio.*
- *Promover el retorno a la presencialidad de manera segura y mejorar la calidad de la educación con espacios para el juego y la interacción social.*
- *Generar una pedagogía ciudadana sobre la importancia del juego libre y espontáneo en el proceso de desarrollo de niñas y niños. De igual forma, una estrategia de utilización del tiempo libre en niños/as y adolescentes.*

Para terminar sostiene como mensajes centrales que jugar es un factor protector que puede alejar a niñas y niños de la violencia, el maltrato, el abuso y de cualquier forma de



discriminación y exclusión si se impulsa como parte de una política de desarrollo humano integral (CDN, 2013) y que debe reconocerse YA que la niñez tiene derecho a jugar.

Seguidamente, **Tatiana Forero**, Subdirectora de Proyectos de **Movilizadorio** y **Juliana Uribe Villegas**, Fundadora y Directora Ejecutiva de **Movilizadorio**, presentaron la experiencia de “**Súmate al Juego**”. Esta es una iniciativa global llevada a cabo con el apoyo de la Fundación LEGO y Purpose. Súmate al Juego busca promover el juego como un derecho real y efectivo para la niñez, para ello busca persuadir y apoyar a que más padres y madres, cuidadores y tomadores de decisión puedan reconocer todo el potencial del juego, eliminando así las barreras de información, acceso, imaginarios culturales y políticas públicas que lo impiden. Promueven no solo las políticas públicas sino también el acceso equitativo al derecho del juego y consideran que la mejor manera de incidir en el tema es a través de la movilización de distintas organizaciones y actores.

En ese marco, una de las iniciativas que llevaron a cabo fue “Mapeando el juego” cuyo objetivo central fue identificar quiénes estaban trabajando en el tema, conocer qué organizaciones y qué personas trabajan juego en Colombia, para poder generar alianzas, aprendizajes colectivos y conectarse entre sí. Además, conocer en qué ámbitos trabajan y a qué audiencias llegan las organizaciones con sus actividades.

En el año 2020 mapearon 293 organizaciones, los hallazgos principales fueron:

- *Operación territorial*: las iniciativas de las organizaciones operan fundamentalmente a nivel local (43%).
- *Implementación del juego*: las organizaciones tienen en su mayoría planes concretos y en marcha que implementan el juego (68%) y el 32% ya tiene una idea.
- *Ubicación geográfica*: los departamentos donde hay más organizaciones que implementan el juego son: Bogotá, Antioquia y Cauca. Y Los departamentos donde hay menor implementación el juego son Putumayo, Vaupés, Vichada, Guainía.
- *Financiamiento*: la mayoría de los esfuerzos están financiados por el sector privado. El financiamiento público se concentra principalmente en el norte del país, siendo Antioquia, Bolívar, Cundinamarca y Santander los que tienen la mayor presencia de esfuerzos.
- *Uso del juego*: más de un 80% de las organizaciones mapeadas utilizan el juego como una actividad/metodología que se aplica en profundidad en sus acciones
- *Temas*: las organizaciones mapeadas destinan, en su mayoría, el juego para temas de educación y luego le siguen otros como arte, cultura y apropiación ciudadana.
- *Beneficiarios*: niños, niñas, adolescentes y jóvenes son prioridad, pero también migrantes, adolescentes mujeres, familias, adultos mayores, etc.
- *Potencialidad*: entre las nuevas oportunidades para trabajar con el juego se mencionaron 4 grandes categorías:
 - Como herramienta de transformación y desarrollo social y cultural
 - Como derecho fundamental del ser humano
 - Como ventana a las culturas del mundo
 - Como herramienta pedagógica en el aula (aprender desde diferentes niveles, individual, social y colectivo)
- *Necesidades del juego*: se identificaron necesidades específicas para seguir potenciando el tema, estas son:
 - Más escenarios/espacios especializados para poder hablar de las experiencias, aprender y seguir construyendo
 - Más alianzas nacionales e internacionales, fortalecer las que ya existen y generar nuevas y llevar conocimientos y aprendizajes a distintas zonas del país



- Más personal capacitado para implementar con metodologías/herramientas en las distintas temáticas del juego

Concluyeron con la mención de algunas oportunidades identificadas dentro del escenario analizado. La primera, que en Colombia se está trabajando en el tema del juego desde distintos ámbitos, no sólo desde el sector educativo, se han mapeado organizaciones que operan en distintos sectores tales como: salud, medio ambiente, arte, cultura. La segunda, hay zonas del país en donde se evidencia inequidad en el ejercicio del derecho al juego y en organizaciones que lo promuevan en la vida cotidiana. La tercera, el juego se puede ver como un puente cohesionador entre organizaciones, permitiendo alianzas estratégicas para la operación de mas iniciativas en el territorio.

Hacia el final del encuentro se abrió un espacio de discusión que fue moderado por Ariel Fiszbein, Director del Programa de Educación de Diálogo Interamericano. Allí surgieron algunas preguntas centrales, la primera relacionada con el cambio cultural que debe ocurrir para considerar al juego como un asunto serio y el rol que deben jugar los distintos actores para ello. En este sentido se sostuvo que para avanzar hacia un cambio cultural es necesario involucrar actores de distintos niveles y entornos. Si bien la escuela tiene un rol importante, no es una tarea que pueda restringirse solo a ella, hay muchas otras instituciones y espacios donde el juego tiene que ocurrir. Es necesario abrir la conversación a otros actores, lograr el reconocimiento de la importancia del juego, para que haya lugar a una demanda por parte de la sociedad. Los medios de comunicación tienen un rol central, pueden traccionar mostrando de diferentes maneras cómo es el juego, qué significa el juego en la vida de cada una de las personas. Por su parte, desde el ámbito gubernamental se puede hacer una gran gestión de liderazgo, incluyendo a muchos actores dentro y fuera del sistema educativo en el tema del juego.

También surgió la pregunta de cómo lograr un trabajo articulado entre las organizaciones que ya se encuentran trabajando en el juego. Aquí algunas ideas que se plantearon fueron:

- Reconocer quiénes son los aliados y generar confianza entre ellos
- Identificar complementariedades y formas de unir esfuerzos que permitan ampliar los alcances de las acciones (existen muchas iniciativas, se identifica una riqueza enorme en el ecosistema, es necesario promover espacio para conversar y compartir lo que se está llevando a cabo)
- Trazar metas ambiciosas y entender que cada uno tiene un rol en el movimiento
- Generar campañas de intercambio de gestión de conocimiento
- Trabajar con el sector público
- Tener un ecosistema nutrido, rico, que se conozca y esté conectado

Entonces, la invitación a quiénes vienen trabajando, es que se reconozcan y puedan articular acciones y sumar a nuevos actores, particularmente aquellos que tradicionalmente no se ven a si mismos cumpliendo un rol importante en esta agenda. Esto requiere expandir las redes mas allá de los aliados naturales. Solo así se va a lograr un cambio cultural y un cambio de comportamiento y el reconocimiento del juego como derecho.

En esta primera reunión se recibió un gran número de consultas que apuntaban a identificar casos específicos de juego, no solo para identificar “qué” se está haciendo, sino “cómo”.

Grabación y página del evento

<https://www.thedialogue.org/events/evento-en-linea-el-juego-en-la-ninez-la-situacion-del-juego-en-colombia/?lang=es>



SECCIÓN 2: El juego desde distintas perspectivas

El segundo encuentro, realizado en febrero de 2022, se estructuró en tres paneles, cada uno de los cuales abordó el juego desde una arista distinta: el juego y la educación, el juego en el entorno del hogar y el juego en el espacio público. En cada panel se presentaron dos experiencias y se dio además un espacio para un comentario por parte de un especialista.

Dio inicio al encuentro la **Primera Dama de Colombia**, la señora **María Juliana Ruiz Sandoval**. La Primera Dama remarcó la importancia de abordar la temática del juego desde las tres perspectivas centrales (la familia, la educación y el espacio público). Estos tres escenarios recuerdan la importancia de mirar la cotidianidad con los ojos que lo hace un niño. Propuso poner un foco especial en la familia, como se ha hecho desde su despacho, y resaltó el impacto que tuvo la estrategia nacional “Crianza Amorosa + Juego”. Esta estrategia fue liderada por la Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia, contó con el apoyo de la Corporación Juego y Niñez y fue un estandarte para conocer cuáles son los principios que se deben abordar al hablar de crianza amorosa. Para finalizar su intervención sostuvo que el juego es una herramienta indispensable para sembrar empatía, respeto, responsabilidad y compasión así como también para construir comunidad y sociedad.

Por su parte **Carolina Salgado Lozano, Consejera Presidencial para la Niñez y la Adolescencia** reafirmó lo compartido en el primer encuentro respecto a que desde la Consejería se viene asumiendo el reto de lograr impulsar y potenciar las acciones en favor de la niñez del país. Sostuvo también que es importante resaltar algunas aristas del juego, estas son el juego como derecho, el juego como actividad propia de la infancia, el juego como herramienta para el aprendizaje y el juego como mecanismos para propiciar entornos protectores e interacciones significativas entre niños y adultos.

La Consejera considera que se debe seguir avanzando en espacios de trabajo sobre el juego en Colombia y compartirlo con otros países. Si bien son varios los avances que se tienen como país también hay retos y desafíos pendientes y estos pueden resolverse colectivamente.

Panel “El juego y la educación”

En el primer panel se abordó el juego desde la perspectiva educativa y contó con la presentación de dos experiencias. Primero **María Adelaida López**, Directora Ejecutiva de **aeioTU**, presentó: **Río, juego y aprendo**. Este proyecto busca impulsar un ecosistema favorable que permita mejorar la calidad de la educación para niños y niñas desde la gestación hasta los ocho años de edad en el Caquetá, con énfasis en la ruralidad. Para esto el aprendizaje a través del juego constituye el eje transversal de la apuesta dado que potencia y enriquece la trayectoria educativa de cada niño.

El proyecto alcanzará a cerca de 800 maestros de Caquetá, 10 municipios del departamento, 320 líderes y tomadores de decisiones, más de 9.500 padres de familia e impactará en la vida de 11 mil niños y niñas.

Para poder llevar adelante la iniciativa han unido esfuerzos con la Fundación Pies Descalzos, la Universidad de los Andes y la Fundación LEGO. Adicionalmente se realiza un trabajo mancomunado con el gobierno de Colombia representado por la Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia, el Ministerio de Educación Nacional y el ICBF.

Su trabajo tiene el respaldo de la investigación y evidencia científica. El juego en el marco de esta iniciativa es comprendido como experiencia, interactivo y



significativo, como posibilitador de desarrollo a lo largo de la trayectoria vital. Se identifican distintos tipos de juego (libre, guiado, con reglas, instrucción) los que posibilitan distintos roles entre los niños y adultos, de tal forma que la participación del adulto es clave y variable. También es fundamental el ambiente pedagógico, el cual debe ser seguro, apropiado y generador distintas interacciones.

El proyecto tiene 3 líneas de trabajo. La primera es un modelo de desarrollo de capacidades, que busca transformar las prácticas pedagógicas con el aprendizaje a través del juego, de manera que propicien experiencias alegres, donde niños, maestros y líderes estén involucrados, que sean significativas, que permitan formular hipótesis y promuevan la socialización y colaboración entre pares y con adultos para así contribuir con el mejoramiento de la calidad de la educación. Para esto el proyecto propone estrategias de formación y acompañamiento a maestros de educación inicial y educación básica (hasta tercer grado de primaria), coordinadores y directivos docentes. La segunda línea es un programa de liderazgo por la primera infancia "SUMA" un curso diseñado por la Facultad de Educación de la Universidad de Los Andes, dirigido a servidores públicos y responsables en la toma de decisiones de política pública para fortalecer su comprensión del desarrollo infantil y potenciar sus habilidades de liderazgo y gestión a partir de ello. La tercera línea corresponde a la estrategia de gestión, conocimiento, incidencia y sostenibilidad, donde se documenten y capitalicen los aprendizajes que surjan de la implementación de las líneas de trabajo, se promueva la investigación y el trabajo colaborativo, se vincule la academia, las redes locales y nacionales, y que permitan el aprendizaje continuo y la sostenibilidad de las acciones.

Seguidamente, **Carolina Casas**, Directora senior de Educación e Investigación para América Latina en Sesame Workshop, presentó la experiencia de **Sesame Workshop (SW)**. Carolina compartió que la relación entre el juego y el aprendizaje en el modelo de trabajo de SW es muy estrecha, al punto que la organización define jugar como aprender con alegría. El modelo de SW se basa en un proceso iterativo y colaborativo entre educación, producción e investigación. Cada una de esas tres disciplinas es liderada por expertos en las temáticas. En el centro del modelo se encuentra un plan educativo de desarrollo integral que incluye todas las áreas del desarrollo infantil (social, emocional, físico, académico), con planes educativos que se revisan regularmente en los distintos territorios para asegurarse estar dando respuesta a las necesidades más críticas, tanto educativas como sociales de la primera infancia.

Si bien Plaza Sésamo ha estado presente por más de 50 años en América Latina, en años recientes extendió su trabajo de la televisión a los servicios directos en territorio. En el marco de uno de sus programas "Juega Todos los Días", se comprende el juego como un dinamizador de beneficios para el desarrollo y el fortalecimiento de vínculos entre adultos y niños. Este programa se enfoca en la promoción de una modalidad específica de juego conocida como "juego guiado" o "juego acompañado", el cual es dirigido y liderado por los niños con cierto andamiaje provisto por los adultos. Este tipo de juego ha mostrado ser una forma muy efectiva para alcanzar resultados educativos positivos en niñas y niños en edad preescolar. Juega Todos los Días se dirige a fortalecer las habilidades de los adultos para participar en el juego guiado, cambiar sus percepciones sobre el valor del juego y su relación con el aprendizaje y acercar a las familias recursos para que puedan practicar el juego en su cotidianidad. Con esta estrategia y su portafolio de programas, se busca promover el juego como forma principal de aprendizaje en la primera infancia, como transformador de la cotidianidad en experiencia lúdica de aprendizaje para la resolución de problemas.

Finalmente contó que "Juega todos los días" fue evaluado y los cuidadores que participaron indicaron que habían dedicado más tiempo en jugar con sus hijos, que aumentaron su



confianza para ser facilitadores de juego guiado y que comprendieron mejor el valor del juego en el desarrollo de los niños.

El panel contó con comentarios de **Sandra Durán Chiappe**, Decana de la Facultad de Educación de la **Universidad Pedagógica Nacional**, quien inició su intervención especificando las distintas perspectivas desde las cuales se ha estudiado el juego y sus aportes a la educación: desde la perspectiva psicológica se hacen contribuciones acerca de cómo el juego ayuda a entender el desarrollo de la infancia; desde la pedagogía se reconocen las formas de acompañamiento del maestro en el juego y desde perspectivas socio-culturales se piensa el juego como reflejo de la cultura y la sociedad. A partir de esos marcos de comprensión propone reflexionar alrededor de la máxima de Catherine Garvey, psicóloga especialista en primera infancia, quien dijo que: “el niño no juega para aprender, pero aprende cuando juega» y enfatiza que en el juego se expresa un deseo de saber y conocer.

El juego en la educación abre caminos para la comprensión del mundo, para el acercamiento a la realidad, a la cultura, a los contextos, a los objetos, a los otros y a sí mismos, brinda posibilidades para elaborar y reelaborar su propia realidad, enriquece las interacciones con los demás y consigo mismo, y es una oportunidad para construir vínculos.

El juego es la vía que deberían transitar los adultos para relacionarse con los niños y niñas y viceversa, es el primer modo de relación del adulto con el niño, y del niño con la cultura representada en ese adulto. El juego ayuda al niño a resolver problemas y por ello, contribuye al desarrollo socioemocional, corporal, comunicativo, cognitivo, al desarrollo del pensamiento científico y lógico matemático.

La profesora Durán aclara que ella se distancia de perspectivas que instrumentalizan el juego, convirtiéndolo en herramienta y/o estrategia, reconoce el poder que tiene el juego en sí mismo y no como un medio para. Insiste en el juego para aproximarse al contexto sociocultural y a la vida cotidiana a través de la interacción con los objetos y con los espacios, para construirse a sí mismo en relación con los demás.

Cierra su intervención afirmando que las dos experiencias presentadas nos llevan a preguntarnos por quiénes son los niños y las niñas e invitan a pensar en la pregunta sobre qué tipo de juego es más pertinente para cada hito o momento del desarrollo, a preguntarse por el contexto, ¿dónde juegan? Los tipos de juego ¿a qué juegan? Los objetos ¿con qué juegan?, y las interacciones ¿con quién juegan? El juego nos invita a pensar en los materiales, en las narrativas y las historias que cuentan los espacios y los objetos y particularmente nos invita a pensar en cómo acompañar a los maestros y demás actores educativos. La Decana Sandra cierra con la pregunta sobre cómo facultades de educación, fundaciones, instituciones hacen un acompañamiento que invite a creer en el juego, a confiar en la infancia y en el maestro y a creer en el conocimiento que se construye a través de este.

Panel “Juego, crianza y familia”

Este panel fue iniciado por **Ruth Camelo**, Directora de Corporación Juego y Niñez, quien presentó el proyecto **Crianza Amorosa + Juego**. El proyecto nace en el año 2019 enmarcado en un propósito del Plan Nacional de Desarrollo en el cual se resaltó que el juego es una necesidad humana igual de vital en todo el curso de vida y se justificó a partir de una encuesta que realizó el Ministerio de Salud sobre problemáticas de las violencias que afectan a niños y niñas. La iniciativa se formula a cargo de un equipo técnico de las dos organizaciones y se define a partir de los parámetros de las políticas públicas de infancia y adolescencia del país para ejecutarla desde la Corporación Juego y Niñez y el liderazgo y convocatoria de la Consejería para la Niñez y la adolescencia.



Destaca que la experiencia ha sido exitosa porque ha sido implementada desde los territorios con quienes desde el aprender y desaprender se alimenta con las experiencias de las familias de todo el país. *Crianza amorosa + juego*, le apuesta al vínculo afectivo y ve al juego como un fin en sí mismo y como un factor protector, que debe estar en cada hogar, en cada familia contribuyendo a cambiar imaginarios, prácticas y creencias sobre las maneras de criar desde el amor y el respeto. Estas acciones de Crianza Amorosa + Juego han impactado al 100% de los municipios, gobernaciones y alcaldías de capitales y sus importantes experiencias dan cuenta de la gran posibilidad de implementar la estrategia nacional pedagógica para prevenir el castigo físico desde la Ley 2089 de 2021

Sostuvo que cuando los niños juegan, ejercen su derecho al juego; el juego sucede sin estereotipos y sin penitencias. El juego no es una herramienta sino que es un lenguaje, es honesto y se disfruta. Remarcó que hay que decirles a los candidatos que deben jugar y que el juego es un asunto serio. En ese marco es que se hizo un llamado a los administradores públicos a que asignen recursos para poder darle continuidad a *Crianza amorosa + juego*. Cuando las familias reflexionan desde Crianza Amorosa +Juego se da toda la oportunidad de revisar y reflexionar esos imaginarios y prácticas de crianza para tomar conciencia y compromiso de dar un giro a la Crianza Amorosa y con una metodología lúdica en donde jugar se disfruta.

Finalmente, plantea las ludotecas como espacios para observar el juego libre. El juego no solo de los niños, sino también de los adultos. Cuando los adultos jugamos favorecemos nuestra dimensión lúdica y al igual que las niñas y los niños al jugar, ejercemos nuestro derecho al juego.

Por su parte, **Ana Rita Russo**, Directora del Programa de Desarrollo Psicoafectivo y Educación Emocional –Pisotón de la Universidad del Norte- compartió la experiencia de **Pisotón**. Este programa ha venido acompañando a familias, niños y docentes en el área del desarrollo emocional que es un área clave del desarrollo. Lo hacen a través de 3 programas. El primero es el Programa de *Desarrollo Psicoafectivo y Educación Emocional* que tiene como objetivo facilitar mediante técnicas lúdico-educativas la expresión de emociones, el conocimiento de sí mismo y el manejo adecuado de conflictos en las niñas, niños y sus familias, con el fin de propiciar la madurez emocional y la resolución de procesos individuales y familiares.

El segundo es el Programa de *Recuperación Emocional* que tiene como objetivo favorecer la recuperación psicoafectiva en niñas y niños en condiciones de interferencias en el desarrollo, a través del reconocimiento, expresión y resignificación de emociones y experiencias traumáticas que permitan el curso adecuado del desarrollo psicoafectivo, sus potencialidades y relaciones con el ambiente. El tercero es el Programa *Aventurémonos en familia*, el cual se creó a raíz de la pandemia y busca generar un espacio para el reconocimiento, la regulación y la recuperación emocional de las niñas, niños, jóvenes y familias en general, en medio de la coyuntura presentada por la Covid19 y que se encuentren inmersas en contextos potenciales de violencia.

Además, todos los programas tienen como objetivo facilitar el desarrollo emocional y se encuentran mediados por técnicas lúdico-educativas, donde el juego hace parte vital en la expresión tanto de las niñas, niños como de todas las familias.



Para Pisotón el juego:

- Es un derecho fundamental e impostergable que tienen las niñas y los niños.
- Se constituye en una de las actividades vitales e indispensables para el desarrollo humano.
- Contribuye de forma relevante al desarrollo físico, cognitivo, emocional, social y moral.
- Cada cuento y juego está basado en las necesidades y conflictos propios del desarrollo infantil y así lograr facilitarlos.
- El juego también ayuda a controlar ansiedades, por ejemplo, el juego de la escondida para controlar la ansiedad de la separación, para adquirir experiencias y normas sociales.
- El juego no es un medio sino que es un mediatizador para los niños y niñas. El juego es en sí mismo una actividad generadora de placer y muchas de las necesidades internas de los niños se realizan y satisfacen a través de una acción lúdica.
- El juego también es una forma de reparación, esto se ve en la psicoterapia y permite ver la realidad de lo que niños y niñas han vivido, también permite descargar y elaborar tensiones. Por eso en muchas situaciones los niños procuran sacar todas las tensiones y elaborar situaciones.

Luego de ambas exposiciones, **Daniela Duque**, Directora de Proyectos de **Movilizadorio**, mencionó algunos puntos que consideró relevantes. Por un lado resaltó la visión sistémica de las experiencias y que ambas ponen en el centro a las familias, los tomadores de decisión y quienes trabajan con los niños y las niñas así como también que el hecho que esté en el centro de las experiencias hacer foco en el desarrollo socioemocional. Asimismo, sostuvo que las experiencias presentadas tiene un eco a las necesidades que están enfrentando y que están pidiendo padres, madres y cuidadores y por eso es importante que estos programas se sigan implementando, en tanto las familias son el primer entorno transformador de la niñez. Por ello es muy relevante orientar los programas a las familias, cuando se juega en familia no sólo son los niños y las niñas quienes se transforman sino también los adultos y suceden interacciones positivas y transformadoras. Por medio del juego también hay desarrollo del aprendizaje y de nuevas habilidades.

Por otro lado, en lo relacionado con la gestión y desarrollo de habilidades socioemocionales, destacó el ejercicio de Súmate al Juego que desarrolló una encuesta para entender la relación entre juego y bienestar socioemocional en cuatro ciudades del país. De este ejercicio se pudo conocer que, el 95% de los padres encuestados consideran que sus hijos mejoran habilidades emocionales cuando juegan. Esa misma proporción de madres y padres consideran que el bienestar de sus hijos está fuertemente relacionado con sus habilidades socioemocionales. Se evidenció también la necesidad en madres, padres y cuidadores de tener herramientas adecuadas para el disfrute del juego y la necesidad de tener espacios al aire libre para jugar más.

Por último, destacó la importancia de fortalecer el enfoque territorial, y recordó que las necesidades de un territorio a otro cambian. En ese marco es que las alianzas cobran especial relevancia ya que permiten llegar a otros territorios y audiencias, pudiendo transformar y multiplicar alcances. Como mensaje final sostuvo que se debe seguir puntualizando en la inversión en la primera infancia y en el juego en ese período, y relevó la importancia del posicionamiento del juego en espacios de alto nivel para poner de facto su importancia.



Panel “El Juego en el espacio público”

El último panel del encuentro comenzó con la presentación de **Victoria Chávez**, Coordinadora del programa Urban 95 de la **Fundación Bernard van Leer** (con sede en los Países Bajos) quien compartió la experiencia de **Urban 95**. Compartió que lo que se busca es adecuar nuestras ciudades para fortalecer el desarrollo de los niños más pequeños. La pregunta central de su trabajo es: ¿Si podrías experimentar la ciudad desde 95 centímetros, la altura de un niño de 3 años, qué cambiarías?

Los niños, niñas y sus cuidadores transitan la ciudad de una manera diferente y estas experiencias podrían influir de manera positiva en su desarrollo. Durante los primeros años se requieren de unas interacciones específicas con el espacio. Urban95 alienta a sus socios y otras personas a tener en cuenta y empatizar con las necesidades, capacidades y prioridades de las mujeres embarazadas y las niñas y niños de entre 0 y 5 años. Sostiene que, si las ciudades son adecuadas para la primera infancia, lo son para toda la población.

Con la iniciativa Urban95, ayudan a sus socios a trabajar en varios aspectos del diseño urbano y la vida en la ciudad, con el fin de mejorar la salud y el bienestar, además de fomentar interacciones saludables entre las niñas y niños pequeñas y quienes los cuidan. Y en una escala más amplia pensar en la planificación de barrios que permitan acceder a servicios claves con una movilidad sostenible.

Cuando hablamos de espacio público y juego, se pone en el centro la necesidad de experimentar la ciudad como un espacio abierto, no sólo pensar en los parques, es en el espacio público en general donde mayoritariamente transcurre la vida de los niños, niñas y sus cuidadores. Lo que nos lleva a la pregunta respecto a qué tipo de juego queremos ver en el espacio público. Pregunta que abre dos líneas de discusión: la primera, juego y riesgo, vinculada con la necesidad de espacios de juego para el desarrollo de destrezas y habilidades, y la segunda, el juego y aprendizaje, vinculada con la necesidad de espacios lúdicos educativos.

La última exposición estuvo a cargo de **Camilo Valenzuela**, Coordinador de Educación en **International Rescue Committee**, quien presentó la experiencia “**Jugar para Soñar**”. Esta, es una estrategia que se desarrolla de manera conjunta con la Corporación Juego y Niñez y está dirigida a las familias migrantes venezolanas que están en las rutas de Colombia. Empezó con un proceso de mapeo de organizaciones e investigación en campo, en el que se partió por la identificación de las necesidades de los niños, buscando dar una respuesta basada en el juego a las familias migrantes. A partir de la investigación se pudieron contrastar algunos supuestos e identificar situaciones y patrones del tránsito de las familias, insumos clave en el diseño de la propuesta pedagógica. Lo primero que se identificó es que el juego es fundamental para los niños, pero no ocurría lo mismo con sus familias, no lo reconocían como algo importante.

La estrategia comprende una propuesta pedagógica que tiene como elemento central personajes adultos: el mago Cororoco (que representa la importancia del juego en el desarrollo de los niños), una maestra (que representa la crianza amorosa, la no violencia, la importancia de reconocer factores de estrés, establecer pautas de crianza amorosa) y niños (que representan distintas habilidades cognitivas y socioemocionales como la empatía, sociabilidad, creatividad, entre otras). Comprende además espacios de juego móviles que se articulan con otras acciones de respuesta humanitaria buscando dar una atención integral a las familias.



Se busca acompañar a las familias, con el fin de disminuir factores de estrés y violencia hacia niños y niñas, a través del reconocimiento del valor del juego. El trasfondo es un gran concepto de juego como aventura y travesía, apoyado por una plataforma web y acompañamiento a través de diferentes canales, así como una mochila viajera (juguetes, títeres, libreta, etc.) que posibilita que el juego no sólo este presente en los escenarios móviles, sino que los niños y sus familias continúen jugando durante toda la ruta.

El mensaje de cierre es contundente y refiere a la importancia del juego como factor determinante y protector en las situaciones de emergencia: *“El juego transforma la vida de las personas que están en una situación de emergencia”*

Mauricio Galeano, Subdirector de Equipamientos Culturales del **Instituto Distrital de las Artes-IDARTES**, comentó sobre ambas exposiciones y enfatizó en la valoración de los componentes estéticos y políticos del juego. Su primera reflexión es en torno a los espacios donde generalmente no pensamos en los niños y niñas “los espacios no apropiados”, y justamente las maneras como ellos los habitan y se apropian de estos, nos plantea retos a la política pública. Esto exige que los tomadores de decisión hagan lecturas comprensivas y críticas de cómo lo niños juegan y habitan la calle, el espacio público en general. Son los niños y niñas quienes, a través de sus maneras de jugar y apropiarse, nos ayudan a pensar la transformación que requieren los espacios públicos.

Su segunda reflexión es frente a la necesidad de quitar protagonismo al juguete definido desde categorías comerciales (el que se compra) y pensar cómo los elementos desestructurados amplían el espectro de juego y cómo, a partir de esa ampliación del espectro, cualquier objeto puede constituirse en juguete desde las diferentes narrativas que se pueden generar por parte de los niños que juegan. Cierra su intervención afirmando que a la pregunta de cómo logramos que los espacios públicos propicien el juego, la respuesta está en la observación de los niños y niñas.

El cierre del evento estuvo a cargo de **Diana Ibeth Urueña Mariño**, asesora de la **Consejería Presidencial para la Niñez y la Adolescencia** quien sostuvo que nos hemos propuesto poner sobre la mesa del país y de la región esta conversación sobre juego. Asimismo, resaltó que los aportes de cada panelista dieron pistas sobre lo que ha sucedido en la transformación del juego en los últimos años en el marco de lo que proponen las políticas para el desarrollo integral de la niñez.

Desde esa mirada a la altura de 95 cm del piso, es importante que sigamos construyendo y conectando con el juego desde lo humano, lo que nos permite entender cómo el juego conecta, y nos permite ver el momento en que los niños y niñas están, y con la posibilidad permanente de crecer también para los adultos. La fidelidad al juego exige conectar con todo lo propuesto en el encuentro. No hay una forma o camino único.

El juego es propio de lo humano, y nos obliga a conectarlo con todos los niños y niñas del país en su plena diversidad, el juego no es solo para los niños que asisten a servicios, sino que es también para niños y niñas en distintos contextos (como el entorno hospitalario, para los niños migrantes, etc.).

Estos diálogos nos dejan más preguntas que respuestas lo cual continua dando la oportunidad de seguir construyendo. Por tanto la invitación es a que sigamos en esta conversación sobre el juego.



Grabación y página del evento:

<https://www.thedialogue.org/events/serie-de-eventos-el-juego-en-la-ninez-en-colombia-educacion-familia-y-espacios-publicos/?lang=es>

Estos espacios fueron posibles gracias al apoyo de la Fundación LEGO