

ARTÍCULOS DE INVESTIGACIÓN  
RESEARCH REPORTS

## El baúl de Phillipe Valls: lúdica y el rol del animador

*Games of Phillipe Valls: the role  
of the entertainer*

Stephanie Chegwin Altamar  
Elsa Lucía Escalante Barrios  
Katherine Gómez Aldana  
Valmiro Narváez-Goenaga

zona próxima

Revista del Instituto  
de Estudios en Educación  
Universidad del Norte

n° 15 julio – diciembre, 2011  
ISSN 1657-2416  
ISSN 2145-9444 (on line)



Art Nouveau Design / ed., Pepin van Rooijen, Joost Hölscher, Amsterdam: Pepin, Agile Rabbit, 2007.

**STEPHANIE CHEGWIN ALTAMAR**  
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA INFANTIL, UNIVERSIDAD DEL NORTE  
steph\_ch123@hotmail.com

**ELSA LUCÍA ESCALANTE BARRIOS**  
DIRECTORA DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA  
INFANTIL E INVESTIGADORA DEL GRUPO "COGNICIÓN Y  
EDUCACIÓN". MAGÍSTER EN EDUCACIÓN, ESPECIALISTA EN  
DOCENCIA UNIVERSITARIA Y LICENCIADA EN PEDAGOGÍA  
INFANTIL DE LA UNIVERSIDAD DEL NORTE  
eescalante@uninorte.edu.co

**KATHERINE GÓMEZ ALDANA**  
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA INFANTIL, UNIVERSIDAD DEL NORTE  
kathy\_gomez@hotmail.com

**VALMIRO NARVÁEZ-GOENAGA**  
LICENCIADO EN PEDAGOGÍA INFANTIL, UNIVERSIDAD DEL NORTE  
valmiro\_ng@hotmail.com

FECHA DE RECEPCIÓN: JULIO 16 DEL 2010  
FECHA DE ACEPTACIÓN: SEPTIEMBRE 14 DEL 2011

zona próxima

Este artículo presenta las reflexiones sobre el rol del animador y las preferencias lúdicas en la generación y desarrollo de espacios para el desarrollo de competencias cognitivas en la infancia producidas a partir de los resultados de la investigación "Acercamiento inicial al efecto del uso del Baúl de P. Valls sobre el desarrollo de destrezas básicas de pensamiento en niños y niñas en riesgo de explotación laboral de la ciudad de Barranquilla, Caso Barrio Las Américas". Dicha investigación se abordó desde una perspectiva cuantitativa bajo un modelo pre-post-prueba, el cual fue nutrido por instrumentos cualitativos como el Diario de campo que nos permiten en este artículo ahondar en la temática del rol de animador, actor clave de los procesos de desarrollo y formación de la infancia desde una perspectiva de desarrollo humano donde la lúdica juega un papel fundamental. El desarrollo del trabajo se iluminó a luz de las teorías psicológicas, sociológicas y pedagógicas del juego, así como los lineamientos para la educación de la primera infancia colombiana en un marco de atención integral y la propuesta del baúl de juego de Phillipe Valls.

**PALABRAS CLAVE:** Adulto, juego, infancia, explotación laboral, placer, preferencias, lúdica

**ORIGEN DE SUBVENCIONES Y APOYOS RECIBIDOS.** Estas reflexiones se generan en el marco del proyecto Desarrollo Psicosocial y destrezas de pensamiento de niños trabajadores de la Región Caribe colombiana expuestos a un programa de intervención comunitaria fundamentado en la lúdica: Propuesta del Baúl de Juegos del Phillipe Valls financiado por la Convocatoria Interna para proyectos de Investigación y Desarrollo en el Marco de la Estrategia de Fortalecimiento de Grupos y Centros de Investigación Uninorte

## RESUMEN

## ABSTRACT

This article presents the reflections on the animator's role in the creation and development of playful and pleasurable spaces for the development of thinking skills in early years. This reflection was generated from the results of the investigation "Initial approach through the effect of the Phillippe Valls Games Baul proposal about the development of basic thinking skills in boys and girls who are at risk of labor exploitation in the city of Barranquilla. Las Americas case". This research was approached from a quantitative perspective based on a pre-post test model, which was complemented by qualitative instruments that allows us to go beyond the animator's role, who is the principal character in the early years development process from the perspective of human development were ludic plays an important role. This investigation was based on psychological, sociological, and pedagogical theories, along with the educational guidelines of Colombians early childhood, and the community intervention program proposed by Phillipe Valls.

**KEY WORDS:** Adult, play, childhood, labor exploitation, pleasure, preferences, ludic.

## 1. INTRODUCCIÓN

Todas las cifras constatan que el ingreso de la infancia desde sus primeros años al mundo laboral dificulta su acceso a un sistema educativo de calidad o en el peor de los casos, niega totalmente la oportunidad de ingresar al mismo. Según informes del ICBF (2006), la mayoría de los menores, a quienes se incorporó al sistema educativo después de ser rescatados de la explotación laboral, presentan problemas de aprendizaje debido a la dificultad de adaptarse a la nueva situación, debido a las fallas del sector educativo a la hora de hacer atractiva la permanencia en las aulas a través de estrategias, exitosas y novedosas (ICBF, 2006).

Mejorar los ambientes educativos con el propósito de favorecer el aprendizaje, crecimiento y formación integral de la infancia desde sus primeros años de vida y con ellos contribuir al mejoramiento de la calidad educativa se convierte en eje estratégico de la Política Pública de Primera Infancia de Colombia. En su texto afirma que se debe propender por la articulación entre juego, arte, lenguaje y literatura, de manera tal que asegure “un universo de experiencias capaces de despertar en el niño el interés por el conocimiento del mundo social y natural, una adquisición y dominio del lenguaje, una participación en la vida cultural de su tiempo y de relaciones plenas de sentido” (MEN, 2006). De esta forma, es evidente que la lúdica es la llamada a dinamizar los procesos educativos de la infancia pues permite crear escenarios significativos en donde los niños y niñas desarrollen sus competencias de forma integral y armónica, de acuerdo a lo expresado por Escalante (comunicación personal, 21 de Abril, 2010 citado por Chegwin, Escalante, Gómez & Narváez, 2010).

Se necesitan, entonces, escenarios educativos y metodologías centradas en el lenguaje, el juego como dimensión vital del carácter humano, las artes, la exploración y las experiencias de aprendizaje para desarrollar en niños y niñas todas sus potencialidades y permitirles participar como sujetos en su grupo social, siendo protagonistas activos de su proyecto de vida (MEN, 2006), todo esto en medio de *espacios educativos significativos basados en un enfoque lúdico-creativo* favoreciendo así *experiencias reorganizadoras* que permitan el desarrollo de sus competencias para la vida, en especial las competencias cognitivas (MEN-ICBF, 2009).

Estos escenarios educativos deben caracterizarse por su calidad, entendiendo este concepto en el ámbito de la educación infantil o inicial como *sinónimo de bienestar infantil*, (Civarolo citado por Escalante, 2008); por tanto, un sistema educativo adecuado debería ser aquel que dé oportunidades a todos los niños y niñas de desarrollarse en el campo cognitivo, praxológico y afectivo (De Zubiría, 2006), mediante experiencias significativas y en tiempos respetuosos de la naturaleza y cultura infantil. Actualmente los programas de atención a la infancia reconocen la importancia de la plasticidad del cerebro y su habilidad para desarrollar y cambiar en respuesta a las demandas del ambiente y la sociedad (Amar, Abello y Tirado citado por Escalante, 2008) y buscan generar aportes al cambio de estructuras mentales y el desarrollo de destrezas de pensamiento, competencias básicas para la vida (De Sánchez, 2009), los cuales son logrados a través de la mediación de programas enmarcados en la lúdica, la creatividad y el juego, convirtiéndose en un escenario que permita al niño el desarrollo de organizaciones de subestructuras actuando de esta forma como factor de resiliencia (Amar, 2003).

Experiencias basadas en esta concepción de educación ya se han aplicado a nivel nacional e internacional con gran éxito, incluso en población infantil en condiciones de vulnerabilidad afectadas por el flagelo de la explotación laboral. Ejemplo de ello es el trabajo realizado por la Organización Internacional para las Migraciones OIM (2009), cuyas experiencias están orientadas al fortalecimiento de estrategias de atención, prevención y promoción de los derechos de la primera infancia desde el enfoque de la resiliencia como estrategia de cambio, fundamentados en estrategias lúdico-pedagógicas. Otra experiencia es la lograda por la aplicación de la Propuesta del Baúl de Juegos Internacionales del psicólogo francés Phillippe Valls (2003), el cual busca la integración de la familia y la comunidad en los procesos de recuperación y desarrollo de los niños en situación de vulnerabilidad, desde la concientización de los actores de este flagelo y la implementación de experiencias lúdico-educativas como alternativa de solución paulatina que contrarreste los efectos de dichas situaciones.

La investigación *"Acercamiento inicial al efecto de la propuesta del Baúl de Juegos de Phillippe Valls sobre el desarrollo de destrezas básicas de pensamiento en niños y niñas en riesgo de explotación laboral de la ciudad de Barranquilla, Caso Barrio Las Américas"*, cuyo objetivo general fue *"Describir el efecto de la propuesta Baúl de Juegos de Phillippe Valls, sobre el desarrollo de las destrezas básicas de pensamiento en niños y niñas en riesgo de explotación laboral en la ciudad de Barranquilla. Caso: Barrio Las Américas"* pretendió analizar la implementación de esta propuesta lúdica en el contexto colombiano. El estudio generó como valor agregado una serie de reflexiones producto de la experiencia vivida durante el desarrollo del trabajo de campo sobre el rol de animador y las preferencias lúdicas como variables que, sin duda alguna, intervienen en la

implementación del Baúl de Juegos, así como en el desarrollo mismo de las destrezas de pensamiento en la población infantil participante.

El Baúl de juegos de Phillippe Valls se basa en un *enfoque lúdico*. Éste hace referencia a la necesidad del ser humano por comunicarse, sentir, expresarse y experimentar sentimientos orientados hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento; que pueden llevarlo a gozar, reír, gritar o inclusive llorar en una verdadera manifestación de emociones (Valls, 2008).

En este sentido, teniendo en cuenta que la lúdica es una dimensión del sujeto (Díaz, 2006), es fundamental analizar la importancia de las preferencias lúdicas individuales y la forma como cada ser humano aborda las diferentes experiencias de vida, especialmente en lo que respecta a su interacción con espacios de juego. De igual forma, cobra importancia el rol del facilitador o animador por ser él quien tiene la responsabilidad y tarea vital de apoyar a los infantes en la canalización adecuada de toda esta carga emocional y la misión de generar espacios significativos que animen al niño y la niña en su proceso de recuperación y reconstrucción de la vida (Valls, 2008).

## 2. METODOLOGÍA

Las reflexiones generadas son producto del desarrollo de la investigación *"Acercamiento inicial al efecto de la propuesta del Baúl de Juegos de Phillippe Valls sobre el desarrollo de destrezas básicas de pensamiento en niños y niñas en riesgo de explotación laboral de la ciudad de Barranquilla, Caso Barrio Las Américas"* abordada desde una perspectiva cuantitativa con el propósito de contrastar la hipótesis establecida "con base en la mediación numérica y el análisis

estadístico para establecer patrones de comportamiento", (Hernández Sampieri, Fernández Collado & Baptista Lucio, 1997).

La investigación se define como un estudio Pre-post prueba, pues al grupo se le aplicó una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administró el tratamiento y finalmente se le aplicó una prueba posterior

al tratamiento. Este tipo de investigaciones pre-experimentales (su grado de control es mínimo comparado a los experimentales) son útiles como un **primer acercamiento** al problema de investigación en la realidad y abren camino a estudios más profundos. (Hernández, 1997; Campbell & Stanley, 1969). Con este propósito se aplicaron las siguientes técnicas e instrumentos:

**Cuadro 1**

Técnicas e instrumentos de la investigación

TIPO	TÉCNICA	INSTRUMENTO
CUANTITATIVO	Test (Hernández, 1997)	Test de Inteligencia para niños WISC III (Factor 2: Organización perceptual)
CUALITATIVO	Revisión documental (Hernández, 1997)	Matriz de comparación
	Observación no participante (Hernández, 1997; Bonilla-Castro, 2005)	Diarios de Campo

**Fuente:** Construcción del equipo de investigación, 2010

### 3. ANÁLISIS, CONCLUSIONES Y APORTES

La investigación "*Acercamiento inicial al efecto sobre el desarrollo de destrezas básicas de pensamiento en niños y niñas en riesgo de explotación laboral de la ciudad de Barranquilla, Caso Barrio Las Américas*" se desarrolló a la luz de referentes teóricos del campo de la psicología, sociología y la pedagogía tales como Phillipe Valls, Piaget, Winnicott, Caillois, Decroly, Elkonin, Montessori, Rosseau, Vigostky y Dinello en el tema de juego; y Villarini y De Sánchez en el tema de destrezas de pensamiento. En términos generales, los resultados arrojados reflejan cambios significativos en las destrezas básicas de pensamiento observar y comparar y contrastar, pues se destacó la capacidad del manejo de los indicadores en los procesos de dichas destrezas determinados por Villarini (1991), a diferencia de la destreza ordenar en donde no se reflejaron cambios significativos debido a una posible dificultad para cumplir con los indicadores del procedimiento.

Los datos recogidos en el instrumento cualitativo *Diario de campo* permitieron ahondar más allá del efecto del Baúl de Juegos en el desarrollo de las destrezas básicas de pensamiento, y dieron paso a una serie de reflexiones generadas durante la implementación diaria de esta experiencia que permitieron ahondar en las variables identificadas como intervinientes en el proceso como lo son el rol del animador y las preferencias lúdicas de los niños y niñas participantes, sobre las cuales se presentan las siguientes reflexiones y aportes:

#### Rol del animador

La teoría de Valls (2008) plantea que el Baúl de Juegos no es simplemente el compendio de juegos y juguetes; para él, el animador es esencial a la hora de jugar debido a que se comporta como

la figura de protección ante el tiempo y el espacio en que se realiza el juego. En este sentido, se podría plantear que dicho baúl se compone de una serie de interacciones físicas, emocionales y sociales que se desarrollan a partir del trinomio niños- juguetes/juego – adulto (animador).

De acuerdo a Valls (2008) el animador debe crear un ambiente de juego protegido, en donde él sea responsable del cumplimiento de las reglas básicas en cuanto a la organización y el manejo de los juegos como también, de las relaciones y formas de interacción entre los niños. Se evidenció durante la experiencia que el animador debe ir más allá de crear escenarios de juego y ser responsable de los juguetes y reglas de los mismos, para generar un ambiente lúdico de confianza en donde el niño tenga la oportunidad de sentirse pleno expresando libremente sus gustos, deseos y sentimiento generados de situaciones cotidianas. En este sentido, de acuerdo al diario de campo los animadores no interrumpen ni incomodan a los niños cuando juegan a menos que ellos lo soliciten; las preguntas y conversaciones que se sostienen en medio de la dinámica de juego favorecen un clima de confianza que favorece la libre expresión.

Esto contribuyó a la percepción positiva de juego protegido por parte de los infantes quienes a través de la sensación de seguridad y confianza establecieron vínculos de cercanía con los animadores (Chegwin, Escalante, Gómez & Narvárez, 2010). Por ejemplo, en repetidas ocasiones los participantes indagaron sobre la vida de los animadores tal como se evidencia a continuación:

"Berlaime y Kelly me dice que si, y me explica paso a paso como se juega el conecta 4, haciendo una demostración en el tablero. Luego de un momento terminan el juego y lo entregan no piden más nada, buscan hablar con los animadores y hacen preguntas sobre los juegos y sobre la vida de los



animadores (donde viven, con quien, si tienen pareja)". (Chegwin, Escalante, Gómez & Narváez, 2010)

Sin bien se establecen relaciones de cercanía entre los animadores y participantes, los animadores no dejan de lado la importancia de establecer un clima de respeto y buen comportamiento. Con respecto a estas actitudes, de acuerdo a Valls (2008), es deber de los animadores estar pendientes de las relaciones y formas de interacción entre los niños, pues, las relaciones entre los asistentes deben estar enmarcadas por la tolerancia, amistad, y buen trato, favoreciendo siempre actitudes de respeto orientadas a interacciones sanas, siendo el animador un mediador quien recuerda siempre que las normas de convivencia y cordialidad son necesarias como se evidencia a continuación:

"Los animadores invitan a los niños a ser amables con sus compañeros, a tratarse bien durante los juegos y a ser respetuosos. Steph, quien abre el baúl todos los días, les dice: "no hay por qué llamarse por sobrenombres si todos tienen nombres muy bonitos; hay que respetar los turnos; hay que ser amables con las niñas y tratarlas con cariño; hay que cuidar a los niños más pequeños como si fueran sus hermanitos" (Chegwin, Escalante, Gómez & Narváez, 2010).

En cuanto a los juguetes, el animador no sólo vela por el cuidado de los mismos sino que moviliza a los niños y niñas hacia su respeto y conservación, logrando con ello que dichos juguetes estén en muy buen estado, completos y aptos para el uso de todos y cada uno de los participantes. Desde el principio del programa, los animadores recalcaron la importancia del cuidado y conservación del baúl, se generaron diálogos sobre los juguetes como bien común y la importancia de cuidarlos como propios. En la misma línea, y acorde con los planteamientos del autor con respecto a las normas y reglas del juguete por las cuales debe velar el animador, se

observó que los animadores generaron una dinámica de préstamo y devoluciones de juguetes acompañada por un proceso de sensibilización en donde se les recordaba a los niños y niñas de manera constante sobre el cuidado y uso de los materiales, actitud que se mantuvo a lo largo de todo el proceso garantizando con ello el buen uso del dispositivo (Chegwin, Escalante, Gómez & Narváez, 2010).

Por otro lado, se presentan a continuación situaciones en las que el animador promociona el juego: invitando al niño y la niña a jugar, jugando con él, y dejándolo jugar; características esenciales del rol del animador que se hacen presentes en la experiencia como se evidencia a continuación:

- Invitando a jugar al niño y la niña:

"Jesús David, al principio no quería jugar, se mostraba muy tímido y sin ánimos para iniciar la actividad. Después que Valmiro logró motivarlo un poco, diciéndole mira todos los juegos que tienes para escoger, que seguramente encontrarás una de agrado, escoge el rompecabezas de Colombia sacó todas las fichas de la caja y las esparció en el piso. Tomó la caja donde se encontraba la imagen del rompecabezas, empezó a unir por grupitos las fichas que encajaban para después unir todos los grupitos y completar el rompecabezas". (Chegwin, Escalante, Gómez & Narváez, 2010)

- Jugando con el niño y la niña:

"Hoy de manera espontánea el chicle surge como opción para jugar. Lo escogen Yuliza, Natalia, Berlaine y MH. Invitan a jugar a Stephanie, quien acepta enseguida. Le pregunto a Stephanie por qué lo hace y ella me responde: "Este también es un papel del animador, acompañar a los niños en el juego si ellos lo piden." (Chegwin, Escalante, Gómez & Narváez, 2010).

- Dejando jugar al niño y la niña:

"Los niños del dominó dejan de jugar y se sentaron a conversar y a ver jugar a otros niños; comentan sobre los juegos, conversan con los animadores" (Chegwin, Escalante, Gómez & Narváez, 2010).

Los animadores con el fin de cumplir a cabalidad sus roles, llegaron a un consenso con respecto a la distribución de las funciones durante los tiempos (pre, durante y post) de exposición al baúl. De igual forma, diseñaron una serie de estrategias de seguimiento y acompañamiento del proceso con el fin de garantizar la asistencia, participación activa y sobre todo, el interés de los niños y niñas, variables fundamentales del proceso. La estrategia más efectiva consistía en que

"antes que partieran para sus salones o casas los animador les repartieron dos Coffedelight (dulces) a cada niño para que se llevaran, se les agradeció por asistir a la actividad y les dijimos que mañana los esperábamos nuevamente." (Chegwin, Escalante, Gómez & Narváez, 2010).

Esta estrategia que consistía en brindarle a los niños y niñas participantes un dulce, se constituye en refuerzo positivo del comportamiento y brinda la oportunidad de hacerlos sentir importantes por su asistencia y participación constante, aspectos que sin duda alguna influyeron en la participación continua de los niños en el programa a pesar de ser voluntario.

Otra estrategia creada por los animadores fue hacer seguimiento al desempeño académico de los participantes y al ausentismo de algunos niños y niñas, tal como lo contempla el diario de campo cuando afirma:

"en general, el objetivo de las citas es que los padres conocieran el programa, por lo cual se les comentó sobre la importancia que tiene el programa Baúl de juegos, y los beneficios de este sobre el niño,

recalcando la idea de que no es sólo venir al colegio a jugar sino las implicaciones y los efectos que esto tiene sobre su hijo". (Chegwin, Escalante, Gómez & Narváez, 2010)

Por otro lado la forma en la que los animadores expusieron o facilitaron el baúl de juegos a los participantes del programa se constituye en otra variable interviniente del proceso. Durante la implementación del baúl de juegos fue clave la manera en que se presentaron los juegos y juguetes a los niños y niñas desde el primer día de aplicación. Esto está ligado a la motivación y se asocia a la permanencia y asistencia de los participantes a las sesiones del programa. Las estrategias desarrolladas por los animadores en este sentido son las siguientes:

a. **Período de adaptación:** Una de las estrategias más efectivas usadas por los animadores fue el iniciar la aplicación del dispositivo con la presentación de una serie de juegos/actividades; estos se llevaron a cabo durante los primeros cuatro (4) días antes de exponer a los niños y niñas a la totalidad de juegos del baúl. Estos días se denominaron *periodo de adaptación*, en donde se desarrollaron actividades libres, bajo la supervisión de los animadores (coloreado libre de imágenes, interacción con algunos de los juguetes, actividad multi-sensorial), con el fin de establecer vínculos y hacer un acercamiento a la realidad de la población. Ejemplo de esto se consigna en las siguientes bitácoras de observación:

"Por ser el primer día, lo designamos como el día de adaptación... Ya listos, se les explicó la dinámica de la actividad, la cual consistía en que cada uno libremente escogería la imagen que más le gustara y desearía colorear, los facilitadores le proporcionaron colores para compartir por mesa... Todos en general se encontraban muy dispuestos y animados para realizar la actividad" (Chegwin, Escalante, Gómez & Narváez, 2010).



Este acercamiento se vio reflejado en manifestaciones de empatía con el animador y por ende en el fortalecimiento de las relaciones establecidas entre estos sujetos, hechos que se manifiestan y se registran en los diarios de campo tales como:

“A Mike no le gusta compartir sus cosas, pero cuando Kathy le pide que comparta él emite disculpas, se ríe y sigue trabajando” (Chegwin, Escalante, Gomez & Narvaez, 2010) y “Kathy llama a lista, una de las niñas manifiesta sentirse muy alegre pues Kathy-animadora ya la reconoce” (Chegwin, Escalante, Gomez & Narvaez, 2010)

#### b. Incorporación paulatina de juegos “nuevos”:

Otra estrategia reconocida como efectiva dentro de la aplicación del dispositivo es la incorporación de juegos “nuevos” en los contenidos de los baúles de manera paulatina, es decir, no se presentaron los materiales en su totalidad desde el primer día, sino que durante el desarrollo de la implementación de los baúles se incorporaron poco a poco juegos a la composición del baúl, siendo el objetivo de esta acción el mantener la motivación, la expectativa y el interés de los niños y niñas por los materiales del dispositivo como se evidencia en el siguiente testimonio: Hoy por primera vez sacamos la colchoneta, en cuanto la sacamos Rocío la agarró, escogió una de las muñecas y se tiró a jugar. (Chegwin, Escalante, Gómez & Narváez, 2010)

Como conclusión es posible establecer que este compendio de estrategias utilizadas por los animadores reflejaron influencias positivas en el entusiasmo e interés de los niños y niñas participantes de la aplicación del baúl de juegos, hecho que se comprueba en la asistencia permanente a las sesiones de ejecución y en las actitudes de los niños frente al trabajo de los animadores. En términos generales, los animadores se

comprometieron con el Baúl, fueron proactivos y asumieron una actitud positiva que favoreció el desarrollo de un ambiente de juego agradable, facilitando así la interacción entre los animadores y participantes; y sobre todo, motivando a los participantes a convertirse en parte activa y líder de su propio desempeño en el baúl.

#### Preferencias lúdicas

Valls, (2009) ha propuesto el juego como una actividad para el disfrute, la alegría, el goce; en definitiva para el placer. De acuerdo al autor, el niño es libre de escoger el juego y su manera de jugarlo sin que el animador interfiera; sin embargo, cuenta con el apoyo del animador cuando el niño lo considere necesario por su condición de actividad libre, gratuita, variable y ficticia ( Valls, 2008).

Sin duda alguna, el placer y el goce juegan un papel protagónico en la experiencia Baúl de Juego de Phillippe Valls; el niño o niña debe tener la oportunidad de escoger libremente el juego de su gusto e interés para poder sentir de esta forma el disfrute mismo por la experiencia. En este sentido, se aporta a la teoría de Valls y Dagnino un elemento fundamental como lo es el *carácter lúdico*. Este término, de acuerdo a Dinello (1990) está referido a aquellas actividades donde priman la libertad y la espontaneidad, estando remitidas las actividades a situaciones recreativas y placenteras. En concordancia con esta conceptualización, se propone que el Baúl de juegos considere como variable a tener en cuenta al momento de su implementación el carácter lúdico de los juegos así como las *preferencias lúdicas* de cada individuo, entendidas como los intereses o preferencias de cada sujeto particular por la elección libre de actividades que considera placenteras para él.

Desde esta perspectiva teórica se considera que la ausencia de este carácter lúdico incide directamente en el fenómeno investigado (baúl de juego), pues no se cumplirían con las condiciones necesarias propuestas por los autores para ejecutar exitosamente el dispositivo en donde se destaca la naturaleza del juego como actividad libre, gratuita, variable y ficticia. (Valls y Dagnino, 2005). Con respecto a la libertad, esta es considerada por Valls (2009) como una característica vital del juego, la cual es desarrollada dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, en un ambiente de reglas acordadas, pero que son libremente aceptadas por el jugador-participante. En autores como Winnicott (1982) y Dinello (1990) se encuentran concordancias con estos presupuestos orientados a la perspectiva del juego como forma de ejercer la libertad la cual muchas veces es negada por los adultos, sobre todo en entornos de vulneración como es el caso de la muestra de estudio. En el baúl se evidencian estos hechos, pues existen clasificaciones de los juegos según sus características y formas de jugar; sin embargo, cada participante utiliza los materiales como desea sin necesidad de cumplir con normas específicas. Como evidencia de estos hechos se plasma a continuación el siguiente registro: "Jesús David cambia por el dominó, como estaba solo tomó las fichas para armar una torre, colocando las fichas una encima de otra para después derrumbarla" (Chegwin, Escalante, Gómez & Naváez, 2010)

De igual forma, una de las principales reflexiones generadas a partir de la experiencia es la importancia de analizar el tema de las preferencias lúdicas individuales y el registro de las mismas. Para poder registrar las actitudes de los niños y niñas participantes con respecto a los juegos que considera lúdicos para él; se hizo necesario hacer una lectura de las expresiones verbales y no verbales de cada individuo. En este sentido,


se recurre a los supuestos teóricos de Jiménez (2000), quien propone la identificación de *afectaciones lúdicas*, que no son otras que las reacciones fisiológicas tangibles (gestos, movimientos, palabras) que permiten acercarse a comprobar la existencia de placer, afinidad y/o gusto por una actividad realizada.

En este sentido, se presenta a continuación el registro de afectaciones lúdicas que ponen en evidencia las preferencias lúdicas de los niños y niñas con respecto a determinados juegos y al carácter lúdico del baúl:

- "Durante el desarrollo de la actividad Kener está callado concentrado mientras colorea, sin embargo sonríe frecuentemente mientras trabaja, al escuchar los comentarios de sus compañeros"
- "En general los niños siempre están sonriendo, hablando, interactuando continuamente unos con otros"
- "Llegamos al colegio a las 7 y 15 AM, como todos los días, al arribar los niños están emocionados, pues saben que hoy iniciaran a jugar, tal como se lo comentamos en el día de ayer. Todos quieren ser los primeros en pasar"
- "Andrea pide los Yaces e invita a jugar a MH y Rocío. También invitan a Alexandra. Rocío estaba llorando en la mañana por razones que no reveló, pero al empezar a jugar cambió su estado de ánimo, se volvió más sonriente, hablaba y celebraba cuando ganaba en el juego"
- "Luego ya cansados, Yorkblay y Jesús David decidieron cambiar de juego, al contrario de Keyla quien siguió jugando con la bola. Luego ya cansados Yorkblay cambió de juego por los carritos, se sentó solo a jugar con ellos, imitando el sonido" y "Jahide, cambio el chicle, pide un rompecabezas y se sienta al lado nuestro. Deciden hacer una competencia de quién arma el rompecabezas más rápido" (Chegwin, Escalante, Gomez & Narvaez, 2010)

En todos estos registros queda evidenciado el carácter lúdico, manifestado en gestos, movimientos corporales variados, palabras de aprobación,

risas, momentos de abstracción y concentración, que analizan la vivencia de los infantes cuando se encuentran sumidos en el proceso de construcción de una realidad ficticia (Winnicott, 1982), en espacios de imaginación (Vigotsky, 1996) y/o en relaciones de interacción con un entorno re-creado para la libertad, para la creación y para el sin sentido, al tiempo que aportan a su propio desarrollo cognitivo (Piaget, 1966).

Finalmente, se concluye que el rol del animador es fundamental en la generación y administración de espacios lúdicos; pero también es pieza clave en la movilización de los niños hacia la vivencia de experiencias de juego que fomentan el desarrollo de su libre expresión, dimensión lúdica y competencias para la vida, especialmente las cognitivas objeto de estudio de la investigación macro en la que se encuentran inmersas estas reflexiones. De igual forma, se puede considerar el Baúl de juegos como un dispositivo de carácter lúdico que responde a las preferencias lúdicas de la población participante e influye positivamente en ella. De acuerdo a Jiménez (2000) las experiencias ligadas a la lúdica se encuentran estrechamente asociadas con el placer, el goce, la felicidad, la euforia, la creatividad, que son procesos fundamentales en la búsqueda del sentido de la vida por parte del ser humano. En este sentido, se considera una excelente oportunidad para el niño en riesgo de explotación laboral, quien es considerado por Valls (2007) como un ente que ha perdido la oportunidad de desarrollar libremente su dimensión lúdica por las mismas características del entorno donde se desenvuelve - conflictos, privación, carencias-, ya que permite vivir plenamente la libertad, la autonomía, la espontaneidad, sus emociones e intereses, elementos vitales para el desarrollo humano integral y armónico. 

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amar, J., Palacio, J., Madariaga, C, Llinás, H. & Contreras, K. (2003). La calidad de vida en salud en los menores trabajadores de Toluviéjo (Sucre). *Investigación y desarrollo*. 15, 2, p. 366-393
- Amar, J. & Tirado, D. (2003). Colombia: Atención y prevención para niños víctimas. Espacio para la infancia. 25. Holanda: Fundación Bernard Van Leer.
- Bonailla, E., Castro, P. & Rodríguez, S. (2005). *Mas allá del dilema de los métodos. La investigación en Ciencias Sociales*. Bogotá: Grupo Editorial Norma
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1969). Experimental and quasi-experimental designs for research on teaching. In N. L. Gage (Ed.), *Handbook of research on teaching* p. 171-246. Chicago: Rand McNally
- Chegwin, S., Escalante, E., Gómez, K. & Narváez-Goenaga, V. (2010). *Acercamiento inicial al efecto de la propuesta del Baúl de Juegos de Phillippe Valls sobre el desarrollo de destrezas básicas de pensamiento en niños y niñas ven riesgo de explotación laboral de la ciudad de Barranquilla, Caso Barrio Las Américas*.

- Dagnino, N. & Valls, P. (2005) *Malle De Jeux Internationale : Restaurer L'activité Ludique Des Enfants Dans Les Situations De Crise*. Francia: Fondation de France.
- De Sánchez, M. (2002). La investigación sobre el desarrollo y la enseñanza de las habilidades de pensamiento. *Revista Electrónica de Investigación*, 4 (1), p.129-159.
- Dinello, R. (1990). *Expresión lúdico creativa*. Uruguay: Nordan
- Escalante, E. (2008). La investigación y el emprendimiento social, sellos de calidad en la formación del educador inicial experiencia de la práctica pedagógica formativa en el programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad del Norte. *Revista electrónica Lumen*, No.7. [http://uninorte.edu.co/divisiones/iese/lumen/ediciones/7/articulos/docente\\_emprendedor\\_social.html](http://uninorte.edu.co/divisiones/iese/lumen/ediciones/7/articulos/docente_emprendedor_social.html)
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. & Baptista Lucio, P. (1997). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill
- ICBF. (2006, 12 de diciembre). Informe sobre trabajo infantil. *El Heraldo*. Recuperado el 25 de abril de 2009 de <http://www.rgs.gov.co/noticias.shtml?x=13470>
- Jiménez, C. A. (2000). *Cerebro creativo y lúdico*. Bogotá: Magisterio.
- Ministerio de Educación Nacional (MEN) & Instituto de Bienestar Familiar (ICBF). Guía operativa para la prestación de servicios para la atención integral de la primera infancia. (Material no publicado) Recuperado el 16 de 2010 de [http://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/articulos-178515\\_archivo\\_pdf\\_ruta\\_version\\_marzo\\_2009.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/articulos-178515_archivo_pdf_ruta_version_marzo_2009.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Colombia por la primera infancia*. Documento final de la Política Pública por los niños y niñas de la gestación a los 6 años. República de Colombia
- OIM (2009). *Caja de Herramientas para el acompañamiento psicosocial de adolescentes y jóvenes en proceso Administrativo de Restablecimiento de Derechos*. Medellín: ICBF-OIM.
- Valls, P. (2003). *Líneas directrices de la intervención psicosocial a favor de los niños en situaciones extremas*.
- Valls, P. (2003). *Líneas directrices de la intervención psicosocial a favor de los niños en situaciones extremas y de gran precariedad*. Francia: Fundación Niños Refugiados del Mundo.
- Winnicott. (1982). *Playing and Reality*. London, New York: Rutledge.