



El todo en la nada, la nada en el juego

Retos para disfrutar en familia

El todo en la nada, la nada en el juego.

Retos para disfrutar en familia.

Contenido

1. El juego
2. Jugar con nada
3. Te invitamos a jugar
 - 3.1. Persiguiendo el pispirispis
 - 3.2. Lluvia de colores
 - 3.3. La orquesta
 - 3.4. Un paseo por la imaginación
 - 3.5. Descubriendo tesoros
 - 3.6. Activa tu botón mágico
 - 3.7. A través de la botella
 - 3.8. Lectura achocolatada

En este texto, se recopilan una serie de reflexiones generadas por los artistas comunitarios del Equipo Territorial de San Cristóbal y La Candelaria del programa **Nidos, Arte en Primera infancia**; y apartados de autores como *Javier Abad, Francesco Tonucci, André Michelet, Clara Eslava, Johan Huizinga, Friedrich Nietzsche, Pablo R. Boj, Peter Gray*, entre otros.

Además, a manera de referentes, se mencionan experiencias como *Cuerpo Sonoro* y las diferentes investigaciones del programa Nidos y el proyecto Tejedores de Vida, quienes han dedicado gran parte de su trayectoria a investigar el fenómeno del *Juego*. Dichas reflexiones están acompañadas de retos convertidos en narraciones que invitan al mundo poético del juego.

EL JUEGO

Antes de empezar este viaje detente y piensa por un momento ...

¿Qué es el juego?

Ahora que la idea de juego está jugueteando con tu mente,

¿Te arriesgas a jugar?

Si tu respuesta es **SÍ**, te invitamos a reproducir el siguiente video con los ojos cerrados e imaginar. Si sientes algún impulso de hacer algo mientras escuchas, **sólo hazlo**. Cuando quieras, abre los ojos y descubre de qué se trata:

Golosa, avión o rayuela.

¿Qué habrías hecho tú si hubieras pasado por esa calle?

Si nos volvemos a preguntar, *¿qué es el juego?*, podemos observar que es un fenómeno presente en la vida. Esto quiere decir que no solo es algo que pertenezca al ser humano. Sabemos que se da en los primeros años de vida de algunos animales como gatos, perros y otros mamíferos. Nos centraremos en el ser humano para quien el juego es uno de los primeros actos creativos. Como se dijo, comienza en la primera infancia y perdura a lo largo de la vida, activando el cerebro emocional y creando una conexión personal con el mundo, fomentando la sensibilidad e interacción con nuestro entorno.

El juego genera muchas posibilidades educativas siendo parte fundamental del aprendizaje mediante acciones que promueven el desenvolvimiento espontáneo, la imaginación, creatividad e inteligencia.

“El niño elabora su personalidad imitando, construyendo, manipulando, experimentando, en otras palabras, asegurando por medio del juego su apropiación del mundo” (Michelet, André, Quebec, omep 2001)

Sabias qué...

En Grecia, el juego refería a dos lugares: el primero, Paidai/Juego, como algo espontáneo y natural, o el Agón como un juego de competencia y normas.

Quizás nadie te había contado que...

Durante el Renacimiento, el juego tomó gran importancia debido al cambio de pensamiento en la humanidad y se vuelven significativos los juegos al aire libre.

¿Alguna vez el juego no ha sido fundamental?

En la época de la industrialización, el juego se considero como una pérdida de tiempo y dinero.

JUGAR CON NADA

Podemos abordar el planteamiento Jugar con nada desde 3 ejes fundamentales.

En primer lugar, podemos observar que el *primer juguete* es el **CUERPO** mismo. Los bebés juegan con sus manos, con sus pies, con el equilibrio o con sus sonidos. Sin el cuerpo, el juego no podría existir, pues es éste quien lo vivencia sensorialmente *“el cuerpo como sujeto, como objeto y como alteridad”* (Abad, pág. 12).

Imaginémonos por un momento un cuarto vacío, si le pedimos a un niño o a un adulto que entre allí y juegue por un rato, seguramente lo hará desde su cuerpo: desplazándose, modificándolo, retándose a dejarlo quieto, produciendo sonidos con la voz o partes de su cuerpo y muchas otras posibilidades que parten del cuerpo mismo. Esto deja en evidencia el potencial creativo e innato de jugar sin la necesidad de otro elemento más que el mismo cuerpo.

El segundo eje es el **ESPACIO**. Este nos brinda límites, características específicas y posibilidades de intervención, ya sea desde la imaginación o la relación directa con el cuerpo, siendo un elemento fundamental a la hora de hablar sobre el fenómeno del juego dado que *“los espacios se confabulan para permitir el juego, la auténtica intención de los niños.”* (EAAT y EAP, 2017, Pág 55.)

El tercer eje son los **OBJETOS Y MATERIAS** que pueden ser simples como una pequeña piedra a la que se le puede otorgar, a través de la imaginación, nuevos significados desde lo *simbólico*, convirtiéndola en un teléfono, un amigo o una herramienta de dibujo. La luz, por su parte, como materia, juega con la sombra y crea un mundo infinito de posibilidades.

Ahora bien, si pensamos en el objeto fuera de lo simbólico, podemos ver que en sí mismo posibilita juegos espontáneos, tales como soplar una pluma para que no se caiga, también podemos pensar en lanzarla, girarla o usarla para hacer cosquillas. Esta sigue siendo una pluma que sin transformarse genera juegos desde los impulsos del niño, niña o adulto. Estos objetos también pueden ser contenedores de memoria y de proyecciones íntimas de la realidad.

Como podemos ver, la *espontaneidad* es un elemento fundamental dentro de este planteamiento. El juego libre o espontáneo permite configurar el propio mundo del niño, sin interrumpir su expresión creativa. ***“Un niño que no tiene juguetes, igualmente juega con lo que tenga a disposición, como su propio cuerpo y/o los elementos naturales o artificiales al alcance de su mano”*** (Juego, exploración y creatividad. Cuerpo sonoro: expresiones artísticas y primera infancia. Ministerio de Cultura Colombia. 2018).

Entonces, ***Jugar con nada*** configura una combinación entre ***libertad, espontaneidad e imaginación***.

¿Quieres saber qué nos dice ***Patricia Sarlé*** al respecto?

Alístate para viajar en el tiempo y asistir a la conferencia del 25 de septiembre de 2017, podrás llegar con un solo **CLICK**.

“A jugar, ¿se aprende?”, es el nombre de la conferencia dictada por la destacada especialista argentina en Juego y Aprendizaje, Dra. Patricia Sarlé. La actividad se realizó el 25 de septiembre del 2017 en Casa Central PUCV. El evento fue convocado desde la Escuela de Pedagogía PUCV junto a OMEP, y se contextualiza en el proyecto ***“MEC-Conicyt 80150048: repensando el lugar del juego en el aprendizaje. Elementos para la potenciación de la formación Inicial”***.

¡Llegó la hora de jugar!

A partir de este momento, encontrarás una serie de microhistorias llenas de posibilidades que te retan a jugar éste juego. Algunos autores te acompañarán para que puedas dialogar con ellos y experimentar desde tu casa. Puedes jugar solo(a), con otros adultos, con niños y hasta con tu mascota.

¡AQUÍ VAMOS!

Persiguiendo el Pispirispí

“El juego es un espacio de posibilidad como ámbito estético. Las palabras con las que solemos designar elementos del juego corresponden en su mayor parte al dominio estético (...) tensión, equilibrio, oscilación, contraste, emoción, variación, desenlace. Es un laberinto infinitamente modificable para llevar a cabo una transformación simbólica”.
(Eslava, 2005).

Mientras mi cuerpo descansa sobre una silla, observo mi ventana. A lo lejos, un pájaro intenta volar contra el viento.

Me levanto rápidamente, abro la ventana y el viento se cuele por ella acariciando mi piel. En el afán de dejar entrar a dicho pájaro, observo una partícula entrando veloz, como si alguien la siguiera.

Me pongo mi capa de superhéroe y voy tras ella. Pasa por debajo de los muebles posándose en lo más oscuro del rincón de mi cama. Con mi gran valentía, me sumerjo en lo profundo de mi cama y encuentro ese *pispirispí*, con el que alguna vez, suspiré por ti.



Y ahora, ¿qué tal si abres tu ventana y dejas que algo se cuele por ella? Observa su recorrido, síguelo y trata de atraparlo. Si lo logras, quizás una historia juguetona traerá.

El juego permite dar un giro a nuestra cotidianidad. Además de esto, ayuda a desarrollar nuestras habilidades mentales y físicas, enriqueciendo diferentes procesos. Lo que se aprende a través del juego, queda grabado en nuestra mente.

Lluvia de Colores

Desde el programa Nidos - Arte en la primera infancia, "se juega a lluvia de papel periódico, se juega a los binoculares, se juega a repetir el color y a buscarlo, se juega con el papel celofán, se juegan a carros, aviones, trenes de cajas. Los objetos cambian de significado y adquieren nuevas formas según la imaginación o deseo de juego, se manipulan, mueven, combinan objetos para transformar su espacio, se esbozan sonrisas. Hay creación".

*Any Luz Correa, artista pedagógica territorial.
2014. Localidad Rafael Uribe Uribe.
Proyecto Tejedores de Vida*

Como cada fin de semana, Elena arreglaba su apartamento. Sin embargo, este fin de semana era especial, era el día de desechar todo aquello que no sirviera. Así que manos a la obra, caja a caja, cajón por cajón, hasta que al rincón de los recuerdos llegó.

En ese lugar especial para atesorar todo aquello que del sentir hace resonar, Elena se detuvo, y así sus recuerdos hicieron un viaje al pasado. Hasta que vio aquel cofre, lo abrió, y encontró trozo de papelititos de colores que tenían un mensaje.

Pero su memoria más lejos la llevó, hacia un lugar más antiguo, uno en donde era ella una niña y disfrutaba junto con sus amigas hacer lluvia de colores. Entonces, en un repentino estallido de emoción, todos esos papeles a lo alto lanzó y disfrutó de nuevo de aquello que en su memoria se despertó.



¿Alguna vez has estado bajo una intensa lluvia de papeles de colores? ¿Has sentido el roce de cada textura y color? Qué dices si... buscas papel de diferentes colores o el que tengas en casa. Pícalo y cuando ya tengas suficientes trozos, apílalo en tus manos y lánzalo con todas tus fuerzas -lo más alto que puedas- cuando mires al suelo, quizás encuentres alguna imagen, mira detenidamente qué figuras se armaron.

Si puedes jugar con otros, seguramente encontrarán más figuras. Si después de eso quieres seguir jugando, puedes armar figuras con los trozos de papel o simplemente lanzarlos y dejar que el juego surja.

Un paseo por la Imaginación

“El juego es libre, no es la vida corriente”, y reconoce límites de tiempo y espacio” (Huizinga, J). El juego te saca de una realidad consciente, racional o mecánica, en donde la actitud, el pensamiento y el cuerpo se disponen en pro de algo que causa una cierta emoción de incertidumbre, de acecho.

En el cajón del olvido, Duván encontró su cobija, la misma que usó cuando dejaba los pañales sucios. Las puntas regordetas por algunos nudos para no descoserse, lo hicieron recordar las tardes de arrullos y paseos en ella. Así que tuvo una idea, tomó a su madre de las manos, le vendó los ojos y la llevó lentamente a la cobija. La envolvió como un tamalito -o al menos como recordaba que lo envolvían- y le susurró suavemente al oído: duerme y déjate llevar al mundo de las fantasías. Deslizándose suavemente por el suelo, llevó a su madre por rincones inciertos, y mientras su madre se entregaba a la intriga, Duván le contó historias de fantasmas, dragones, princesas y cuantas historias aparecían.

Al llegar al cuarto, y sin que su madre se percatara, Duván detuvo el deslizar de la cobija, la acomodó frente a la cama y al oído de su madre le susurró mientras le quitaba la venda: cuando abras tus ojos, te darás cuenta que nuestra casa tiene más historias que cobijas. Ahora tú, ¿quieres jugar?



Saca una cobija, invita a alguien de tu casa, véndale los ojos, acomódalo en la cobija, llévalo a rastras por la casa y empieza a contarle una historia con lo que ves alrededor.

Cambien de rol y déjense llevar por la creatividad y las sensaciones que te produzca el recorrido.

¡Si la risa los visita, a disfrutar se dijo!

La Orquesta

“En territorio vemos cómo un par de pinceles puestos para decorar una caja son aterrizados por el niño como unas baquetas y un tambor”.

Sandra Morales. Artista Pedagógica Territorial. 2014. Localidad Chapinero. Proyecto Tejedores de Vida

El juego espontáneo nace del interés de quien quiera jugar, no se trata de jugar con nada, sino del impulso que le produce al niño o a cualquier persona jugar con algún estímulo o propuesta.

Un niño o niña se queda con un objeto en sus manos, lo observa detenidamente y de repente le da un nombre, un carácter y se relaciona con este desde su imaginario.

La noche estaba estrellada y tranquila. En un lugar mágico, estaba reunida una orquesta muy especial, conformada por la señora conejo que tocaba el violín, la señora tortuga que tocaba la guitarra, el señor gato la trompeta, el señor burro los tambores y la señora vaca siendo la voz principal. A los otros animalitos les dejaremos los demás instrumentos.

Pero, hacía falta alguien muy importante para completar la orquesta, y ese eres tú. ¿Podrías acompañarnos a completar esta maravillosa orquesta?



Con tu familia ponte de acuerdo y crea una orquesta o banda familiar de cualquier género musical, puede ser uno inventado o con canciones en un idioma que en realidad no sepan. Cada uno utilice lo que más lo identifique: ollas, mesas, sillas, vasos o recuerda que tu cuerpo también es un estupendo instrumento.

Si quieres navegar por la sonoridad y sus posibilidades, te invitamos a visitar estos dos lugares:

[Experiencia de Cuerpo Sonoro: La banda sonora.](#)

[Dos regiones, un tambor | Un ejercicio musical para identificar los sonidos del Pacífico.](#)

Descubriendo Tesoros

«La madurez del hombre adulto: significa haber reencontrado la seriedad que de niño tenía al jugar.»
Friederich Nietzsche.

Rebuscando entre las cosas de mi cuarto, muchos tesoros encontré: una piedra, una pluma, un pequeño muñeco viejo una canica, también. Las guardé en secreto en mi bolsillo, pues casi siempre quieren que me deshaga de ellas, cuando mi hermana mayor me preguntó, ¿qué llevas ahí?, yo me asusté, pero ella sonrió. Nos sentamos en un tapete y enseguida me sorprendió sacando de sus bolsillos una llave, un papel, un reloj dañado y un arete sin par. Yo entonces pude mostrarle lo que en mi bolsillo había: un castillo sin rey, el ojo de cristal de un ogro, un gran meteorito y la pluma de un pájaro colorido. Sin duda, fue una de las tardes más divertidas que hemos pasado juntos, se nos fueron las horas jugando con nuestros pequeños y sencillos tesoros. También con nuestra gran imaginación.



Qué tal si...

Revisas qué llevas en los bolsillos. ¿Quieres saber si es verdad que los niños y las niñas cargan castillos, máquinas del tiempo, polvos mágicos y mucho más? Comparte tus tesoros, míralos, ¿Qué parecen? Quizá con ellos tengas fantásticas aventuras para jugar y miles de historias que inventar.

Activa tu botón mágico

El juego espontáneo es ese tic que sale de uno sin esperarlo. Es ese ser escondido que toma por un momento tu cuerpo y busca darse a conocer de la manera más divertida.

Todo comienza en la línea de la vida...

Búscala... Búscala...

Está ahí, en tu mano.

¿Quieres que te acompañe?

Ahora tus ojos son mis ojos.

Tu mano, mi mano.

La línea de la vida está cerca a nuestro dedo pulgar.

Y en medio de ellos dos

encontrarás un lugar acolchonadito,

allí verás un botón...

Presiónalo

¿Ves cómo todo ahora se mueve?

Es porque viajamos en el tiempo.

Ahora, cierra los ojos y cuenta hasta siete...

UNO

DOS

TRES

CUATRO

CINCO

SEIS



Ahora, dime lo que ves.

¿Qué pasaría si al pintarte un botón, en alguna parte de tu cuerpo, éste se volviera mágico?, ¿Dónde te lo pintarías?, ¿Qué color tendría y, si lo presionas, a dónde te llevaría?

El libro [¡Críquití, Crac!](#), es un libro interactivo creado por Andrezzinho y Andrea Sazu, ganadores de la Beca de creación de libro interactivo para primera infancia - Idartes 2019.

A través de la Botella

El juego es una forma de salirse de la realidad a través de la imaginación. De reencontrarnos con nuestro niño interior, reír, saltar, bailar, correr, interpretar, imitar, ordenar, desordenar, esconderse, hacerse invisible e invencible, cantar, resignificar, colorear, pintar, dibujar, explorar, desaprender, aprender.

Una tarde cualquiera, en un rincón de la sala, encontré una extraña botella plástica, la tomé en mis manos y observé a través de ella. Vi como la mecedora de la abuela y el florero de mamá se difuminaba, luego, la moví de un lado a otro, la acerqué a mi nariz, la golpeé con el suelo y la pared.

¡Mira, mamá! ¿Qué podemos hacer con ella?

Mamá la miró con indiferencia y sólo expresó: es basura, Ana, no sirve. Yo hice pucheros, mamá se detuvo unos segundos a pensar antes de lanzarla a la caneca, entonces murmuró, ¡ya sé que podemos hacer! Acabo de recordar un juego que mi abuelo se inventó cuando yo aún era niña. Mi expresión fue de total asombro. Primero abriremos un hueco en la tapa y luego la llenamos de harina, arena o pintura. Muy emocionada empecé a llenarla de a poquitos, mamá después amarró una cuerda a un extremo de la botella y lo colgó a mi cintura.



¡Ahora, a bailar se dijo! ¡ Ana, bailemos al ritmo de lo que está sonando en la radio! Yo me emocioné tanto que corrí por todos lados. Al terminar, en el suelo muchas figuras quedaron, mamá bailo y barrió con la escoba en la mano.

¿Te gustaría hacer lo mismo que Ana?

Invita a alguien más y ponte a jugar.

Lectura Achocolatada

“El juego es un momento en el que se dan esos intercambios, como en el caso de la abuela que se sienta en el suelo para acompañar a su nieto a pintar, o la madre que se dispone como un lienzo para su hijo” (Idartes.2017 Pág. 66).

¡Entonces! , ¿Terminaron?

Y terminaron es una forma de decirlo, porque sabía que sus caminos se encontrarían. En sus pensamientos, en los sueños de ella, o en los versos de algún poema y, entonces, miro en el fondo de la taza de chocolate vacía. Geropoético.



Reúnete con tu familia a tomar un rico chocolate. Cuando hayas acabado, mira qué ocurre al interior del pocillo, después de haberlo escurrido, una mancha intenta contarte algo. Dile a los otros lo que ves, deja que tu imaginación vuele y que todos hagan su propia chocolectura.

**El juego permite descubrir el mundo con el otro, en espacios atemporales,
llenos de reglas invisibles que nunca se pueden quebrantar.**

"Jugar es, en definitiva, un refrescante descanso de aprendizaje. Desde ese punto de vista, las vacaciones de verano son sólo un largo receso, tal vez más que necesario. Pero aquí hay un punto de vista alternativo, que debería ser obvio, pero al parecer no lo es: jugar es aprender. En el juego, los niños aprenden la más importante de las lecciones de la vida, lo que no se puede enseñar en la escuela. Para aprender bien estas lecciones, los niños necesitan mucho juego – montones y montones de juego, sin la interferencia de los adultos."

Peter Gray

**Hemos llegado al final
de nuestro viaje.**

Entonces, ¿Qué es el Juego?

Referentes

Experiencia Estética y Arte de Participación: Juego, Símbolo y Celebración.

Abad, J. (2009)
(pp12) Madrid, España

Los territorios de juego de la infancia. Territorios de la Infancia: diálogos entre arquitectura y pedagogía.

Eslava, C; Cabanellas, I; Hoyuelos,A. (2005)
(Pág 121-142) Barcelona, España:Editorial Graó

Antropología y juego: apuntes para la reflexión. Cuadernos de Antropología Social N° 34.

Enriz, N, citando a Huizinga J, (2011)
(Pp 104 - 105) Universidad de Buenos Aires.

El mundo de los Juguetes. El Juego del niño: Avances y Perspectivas.

Michelet, A. (2001),
Québec, Canadá. (OMEP- MEN)

Referentes

Capítulo 2 Cultura, expresiones artísticas y primera infancia.

Ministerio de Cultura (2018)
Cuerpo sonoro: expresiones artísticas y primera infancia (pp35).
Colombia.

Más Allá del Bien y del Mal.

Nietzsche, F. (2017).
España: Edita textos.

Arte en primera infancia perspectivas de investigación. Construyendo mundos posibles para la primera infancia.

EAAT y EAP (2017).
Instituto Distrital de la Artes.

Artistas Responsables:

Angélica María Garzón Rodríguez.
Ayda Lucero Wilches Avella.
Camila Andrea Luna Lozano.
Edwin Andrés Galán Arévalo.
Héctor Yair Gutiérrez Molano.
Javier Fernando Gallego Mosquera.
Juliet Estefani Sarmiento Pinto.
Liliana Carolina Valencia Montaña.
Linda Nathalie Moreno Escobar.
Mayra Giselle Largo Paipa.
Nelcy Cecilia Patiño Rincón.
Nestor Raúl González Fonseca.
Oswar Bladimir Patiño Rincón.
Tatiana Vanessa Niño Gutiérrez.

Acompañamiento Artístico Territorial:

Karen Liseth Pardo Cardozo.

Diagramación:

Andrómeda Robin Catalina Contreras.
Catalina Saavedra Gómez.

