

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**Campaña de Mercadeo Social que Promueve el Derecho al Juego de Niños y Niñas en Familia por Medio de la Recuperación de Juegos Tradicionales Ecuatorianos:
“Máquina del tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos”**

**Gianinna Vanessa Carrillo Muñoz
Michelle Lisbeth Villafuerte León**

Gabriela Falconí, M.A., Directora de Tesis

Tesis de grado presentada como requisito
para la obtención del título de Licenciada en Comunicación Organizacional y Relaciones
Públicas

Quito, mayo de 2014

Universidad San Francisco de Quito
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE APROBACIÓN DE TESIS

**Campaña de Mercadeo Social que Promueve el Derecho al Juego de Niños y Niñas en Familia por Medio de la Recuperación de Juegos Tradicionales Ecuatorianos:
“Máquina del tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos”**

Gianinna Vanessa Carrillo Muñoz
Michelle Lisbeth Villafuerte León

Gabriela Falconí, M.A.
Directora de Tesis
Colegio de Comunicación y
Artes Contemporáneas

Hugo Burgos, Ph.D.
Decano del Colegio de
Comunicación y Artes
Contemporáneas

Quito, mayo de 2014

© derechos de autor

Por medio del presente documento certifico que he leído la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la Política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma: _____

Nombre: Gianinna Vanessa Carrillo Muñoz

C. I.: 1722579891

Firma: _____

Nombre: Michelle Lisbeth Villafuerte León

C. I.: 1721407581

Fecha: Quito, mayo de 2014

Agradecimientos

Agradezco a mis padres y hermanos que han sido mi gran apoyo durante toda mi vida, sobre todo en estos años de estudio en la universidad. Les agradezco de corazón cada cosa que han hecho por mí y ayudarme siempre en cualquier cosa que he necesitado a lo largo de estos cuatro años de mi carrera.

Michelle Villafuerte

Agradezco a mi madre, mi padre y mi hermano por haber sido mi apoyo incondicional en cada paso y etapa de mi vida. Espero me alcance el tiempo para poder devolverles todo lo que gracias a ustedes he logrado alcanzar.

Gianinna Carrillo

Resumen

Esta investigación abarca estudios acerca de la importancia del juego, la determinación del juego en el vínculo familiar, y factores por los que se han perdido los juegos tradicionales a lo largo del tiempo. Por ello, la investigación abarca teorías, desde exponentes críticos, hasta psicólogos y terapeutas expertos en nuestro tema de tesis.

Posteriormente, hemos confirmado nuestra idea pilar de tesis acerca de los beneficios e importancia de que los niños y niñas compartan más con sus padres al momento de jugar. Por lo tanto, hemos decidido implementar una campaña social y cultural, con el fin de lograr una reflexión por parte de las familias que aún se encuentran educando a sus hijos entre 3 y 10 años, es decir, durante la infancia de sus hijos, etapa crucial de aprendizaje y desarrollo en la vida de un niño. A su vez, la intención de la campaña es que funcione como una forma de prevenir y educar a futuros padres y madres para que intervengan positivamente en el desarrollo de sus hijos mediante una estrategia realizable como lo es el juego tradicional que se ha ido transmitiendo de generación en generación.

Abstract

This research includes studies about the role that games play in the determination of family ties. The thesis also includes several factors that contribute with the lost of traditional games over generations. Therefore, the research development includes theories from critical exponents, to psychologists and therapists with deep knowledge on the thesis topic.

Consequently, our thesis idea about the benefits and importance about the family sharing time while playing with their children is confirmed. As effect, we decided to implement a social and cultural campaign in order to develop an effective family reflection, specially the families who are still raising their children between 3 and 10 years old, for it is a crucial phase in every child's life. Factors such as learning and development have an important influence over the children infancy. Moreover, the campaign pretends to educate and prevent future parents, so they can have a positive intervention during their children childhood. We have thought about Ecuadorian traditional games that have been transmitted through the generations, as a linking family strategy.

Índice

Resumen	6
Abstract.....	7
Capítulo 1: Introducción al Problema.....	10
Antecedentes.....	10
Hipótesis	10
Pregunta de investigación.....	11
Contexto y marco teórico	11
Marco Teórico Internacional:	11
Marco Teórico Nacional.....	35
Testimonios	53
El propósito del estudio	57
ONG Aliada a la Campaña	57
Capítulo 2	62
Ejecución de Campaña	62
Nombre de Campaña:	62
Slogan:	62
Objetivo General:	62
Objetivos Específicos:	62
Target:.....	63
Producto:.....	63
Logo de Campaña:.....	64
Vocero de Campaña:	64
Activación BTL:	64
Evento Benéfico:	66
Activismo:	68
Réplica de la comunidad:	68
Cronograma:	69
Fondos Recaudados:	69
Compromiso de uso de fondos:	69
Redes Sociales	70
Cuña Radial	72
Clipping:	73
Figuras públicas que dieron apoyo a la campaña	73
Imágenes de figuras públicas que dieron apoyo a la campaña	75
Imágenes de Promoción de Campaña a través de vocero de Campaña.....	81
Imágenes BTL	82
Imágenes Evento Benéfico	84
Imágenes Activismo	86
Imágenes de Artes Publicitarias:	87
Roll up: Rayuela Informativa	87
Imágenes Redes sociales	95

Capítulo 3	100
Conclusiones.....	100
Respuesta a la pregunta de investigación	100
Limitaciones del estudio.....	100
Recomendaciones para futuros estudios.....	100
Conclusiones.....	101
Referencias	102
ANEXOS:.....	106

Capítulo 1: Introducción al Problema

Las familias actuales en Quito, no le están dando la importancia que el jugar y el juego tienen en la etapa de infancia de los niños y niñas. Por lo tanto, buscamos motivarlos, informarlos acerca de un correcto empleo de tiempo con sus hijos, así como proponerles ideas y formas de juego sin importar el espacio abierto o cerrado en el que se encuentre la familia. Sin embargo, hemos usado el tema de recuperación de juegos tradicionales ecuatorianos que se han perdido a través del tiempo, siendo este tema una invitación a las familias a revivir su infancia, como una estrategia de ceder mejor a este proyecto familiar.

Antecedentes

La globalización tiene impacto sobre la pérdida de juegos tradicionales en las nuevas formas de entretenimiento infantil. Por ello, sin satanizar a los efectos positivos de la misma, partimos de este factor para introducirnos más en la importancia del juego en el desarrollo del niño, así como el papel crucial que juegan las familias con una actitud proactiva para que todo niña y niño ejerza este derecho. Tanto el desarrollo intelectual y afectivo de los niños, como en el fortalecimiento del vínculo familiar, se ve reflejado en el juego.

Hipótesis

Existe un bajo nivel de información acerca del beneficio del juego del niño y la importancia del involucramiento de las familias actuales en esta actividad en Quito. Una hipótesis de la causa es la falta de iniciativa efectiva que realmente motive a las familias a considerar al juego como la estrategia pilar del aprendizaje. Una hipótesis de la solución es

involucrar a los juegos tradicionales como un enganche para que los padres se motiven a compartir con sus hijos, mientras reviven su infancia.

Pregunta de investigación

¿Cómo y hasta qué punto el juego impacta en el desarrollo de todo los niños y en el vínculo familiar?

Contexto y marco teórico

El marco teórico de esta tesis está desarrollado desde lo más general hacia lo más específico, abarcando teorías de exponentes críticos modernistas y posmodernos, así como de respaldo profesional terapéutico y psicológico con especialización en temas de familia y niños.

Marco Teórico Internacional

1. Walter Benjamin: La Reproductibilidad Técnica

Europa: Alemania

Consideramos que nuestro tema, el cual está relacionado con la tecnología como una forma de diversión infantil, se relaciona directamente con teorías ya desarrolladas antes en la época postmoderna con autores como Walter Benjamin, para quien la pérdida del aura no es algo malo, sin embargo el arte se masifica, aunque dentro del contexto modernista, el arte era para causar aura. Es decir, la recepción de la obra de arte se divide en dos: el valor de culto, es decir, sólo personas privilegiadas pueden tener acceso a la misma. Y, por otro lado, el valor de exhibición, el cual debido a la reproductibilidad técnica, disminuye el aura y el culto. Benjamin lo que buscaba era la democratización del

arte, que el mismo pase de tener un valor de culto a tener un valor de exhibición. Además, Benjamin dice que la superestructura (la cultura) siempre avanza más lento que la infraestructura (las condiciones de producción) y que con la reproductibilidad técnica ya se crean condiciones de cambios sociales. Es decir, que el arte ya podría tener alguna función de cambio social de lucha, de erradicar pobreza, etc. También, dice que la reproductibilidad técnica se vuelve arte. Por ejemplo, Steve Jobs no tuvo la idea de crear los dispositivos tecnológicos de Apple para quedárselos él, sino para distribuirlos. Podemos notar como en el modernismo con exponentes como Walter Benjamin ya habían surgido ideas sobre masificación de un producto.

2. Adorno: Pérdida de Aura

Europa: Alemania

Por otro lado, Theodor Adorno, quien no estaba de acuerdo con Benjamin, nos habla sobre los efectos de que la cultura sea industrializada y sobre la lógica del consumismo y de la cultura de masas. Adorno relaciona a la cultura como negocio porque considera que el arte se volvió un negocio dando lugar a que la semejanza se fortalezca, ya que todo tiene la misma estructura desde la industria cultural. La creatividad y la originalidad también están en juego según Adorno. Sobre todo menciona que la industria cultural nos hace creer que tenemos poder de decisión individual; sin embargo, todo ya estuvo predeterminado para nosotros y nuestro consumo. Adorno recalca que los efectos de la reproductibilidad es que todo es concebido como mercancía e industrializado en masas, incluso las personas a las cuales ya se les ve como objeto mercantil en vez de como fuerza de trabajo.

Toda cultura de masas bajo monopolio es idéntica. La industria cultural asume importancia en la formación de conciencia de sus consumidores. Adorno responsabiliza al avance de la técnica como un medio de engaño de masas impidiendo la formación de conciencias y que por ello la gente se vuelve un objeto, son como máquinas que deben seguir consumiendo y comprando para que se siga cumpliendo la función de la industria cultural, la industria de la repetición.

En la actualidad la industria cultural es una poderosa arma que es constituida por la sociedad tecnológica contemporánea. Son los medios de comunicación de masas los que forman la industria cultural: cine, televisión, radio, discos, publicidad, revistas, etc.; y constituyen todos ellos un sistema, estando cada sector está armonizado en sí mismo y todos entre ellos. “La industria cultural fija positivamente, mediante sus prohibiciones, su propio lenguaje, con su sintaxis y su vocabulario. Todo lo que se dice y la forma en que se dice debe poder ser controlado en relación con el lenguaje de la vida ordinaria”. (García)

Por otro lado, la industria cultural es la industria del deseo, ya que quieres abarcar más cosas y más poder pero en menos tiempo. Existe poca diferencia entre productos de una misma rama. Por ejemplo, las marcas sería lo que difiere entre dispositivos móviles, televisores, ya que en su mayoría todos son HD, leds, táctiles, con casi las mismas opciones funcionales. Adorno considera que la industria cultural reduce el amor e insensibiliza, dando paso al libertinaje ya que forma parte de las formas actuales de diversión como ver tele, ir al cine, etc., y que somos construidos por la industria cultural (la industria de ocio, de la diversión, del tiempo libre), la cual nos personaliza para ser parte de un grupo y no individuos, evitando el esfuerzo del consumidor.

También, nos habla sobre poder total del capital juntado con la industria cultural ya que la cultura popular está en manos de pocas empresas debido a que es mas barato producir algo en serie que algo único e individual. Como consecuencia, Adorno y su idea clave se mantiene en que toda la cultura de masas bajo el monopolio es estandarizado y homogéneo. Por ello, piensa que lo peor que le puede suceder a una vanguardia es el éxito porque se hace muy comercial atrofiando a la imaginación y creatividad. Por ejemplo, los niños ya no tienen imaginación para crear juegos de interactividad física entre ellos porque ya no hallan la necesidad por su conocimiento y dominio de juegos en línea o descargados en dispositivos tecnológicos a los cuales acceden fácilmente, ya sean de su propiedad o de sus padres. En efecto, mientras Adorno veía en la reproducción técnica una “desestificación del arte”, Benjamin creía ver la posibilidad de nuevas formas de percepción colectiva y con ello la expectativa de una politización del arte.

3. Frederic Jameson: Capitalismo Tardío

América del Norte: Ohio

Ahora en cuanto a exponentes postmodernistas, sociedad en la que nos hallamos, Frederic Jameson habla sobre la valoración de la superficialidad en el cuadro postmodernista, dentro del cual dice que no hay verdad absoluta, ni sufrimiento, sólo se basa en la importancia de la superficialidad, del arte comercial y, como consecuencia, ya no hay profundidad porque todo gira ya en torno al comercio y a lo mercantil. Adicionalmente, Jameson hace mención a la predominancia de un fetichismo de la mercancía desapareciendo el afecto sentimental el cual se sustituye por un afecto más superficial. ‘‘El capitalismo tardío es un momento en que enclaves remanecientes de otros

modos de producción fueron colonizados, o sea, absorbidos en forma de mercancía’’
(García)

4. Ulrich Beck: La Globalización

Europa: Alemania

De acuerdo al sociólogo Ulrich Beck y su punto crítico sobre la globalización dentro de la corriente postmoderna, esta permite a los empresarios, y sus asociados reconquistar y volver a disponer del poder negociador política y socialmente domesticado del capitalismo democráticamente organizado. Beck cuestiona cualquier autonomía (desde la muerte del sujeto autónomo hasta que todos somos contruidos desde afuera y que por lo tanto nadie es autónomo ni libre). Beck también considera que a partir de la globalización se concibe al mundo como un espacio transnacional, suprimiendo la vinculación de la sociedad a un lugar concreto. Por ejemplo, la Mc. Donalización del mundo, que quiere decir que todo el mundo se está americanizando. Pero Beck habla también sobre la glocalización la cual indica el no vender todo a todos de la misma manera sino dependiendo del contexto local de cada lugar. Sin embargo, nos dice que la globalización, el comercio intercambio, es algo que siempre existió, pero que partir del capitalismo tardío y el desarrollo de las comunicaciones, la globalización es más intensa que los siglos pasados.

5. Arjun Appadurai: Panoramas de la Globalización

Asia: India

Finalmente, Arjun Appadurai nos recalca que con el crecimiento de la intensidad y flujos comunicacionales existe una manera de tener acceso a la información de manera

acelerada, esto es gracias al crecimiento inminente de la tecnología. Es por esto que tenemos un sistema de cultura global, en el que tecnologías de otros países se han popularizado en un sitio. En nuestro país somos consumistas de la mercancía americana en lugar de utilizar nuestras propias tecnologías, es decir, somos consumistas porque no somos un país desarrollado tecnológicamente al ser un país tercermundista que aún no se encuentra en la posibilidad de producir este tipo de maquinaria, pero que debido a la globalización los paisajes mediáticos y tecnológicos ya son reales y accesibles por los flujos de tecnología por la globalización. Como consecuencia, nuevos panoramas tecnológicos que se han desplazado velozmente.

Ahora, de acuerdo al conocimiento y estudio de profesionales con experticia en el tema, encontramos los siguientes artículos de bases de datos académicas:

6. El niño y el juego

Europa: Francia

Como es de nuestro conocimiento, todos los niños del mundo juegan y esta actividad es tan primordial en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. El juego es vital porque condiciona un desarrollo efectivo del cuerpo, de la inteligencia y de las relaciones interpersonales. Por ello, si un niño no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu sin dejar desarrollar su personalidad. Si bien la evolución del niño y de sus juegos, como la necesidad del juego en general, se presentan como realidades universales, no por ello deja de estar el juego enraizado en lo más profundo de los pueblos, cuya identidad cultural se lee a través de los juegos y los juguetes creados por ellos. Las prácticas y los objetos lúdicos son infinitamente variados y marcados por

características étnicas y sociales específicas. En efecto, el juego infantil, con sus tradiciones y sus reglas, reflejan totalmente su entorno social.

Por lo tanto, a través de los juegos y de su historia se lee no sólo el presente de las sociedades, sino también el pasado mismo de los pueblos. Una parte importante del capital cultural de cada grupo étnico reside en su patrimonio lúdico, enriquecido por las generaciones sucesivas, pero amenazado también a veces de corrupción y extinción, como el desarrollo de la tecnología. “Los juegos son un resurgimiento involuntario de instintos vitales que han perdido hoy su significación” (Bett cit. en Unesco). También, para otros, el juego es una actividad funcional de distensión, o bien el medio de invertir un excedente de energía que las actividades de supervivencia no pueden, o ya no pueden absorber.

En esta lectura se cuestionan dos teorías. Primero, la teoría psicogenética, fundada por Jean Piaget, la cual mira el juego como la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculada cierto tipo de juego, y, se pueden comparar a los juegos de una sociedad con los de otra, la edad de aparición de un juego, o el ritmo de los mismos, al final la sucesión es la misma para todos los juegos. Por ello, el juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño. Adicionalmente, en la escolaridad primaria, esta adquisición de la identidad que pasa por el descubrimiento del otro, si no hace desaparecer los juegos sensorimotrices de la primera edad, se convierte en el elemento dominante de los juegos de imitación o de ficción, según los autores. Estos juegos son esenciales a partir de dos o tres años. “El juego infantil se presenta como una dialéctica entre las identificaciones sucesivas y la identidad cada vez reconsiderada, por lo que su papel es esencial en la elaboración del yo.” (UNESCO)

7. Que no nos sorprenda el futuro: El desarrollo de nuevas tecnologías del aprendizaje adecuadas para los niños pequeños

Europa: España

Podemos considerar que la tecnología del mañana está determinada por las opciones culturales y económicas del mañana. Sin embargo, nuestra conciencia de las opciones tecnológicas del mañana están determinadas, en parte, por las opciones tecnológicas que hagamos hoy. Se ha demostrado que las culturas serán juzgadas por las tecnologías que crean. Nuestra relación con la tecnología se basa en que lo que hacemos dice quienes somos. Aunque la tecnología de la educación no suele considerarse una cuestión ciudadana, el hecho es que, en el proceso de hacer opciones tecnológicas y aplicar las tecnologías a nuestro alrededor, también cambiamos nosotros. Las tecnologías que desarrollamos modifican nuestra forma de pensar, de vivir e, incluso, la manera de percibirnos a nosotros mismos.

Por lo tanto, la educación Europea ha examinado nuevas formas futuras de aprendizaje infantil con el objetivo de producir herramientas o entornos nuevos basados en las tecnologías de la información y la comunicación que promovieran el desarrollo de: la creatividad y la imaginación, la curiosidad y el arte de hacer preguntas; las diversas formas de expresión, tomar la iniciativa, aprender a aprender, establecer objetivos, tomar conciencia del progreso, la comunicación, actividad de grupo y el aprendizaje en equipo.

“Para ello, hay que procurar que evolucionen a la par los aspectos educativos y los tecnológicos, con el fin de que se traduzcan en herramientas útiles para el aprendizaje y no en una simple colección ecléctica de “artilugios”. Con este fin, la convocatoria promueve

explícitamente unas metodologías que entrelacen la investigación sobre el aprendizaje y la tecnológica de forma exploratoria e iterativa”. (Comisión europea cit. En Siraj-Blatchford)

En la actualidad se quiere desarrollar nuevos tipos de instrumentos, artefactos o instalaciones portátiles o transportables, que apoyen la interacción con uno o más sentidos. También, artefactos cuyo uso sea divertido y entretenido pero, al mismo tiempo, tengan una finalidad educativa clara. Además, juguetes o juegos que puedan construirse y desmontarse manualmente así como entornos que salven las diferencias entre los objetos y actividades “virtuales” y los “reales”, todo basado en sistemas que puedan reflejar “simpatía” o “emoción” mediante una combinación de imágenes visuales, símbolos, sensaciones táctiles o sonidos. Por otro lado, también proponen asistentes personales para el aprendizaje que actúen como guías inteligentes, que se desarrollen y adapten a las necesidades del niño y ayuden a alcanzar los objetivos del aprendizaje. Proponen también instalaciones diseñadas para estimular la colaboración, la participación y la comunicación con otros niños y maestros y no dejan de lado los entornos diseñados para extenderlos a las comunidades y que contribuyan a salvar las distancias entre culturas.

El resultado final consistió en la concesión de la financiación a diez proyectos. Aunque las solicitudes aprobadas abordaban un amplio conjunto de cuestiones y problemas identificados, el trabajo de los adjudicatarios se centró en tres importantes áreas del aprendizaje: el desarrollo de la creatividad, la curiosidad y la expresión; la metacognición y “aprender a aprender”, y la colaboración, la participación y la comunicación. Aunque gran parte de la investigación y el desarrollo llevados a cabo por los proyectos de este abordaban estas tres áreas de diversas maneras, en beneficio de la claridad del análisis, la descripción general de los trabajos se hará en relación con cada una de estas áreas. El

capítulo concluye con un comentario sobre la influencia potencial de las tecnologías de aprendizaje en juego.

8. Por qué los niños ya no juegan a las chapas

Europa: España

Actualmente existen más juguetes tradicionales que nunca, pero también es verdad que han perdido terreno frente a los soportes multimedia, que son la principal forma de diversión de los niños. El desarrollo tecnológico explica una parte de este cambio en los hábitos infantiles, además del entorno de juego de los niños. Es muy raro que hoy en día salgan a la calle a compartir sus horas de ocio con amigos del barrio o del colegio. “Las ciudades se han hecho inhumanas para jugar como se hacía antes” (Castellano cit. en García). El niño se esparce a menudo en espacios reducidos y solo, principalmente frente a la pantalla de un ordenador o de una consola.

En consecuencia, hay juguetes y maneras de divertirse que han ido cayendo en desuso y otras que han desaparecido, como lo hacen las modas en cualquier otro ámbito. “Hoy día ningún niño sabría decir para qué sirven las tabas. Y lo de pasar el rato haciendo la guerra con un par de soldaditos en las manos también ha pasado a la historia” (García). El “yoyo”, forma parte de ese reducido grupo de artilugios que renacen de forma cíclica, al igual que la peonza o el patinete, adaptados a cada época con diseños más espectaculares. No se puede decir lo mismo con otros juegos de calle como las chapas o las canicas. “Si los niños de hoy viven la experiencia del fútbol a través de la Wii, hace dos décadas lo hacían con partidos de chapas sobre las que pegaban la cara del jugador o del ciclista favorito”. (García)

Al contrario, los juegos de niñas apenas han evolucionado en las últimas décadas. “Quizá por ese motivo las niñas siguen saltando la comba y la goma (el Hula-Hoop pasó a mejor vida)” (García). En adición, actualmente, en cuanto a cromos, cada temporada aparecen nuevas colecciones y muchos niños las siguen gracias al dinero de sus padres. A diferencia de antes, que los exhibían y cambiaban con sus compañeros del colegio o de barrio, como única forma de completar su álbum.

En casa también se ha modificado sustancialmente la relación de los niños con sus instrumentos de ocio. Además la invasión de los videojuegos, que propician el individualismo frente al juego colectivo. están muy dirigidas a una sola dirección, sólo sirven para una cosa.

Además, el hábito de jugar solo en casa también ha terminado por desplazar a los juegos de mesa entre las preferencias infantiles. También ha cambiado la manera en que se instauran las modas: antes era cosa de niños, ahora lo hacen las empresas: El fabricante impone hoy día lo que quiere vender. Hace años eran los padres y los propios niños. El contacto con el juguete se producía en la tienda, y la primera impresión era lo que contaba. “En los ochenta, con la irrupción de la publicidad a gran escala en la televisión todo esto cambió” (Castellano cit. en García).

La abundancia de juguetes y la carencia de destrezas sociales que muestran muchos niños hoy día, hace hablar a los expertos de una contradicción: los padres tienen más posibilidades que nunca a la hora de seleccionar, sin embargo, cada vez dedican menos tiempo a esta tarea. “Si se trata de comprar unos zapatos, le prueban ocho pares en cuatro tiendas distintas, pero el juguete se compra a la primera y siempre el que dice el niño” (Castellano cit. en García).

Cuando los adultos hablan de juguetes es fácil que caigan en la mitificación del pasado, en la nostalgia, y al mismo tiempo en la demonización y el menosprecio hacia los juegos multimedia de ahora. ¿Es una actitud comprensible? “Creo que la tecnología avanzará en el sentido de cubrir la necesidad que tienen los niños de competir, colaborar y de interaccionar. Quizá en el futuro veremos a niños jugando a la rayuela virtual o a hacer películas de animación o jugando al fútbol con muñecos que, en la pantalla, repiten nuestros movimientos. En esos partidos quizá puedan participar niños que están a varios kilómetros de distancia”. (Sánchez cit. en García)

Sin embargo, la duda está en que si los niños juegan por naturaleza actualmente eligen soportes multimedia cada vez más sofisticados y con mayores posibilidades de interacción es quizás porque éstos cubren mejor sus necesidades de aprender, relacionarse y divertirse que con los juegos tradicionales.

9. Young Children’s Video/Computer Game Use: Relations with School Performance and Behavior

América del Norte: Estados Unidos

Este estudio examinó la cantidad y el contenido de los videojuegos para niños comparándolos con los resultados conductuales y académicas. Se exploraron las relaciones entre el contexto de juego, el género del niño, y la supervisión de los padres. Los datos fueron obtenidos a través de reportes de los padres de familia acerca de un respectivo juego, la conducta y el rendimiento escolar. Los resultados revelaron que el tiempo dedicado a jugar juegos se relacionó positivamente con la agresión y negativamente a la competencia escolar. El contenido violento se relacionó positiva y negativamente con el contenido educativo y problemas de atención. Los juegos educativos se relacionan con buen

rendimiento académico. Los resultados indican que los juegos violentos tienen que ver con los resultados conductuales y académicas del mismo tipo mientras que los juegos educativos pueden estar relacionados con resultados positivos. Ni el género del niño, ni la vigilancia de los padres, surgió como moderadores significativos de estos efectos. Los videojuegos se ha convertido en un negocio muy lucrativo. En 1999, la industria de los videojuegos en los Estados Unidos generó aproximadamente \$ 7,4 mil millones en ingresos al por menor (Datos de la PC,2000).

El internet de alta velocidad ha hecho posible en los últimos el fácil acceso a descarga y/o juegos en línea al instante, por lo que las ventas de videojuegos en total un estimado de 29 mil millones de dólares de negocio en 2005 (cit. en Wong, 2006). Funk (2005) ha informado de que el 53% de las partidas jugadas por niños entre primer y tercer grado, involucran violencia, y esta exposición a la violencia puede conducir a problemáticas en el desarrollo de la salud mental (cit. en Blake y Hamrin). Debido a la creciente popularidad de estos juegos, es importante aprender cuáles son los efectos que pueden tener en los niños, y lo que puede moderar estos efectos. Mediante la utilización de una encuesta realizada a padres, esta investigación explora la frecuencia de juego de videojuegos en los niños pequeños de entre seis a diez años, el contenido de esos juegos , y el contexto social en el que se juegan los juegos. Luego, se relaciona estas variables con el rendimiento escolar de los niños y problemas de conducta. Las diferencias de género infantil y vigilancia de los padres sobre los juegos de los niños son explorados como posibles moderadores.

10. Jóvenes y niños cambian la actividad física por el trabajo mental sedentario. Los padres de familia pagan el costo de las nuevas formas de entretenimiento.

América Central: México

A pesar de que el juego es un factor trascendente en el desarrollo infantil, la modernidad ha impactado de manera importante a las nuevas generaciones, porque la actividad física es sustituida por el entretenimiento que brinda la tecnología en el hogar. Los juegos tradicionales como las escondidas, las canicas, el trompo y el yo-yo, ya quedaron atrás. “En su edición de este mes, la Revista del Consumidor indica que de acuerdo a los resultados de una encuesta aplicada a mil 537 menores entre seis y 11 años de edad, 96.2 por ciento de los niños prefieren los deportes, mientras que 92.6 por ciento de las niñas gustan más de andar en bicicleta, patines o patineta.” (“Jóvenes y Niños”)

Por lo tanto, podemos observar que en el caso de los varones, 93.8 por ciento se inclina por los videojuegos, aunque en el caso de las menores el porcentaje es de 67. Los juegos tradicionales como el trompo o el balero son aceptados por 66.3 y 38.4 por ciento, en el mismo orden. Según la publicación de la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) subraya que 66.3 por ciento de las niñas juegan en casa y 10.3 por ciento en la calle. Los niños por su parte, 52.7 por ciento, juegan en el hogar, y 21.9 por ciento en la calle. Menciona que 33.4 por ciento juega entre una y dos horas al día, 19.6 por ciento más de dos y hasta tres horas, 15.6 por ciento más de cinco horas, 14.1 por ciento más de tres y hasta cuatro horas, 11.2 por ciento lo desconoce y 6.1 por ciento juega menos de una hora.

La publicación de la Profeco menciona que cuando se les preguntó a los menores los gustos en cuanto a las actividades recreativas, 95.3 por ciento eligió acudir al cine, 89.8

por ciento prefiere los juegos mecánicos, 89.2 asistir a la escuela y 88.7 por ciento visitar el zoológico.

Por eso se cree que las comodidades del mundo moderno han cambiado la forma en que los niños se divierten y la mejor manera que los padres de familia encontraron para entretener a sus hijos es la televisión. De esta forma, los videojuegos se han convertido en la manera más fácil de entretener a los niños y jóvenes, quienes se internan en un ambiente virtual en el que el jugador desarrolla una serie de actividades.

Sin embargo, son los padres de familia quienes deben fomentar otro tipo de juegos, que van desde utilizar los sentidos, habilidades físicas, intelectuales como los de memoria, identificativos y atención, sociales, rondas y escondida, juegos libres como jugar a la casita, al doctor, marionetas, entre otros. La lectura puede ser tomada como un juego y acudir a una biblioteca pública o sesiones de cuentacuentos, donde los niños también pueden participar y divertirse. Además, el juego es la acción natural que un niño tiene para conocer y aprender, por lo que no hace falta promoverlo, pues resulta suficiente que el adulto lo permita o lo facilite. El niño es feliz jugando con lo que él cree que es un juguete, que se convierte en ello hasta que el niño mismo le otorga ese valor.

11. Juego y Educación Infantil

América del Sur: Argentina

En niños de todas las edades los juegos desarrollan, en su mayoría, un gran movimiento físico y son impulsores del crecimiento tanto interno como externo, respondiendo a la necesidad natural que tienen los niños de moverse; los niños son activos,

exploradores y experimentadores de su propio cuerpo y de los objetos del mundo circundante.

Entonces, el cuerpo se construye a través del juego; a través de él se generan acciones sobre los objetos y se integran datos sensoriales y motrices; esto conduce al desarrollo de las capacidades físicas. “El cuerpo, vivido inicialmente como fragmentado, va construyendo su noción de totalidad”. (cit. en Tallis, Juego y Salud). El juego es la vía de acceso al desarrollo de muchas capacidades de la vida de un niño: desde el acceso a su propia idea de cultura, la socialización y la construcción de su pensamiento propio. Existe una experiencia paralela entre la experiencia del juego y el arte: El arte permite expresar las emociones, trascender el dolor y el impedimento físico, fortalece la autoestima y la confianza, produce placer y alegría, es curativo en sí mismo. El juego y el jugar, permiten construir un ‘sentido’ a esto que le está pasando al niño, facilitando conductas reparadoras y compensatorias, porque fortalece los aspectos sanos de este niño y del adulto que lo acompaña, generándose una adaptación positiva a este contexto adverso. Es decir, que el juego hace que el niño crezca tanto internamente como externamente, el crear sus propias ideas de cultura y sociedad, además de forjar su personalidad.

Es por ello, que en los niños el juego permite el desarrollo de variables como el reconocimiento de límites, mejoras de convivencia, vínculo entre padres, el poder hacer uso y ejercicio de la libertad a través del juego y el arte además de la maduración, crecimiento personal, mayor tolerancia a las frustraciones. El juego es una parte primordial en el desarrollo del niño, ya que influye en cada aspecto de sus vidas, como por ejemplo la relación con sus padres, cómo ve el niño al mundo, además de madurar en el proceso.

12. Juegos tradicionales vs juegos tecnológicos

América del Sur: Argentina

Llama mucho la atención ver cómo la tecnología, a través de la globalización, ha entrado en nuestras vidas y cómo tristemente está cambiando nuestras tradiciones. En éste caso se presenta el tema de los juegos, sobre cómo han ido irrumpiendo incluso en la vida de los niños más pequeños. Ya no nos sorprende ver a un bebé jugando con el celular de su papá. Los niños a edades más tempranas están demandando juguetes tecnológicos; como es el caso de los videojuegos? Dónde quedaron los trompos, las canicas o las escondidas?

Las formas de jugar están cambiando y se está transformando la educación de los niños con la innovación de éstos juguetes electrónicos. La principal diferencia entre ambas clases de juegos es el tipo de actividad que requieren de la persona, de manera que, con cada tipo de juguete estamos estimulando y favoreciendo aprendizajes diferentes. Las consolas, videojuegos, ordenadores infantiles, televisión, etc., en sí, no hay niño que no los conozca y la mayoría los utiliza en un momento de ocio, y hasta los llegan a convertir en sus juguetes favoritos. Jugar de esa forma no implica desechar lo tradicional como los trompos, las cuerdas; porque cada actividad complementa a la otra y aporta ciertos beneficios. Los mismos pedagogos aseguran que la era virtual ayuda al desarrollo de la parte motora fina, es decir, los dedos, la vista y el cerebro, pero deja de lado la socialización, lo que hace a la persona que los juega más individualista y pasiva, pero no existe mayor aporte.

La imaginación del niño es estimulada, sí, pero su creatividad se reduce al descubrimiento de las relaciones causales que existen entre las posibilidades que ofrece el juego. Por el contrario, el juguete tradicional, una muñeca de peluche, una caja de

plastilinas, ofrece más preguntas que respuestas. La imaginación y la creatividad del niño tienen que completar todas las soluciones que no ofrece el juguete: ¿dónde vivirá la muñeca?, ¿cómo se llamará?, ¿le gustarán los espaguetis?, ¿se llevará bien con el osito?...

Mediante el juego, el niño ensaya y practica muchas de las actividades a las que se enfrentará en la vida adulta. Por eso, a partir de los cuatro años gran parte de la actividad lúdica del niño se invierte en la imitación de modelos, y normalmente estos modelos son tomados de los adultos que rodean al niño. Luego jugar con juguetes electrónicos que requieran el manejo de joysticks, ratones, botones y teclas, pantallas o interface, asegurará la posterior adaptación del niño al mundo tecnológico en el cual vivimos. El problema es el de la insensibilización. Igual que el niño adopta modelos de conducta mediante el juego, adquiere también valores y actitudes. Y en muchos de estos juegos, por muy virtuales que sean, se normaliza la violencia como medio para resolver conflictos, o se justifican conductas discriminatorias.

Los efectos del descontrol de juegos tecnológicos son que ya no hay interacción con la familia, o lo hacen mucho menos. Además, no conocen a otras personas, otros niños y mayores. También, como sabemos el sedentarismo es enemigo de la salud, así como mantener a los hijos lejos de las pantallas no sólo resultará un tarea infructuosa en cuestión de tiempo, sino que puede ser contraproducente y limitaríamos un espacio cultural emergente en el que van a desenvolverse durante toda su vida, del mismo modo que lo hacemos ya nosotros.

Esto nos indica que el juego es una relación entre el niño y el entorno. A través de él, va preparándose para la vida adulta, es como un terreno de experiencias. El psicólogo suizo Jean Piaget, llama a esta etapa sensoriomotriz, pues los niños pequeños, aprenden

entonces mediante los sentidos y el movimiento. La coordinación y el equilibrio se irán perfeccionando en esta etapa, de la misma forma, el aprendizaje se dará mediante la repetición de experiencias.

13. El avance tecnológico ha cambiado los juegos. Estrategias para recuperar juegos tradicionales infantiles

América del Sur: Venezuela

“El interés del niño y niña por permanecer, durante el tiempo de ocio, en juegos computarizados, hace que olvide la práctica de juegos que se derivan de actividades propias de la zona, donde se refleja las costumbres y tradiciones de la localidad, relacionado con las épocas del año, y que les permite un mayor rendimiento en el desarrollo de hábitos y habilidades en sus actividades cotidianas” (Moyetones). Con el transcurrir del tiempo los juegos, deportes populares y tradicionales han ido cambiando debido a los cambios socioculturales por los que la sociedad y el entorno atraviesan también de manera continua, por lo tanto, el desarrollo cultural, económico y social involucrados en este cambio son los factores que han intervenido en la preferencia de juegos tecnológicos a los tradicionales. Así mismo, los adultos han disminuido el tiempo empleado en juegos de mesa, aumentado el número de familias que han creado una dependencia a los medios audiovisuales computarizados.

Por ello, una buena estrategia sería emplear la recuperación de los juegos tradicionales, los cuales deben ser promovidos por los padres, madres, representantes y familia, en espacios compartidos con los niños y niñas. Además, es necesario evaluar las debilidades y potencialidades del infante, para saber que juegos propiciar que permitan desarrollar lo positivo y disminuir lo negativo, de su conducta. “No cabe duda que los

medios audiovisuales, representan un medio fácil para distraer al infante, sin embargo genera funciones poco sociales o individualizadas, por otra parte lo positivo sería el desarrollo de retentiva, asimilación, atención y otras habilidades motoras, sólo que debe contar con el acompañamiento y supervisión de los adultos” (Cantillo cit. en Moyetones)

Las estrategias de recuperación de los juegos tradicionales, requiere una observación directa para determinar las habilidades y destrezas del niño y niña, lo que permitirá seleccionar el juego; tiempo para la elaboración del material a utilizar en su ejecución; creatividad, dinamismo e imaginación; e involucrarse con el infante en el desarrollo del juego. “Los padres, madres y representantes deben tomar conciencia, en la importancia del acompañamiento y supervisión de las actividades que ejecuta el infante; mantener en el hogar juegos didácticos, libros acordes al interés del infante y material para trabajos manuales (colores, hojas, plastilina, etc.); así como dedicar tiempo para jugar con los hijos” (Moyetones).

Los niños y niñas más afectados son los hijos únicos, quienes por las actividades laborales del padre y la madre, invierten horas de ocio en medios audiovisuales como televisor, computadora y juego de video portátil. La mayoría de los juegos tradicionales son desarrollados en grupos o requieren condiciones específicas del lugar de juego, por lo que al encontrarse el infante solo, el aburrimiento es mayor. “La estrategia más idónea sería que el padre, madre o representante, emplee el fin de semana para enseñar al infante diversos juegos o actividades recreativas, de práctica individual, y durante la semana disponga de 15 o 20 minutos para asignar tareas o retos de juego, que desarrolle durante su ausencia, lo que permitirá crear un hábito de juego en poco tiempo” (Cantillo cit. en Moyetones).

Sin embargo, existen espacios para desarrollar ambas actividades (tradicionales y tecnológicas) las cuales brindan beneficios al infante, son los padres, madres y representantes, quienes deben establecer y hacer respetar los horarios de estudio y momentos de ocio. “El niño y niña necesita actividades que le permitan desarrollar, además de las habilidades motoras, las habilidades físicas. Algunos padres, madres y representantes prefieran distraer al infante con los aparatos audiovisuales, pues ellos no requieren que su hijo este fuera de la casa, brinda seguridad física y lo puede hacer solo; sin embargo no es lo ideal pues el niño y niña, requiere socializar, aprender de sus errores y desarrollar otras habilidades” (Fernández cit. en Moyetones)

Juegos como stop, paralizado, pise, metra, volar papagayo, la vieja, la cuerda, el escondite, perinola, trompo, la ere, chapita, pelotita de goma, cuenta cuento y juegos de mesa como ludo, bingo, monopolio, reto al conocimiento, damas, ajedrez, la gallina y el zorro, memoria y cartas, son algunos de los juegos más populares que, generación tras generación, aún se escuchan por los rincones de las calles yaracuyanas. “Retomar estos y otros juegos, tal vez replantearlos con ciertas variantes, permitirá rescatar valores, costumbres y la sana recreación, en nuestra nueva generación.

Cada vez los educadores, padres, madres y representantes, deben generar nuevas estrategias de aprendizaje, así como activar la creatividad para estar a la par con el educando y lograr obtener su atención” (Fernández cit. en Moyetones). En fin, los niños exigen la presencia de dos o más participantes, para acceder a jugar, además de que debe ser algo divertido, tener niveles de alto y bajo impacto físico o ser de gran interés; por lo que se invita a los padres, madres y representantes, a recordar su niñez y activar la creatividad, con plena conciencia de que deben dedicarle tiempo exclusivo a sus hijos.

14. Recuperar los juegos tradicionales promueve el ejercicio y la unión del hogar

América del sur: Colombia

Un estudio reciente de la Organización Mundial de la Salud demostró que casi un tercio de los pequeños de todo el mundo pasan tres horas por día, más o menos, viendo televisión o usando el computador. Es decir, ya atrás quedaron los juegos de la calle como escondite, lleva y semana. Sin contar con lazo, yermis y chicle americano.

Según Jorge Enrique Alarcón Villar, médico especialista en medicina del deporte, el problema fundamental es el poco tiempo de juego y diversión que hoy en día dedican los padres a los hijos. “Hoy en día los adultos no salen a correr con sus hijos. No ven la importancia y los beneficios del juego. Como tampoco ven las consecuencias de peso que podría acarrear el sedentarismo en sus hijos. Es necesario cambiar hábitos de vida en los padres, para que ellos lo hagan” (Alarcón cit. en Toro)

El nivel de atención de un niño entre 5 y 7 años es tan solo de 30 minutos. Por tal motivo, es necesario proponerles juegos divertidos, donde ellos conozcan la importancia del movimiento y de la socialización. “A esa edad, lo fundamental es crear conciencia del ejercicio físico, pero por medio de la lúdica. Por esto, resulta prudente que los padres acompañen a sus hijos en estas actividades y que los fines de semana, como mínimo, asistan a los parques y se diviertan con un balón, una bicicleta, o los patines, implementos que debería saber utilizar un pequeño a esa edad” (Alarcón cit. en Toro). También los juegos como piques, encostados, trepadores de árboles pueden ser otros juegos que divertirán a su hijo y lo harán a usted un mejor padre.

Por otro lado, según Aura Sofía Rico, médica especialista en desarrollo infantil y directora del jardín infantil Kanga, estos juegos permiten unir a la familia y que permiten demostrar a sus padres que entendiendo las necesidades de sus hijos, que los quieren ver sanos y desarrollados. Por ello, permanecer sentado por mucho tiempo frente televisor o el computador no ofrece la interacción social ya que el niño no enfrenta ningún reto y se pierde el concepto del trabajo en equipo y el manejo de tiempo y las reglas. Por otra parte, los músculos implicados en el manejo de una buena postura no se ejercitan, así que el niño sedentario tiende a ser menos hábil en la parte motora.

Por ello, la Asociación Americana de Pediatría (AAP), también enfatiza en la importancia del juego en el establecimiento del vínculo niño-familia, así como el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y motoras. Según la psicóloga infantil y familiar Paula Bernal, esas primeras experiencias, las cuales son en forma de juego, son cruciales para los niños ya que el mismo aprende todo lo nuevo que el mundo tiene para ofrecerle y recibir. Por lo tanto, lo novedoso para el niño se va convirtiendo en algo conocido y genera mayor seguridad en un mundo en el que no sólo su cuerpo cambia rápidamente sino en el que prácticamente todo es nuevo.

Cuando los adultos juegan con los niños, le comunican que son importantes, que lo aman y que están ahí para ellos. A través de este, los niños logran sentirse capaces en la tarea de conocer todo lo novedoso que tiene el mundo para mostrarles, pueden ir a su propio ritmo y les da la oportunidad de sentirse con control y salir adelante en un mundo aún desconocido para ellos.

Por lo general, la ausencia de juego en la vida de un niño tiene serias repercusiones en el desarrollo general, que van desde retrasos en el desarrollo hasta dificultades psicológicas. “El niño no aprende sobre la causa y el efecto ni a relacionarse con los demás ni con el mundo sino es con el juego” (Bernal cit. en Toro). El juego, ya sea a manera de canto, lectura, conversaciones, juegos de palabras, contacto físico, juguetes y juegos tradicionales permite que el niño se adapte y actúe sobre el mundo. Por ello, rondas "Arroz con leche", "Limonada con sabor", "La negra Carlota", "La rueda rueda" y "El puente está quebrado" son algunas rondas con las cuales los niños se divierten, conocen más el lenguaje e interiorizan la importancia del juego en equipo. Sin importar el juego, lo fundamental es la diversión. “La ausencia de éste tendría efectos nefastos en las diferentes esferas del desarrollo del afecto, la socialización, el lenguaje, la cognición, los sentidos y la motricidad”. (Bernal cit. en Toro)

15. La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años

América del Sur: Perú

Como es de nuestro conocimiento, jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. “Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el

desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor” (Varios). El juego dinamiza los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea.

El juego aparece desde muy temprana edad y es una conducta natural. Nadie tiene que enseñarle a jugar a un niño, pero sí ofrecerle un entorno propicio para que esta actividad progrese y se fortalezca. Al jugar, el niño está encendiendo el motor de su desarrollo y aprendizaje. Además, la red de vínculos familiares y sociales es el marco donde el juego se despliega como dinamizador del desarrollo y del aprendizaje. Un entorno afectivo y seguro, interacciones humanas amorosas y estímulos humanos, como la comunicación, son elementos esenciales para que el niño crezca jugando, aprendiendo y desarrollándose saludablemente.

Marco Teórico Nacional

Entrevista 1

Psicólogo Clínico: Pablo García

Yo pienso que es prudente que se hable primero de bibliografía al respecto. Autores como Melanie Klein, Donald Winnicot. También encontramos una autora argentina que se llama Arminda Arbendasturi con su libro “el niño y sus juegos”. Finalmente tenemos a Raquel Soifer. Y en autores nacionales tenemos a María de los Ángeles Núñez que habla también sobre tecnología y el juego y el niño.

Primero hablemos de antecedentes, lo primero que hay que entender de los niños es que el único lenguaje de los niños para poder entender y poder comunicarse es el juego. Según estos autores, como Winnicot, hablan del niño un ente que juega, cuando el niño

nace, generalmente por ejemplo, cuando ya no tiene hambre empieza a jugar con el pezón o el chupón del biberón y esto nos indica que ya no tiene hambre, que ya no quiere comer.

El juego es la única expresión que tiene el niño para poder hacerse entender. Entonces, entre más lúdico sea el juego es mucho más canalizador de lo que nos quiere informar el guagua, entre menos lúdico es el juego, entre más tecnológico, entre menos movido es el juego, automáticamente el niño tendrá un montón de carga. Digamos, pongamos un ejemplo, nosotros somos adultos y nuestra forma de comunicarnos es el habla el lenguaje el idioma, digamos que nos quitan ese idioma de golpe, nos quitan el lenguaje y tenemos que ir al trabajo, un trabajo de servicio al cliente por ejemplo, y sin poder hablar.

Sin eso, lo que nos va a pasar es que automáticamente vamos a entrar en crisis por que como yo te entiendo en un servicio al cliente si yo no tengo habla no tengo un lenguaje que me entiendas, vas a llenarte de estrés, frustrado, de ira, el trabajo se te va a acumular, etc. En el niño es exactamente lo mismo, cuando un papa o una mama no juega con su hijo, el niño automáticamente el niño se carga de todo esto y empieza a sintomatizar, empieza a hacerse rebelde irritable, pateo, llora grita, no come, porque no tiene otra forma de enseñarles a los padres como hacerse entender, aquí se ve lo importante que es el juego.

Klein habla acerca de los objetos internos y externos, dice que los seres humanos tanto los niños como los adultos tenemos objetos internos y que los proyectamos afuera por ejemplo, entonces por ejemplo en los niños cualquier forma en la que tu juegues, qué es lo que está pasando contigo. Por ejemplo si empieza el niño a jugar con el lápiz, algo nos está queriendo decir. El trabajo del papá es interpretar qué está pasando. Cuando juegan con carritos y los chocan, algo están intentando decirnos, hay un porqué de el

choque de lo carritos. Si son agresivos al jugar determinan claramente el objeto interno que tiene. Ahora hablando como un adulto por ejemplo, saca sus objetos internos por medio del fútbol, se enoja dice malas palabras, no tolera perder, sacan todo lo que tienen adentro, porque el juego es el catalizador más grande que un niño y hasta un adulto tiene.

Se darán cuenta por esta razón que los coaching grupales son generalmente lúdicos, el que juegas el que hagas competencias, ahí es cuando más te sientes glorioso, una maratón una carrera, escalar. Es así de importante el juego en el niño. Es el hecho de poder expresarse, de poder hacer lo que siente y poder conectarse y vincularse con los papás. Cuando uno tiene un compañero de juego, te pegas un montón a esa persona, por ejemplo yo soy muy apegado a mi equipo de volley con el que juego, porque juntos encontramos gloria, pérdida, emoción, enojo, etc. Lo más importante en un niño es el vínculo que se genera, porque son como cómplices de juego.

Para empezar con este tema hay que hacer dos aclaraciones, en primer lugar lo digital no genera adicción. Lo que genera adicción es la soledad. Hablemos de un niño y de un adolescente, la primera instancia de la soledad va dada normalmente en un adolescente a partir de los 13 o 14 años en donde él necesita su soledad, porque está identificándose del resto y aparte necesita su espacio, se distancia obligatoriamente de sus padres porque su nuevo enfoque son sus amigos. Pero si esta conducta viene desde los 5 o 7 años estamos en problemas serios porque este niño estará propenso a ser adicto a un montón de cosas, ya sea a juegos a amigos etc. Porque en realidad hay adolescentes que están solos pero esto ya es desde chiquitos, nunca jugaron con sus padres, nunca hicieron absolutamente nada.

Si tu tienes un montón de trabajo, y tu guagua te molesta un montón, lo primero que vas a hacer es decir: Mira Mickey Mouse, y a veces se pasan todo el día en esto por

que? Porque les permite arreglar la casa, leer, estudiar. Entonces ese es el problema. No cuando se pone un entretenimiento lúdico sino como una forma de quitarte de mi camino, como que “déjame hacer mis cosas” y claro el niño le gusta y al papá o mamá también. La tecnología como tal no es adictiva si no todos fuéramos adictos es claro que facilita el trabajo de muchas cosas, nos permite ingresar o ver cosas que nunca se han podido ver antes en una forma análoga, pero si va por ese lado. Incluso ver en familia películas no tiene nada de provechoso.

Esto va por la mano de la soledad, por ejemplo como decía uno puede chatear con un amigo y te responde rápido, sin embargo cuando quieres hablar con tu papa si te dice espérame un momento o más luego empiezas por hablar mas con tus amigos, entonces te sientes abandonado. Sin embargo, por el otro lado, no hay actividades compensatorias a esto es mucho más entretenido jugar en el celular porque la familia no oferta cosas diferentes o nuevas.

En los niños desde los 3 años, se instaura la figura del papá, antes de los 3 años tienen un vínculo muy pegado con mamá entonces mamá les llena desde adentro. Los niños se miran como su madre les mira, por ejemplo ¡que niño tan lindo!, ¡que niño tan educado!, ¡que niño tan malcriado!, ¡qué cochino! Entonces se ve todo a través de mama. Cuando a los 3 años empieza a tomar la posta el padre, generalmente los niños se estructuran a nivel triunfo, éxito. Entonces cuando juegas cuando ganas cuando pierdes, cuando te caes, un papa te dice a ver tu puedes levántate, una mamá en cambio dice “no mi guagua se va a caer”. No. Déjale que se levante solo así el niño se siente poderoso, adquiere poder. Cómo va a adquirir el niño este poder a través de una Tablet o un iphone?. Cómo se puede llenar el niño de estos nutrientes que a esta edad necesitas que es triunfo,

disciplina, compartir, comportamiento, autoestructura, autoestima, ¿cómo lo haces con algo digital?

Somos seres análogos, que no venimos de lo digital, desde el abrazo, desde el apego, desde todas las técnicas estructuradas desde siempre. El método que yo uso se instaure desde 1900 y pido porque toda la enseñanza que tenemos es análoga, una ingeniería, un médico un arquitecto somos análogos. Tenemos que estar y ver al paciente personalmente tenemos que ver a fondo.

Si le das una A y que construya la letra A en un fómix va ser mucho más entendido que encuentre la A y que la meta en un rompecabezas o etc. Porque somos seres análogos, porque nuestra estructura completa viene desde la falta de tecnología. Tenemos una exclusión tecnológica desde hace 50 años y un boom desde hace 10, no es mucho, creo que confundimos lo normal con lo actual.

El tiempo es muy relativo al papá y al hijo, generalmente las estadísticas dicen de 10 a 15 minutos, sin embargo por experiencia yo me tomo 10 minutos en jugar lo que sea. Puede haber incluso juegos que hagas en el auto hasta llegar a la casa, como por ejemplo cantar canciones, contar chistes, reír, juegos que sean kinestésicos. Puede ser cualquier juego, a las bufandas, a los disfraces, a las espadas incluso leer un cuento, jugar a los títeres, entonces en promedio si tienes una visión infantil, no estas jugando 10 minutos enfocas 10 minutos en juego, pero en realidad toda la vida pasas jugando con tu guagua. Cuando juegas al cantar, cuando haces disciplina jugando, por ejemplo ¿ah no vas a comer la comida?, bueno entonces me como yo, y empiezas a jugar en bromas el niño va a decir, ¡aah, no no te comas!.

Cuando nosotros jugamos todo el tiempo, como decía de cajón, el lenguaje infantil es el juego, entonces hasta para disciplinar podemos nosotros jugar. Entonces en términos generales no jugamos 10 minutos, jugamos toda la vida del niño, desde la mañana a la noche. El problema es que a veces pensamos que el jugar es necesariamente enfocarse en una actividad como pelota o coger los camiones y jugar, cuando jugar es la vida entera del niño. En terapia uno juega con los pacientes, a veces yo hago juegos de roles, constelaciones, esto es jugar, entonces toda la vida, yo juego con mis pacientes.

La vida del niño es un completo juego incluso para disciplinar. Entonces no es que juegas dos minutos, juegas toda la vida. Hay que enfocarse más en el lenguaje infantil, enfocarte a que si juegas toda la vida con tu hijo, no va a hacer tanta falta el enfocarte tanto tiempo en un juego específico. Si le hablas a un niño como adulto como por ejemplo: ¡te fuiste a dormir, ya ahorita carajo!, ¿en donde está el juego? Entonces el juego no termina en el carro, el juego es todo el tiempo.

Como decía antes, la mamá cuando le ve al niño la mamá te enseña cosas internas, el niño siente algo en el estómago y no sabe qué es, pero si su mamá le dice: “esto es hambre, o esto es frío” o cosas como: “ esto es amor, esto es enojo”. La mamá ejerce esto. Y el papá es más en lo social, te llena de valor, de autoestima, te empuja a la vida, en vez de vetarte, te da la libertad de poder ser solvente socialmente. Aquí radica la importancia.

Toda la vida, porque todo lo deberías hablar en idioma infantil. Muchas veces papás dicen cosas como : “a ver, ¿por qué rompiste el vidrio?, ¡dime ahorita!, el niño ni siquiera sabe qué pasó, no funciona mucho ser tan lógicos si no más al juego como enseñanza por ejemplo: -“uh te acabas de endeudar, te fregaste, como vamos a resolverlo”

-“papi yo tengo un dólar” - “dale hijo yo te pongo los otros 50 dólares”. Esto es jugar, lo otro es hacerle razonar en forma adulta.

Hay que hacer del niño un juego todo el tiempo, incluso cuando queremos que se ponga el cinturón, para que se levante, para que coma, para que se lave los dientes, etc. Cuando haces de toda la vida infantil un juego, no influye tanto la cantidad de minutos diarios que le emplees a tu hijo cuando llegas del trabajo o cuando tienes tiempo al día, pueden ser 8- 10 minutos que se juegue pero lo importante es que todo el tiempo que uno como padre puede compartir con su hijo esté proyectado a hacer de todo ese tiempo un juego como antes dije.

También hay que equilibrar el tiempo, hacer este tipo de enseñanza mediante juegos durante toda la semana y los sábados y domingos salir a correr, ir al parque. No satiricemos a que es el juego enfocado, sino es el hacer tu vida, de padre, tan infantil como la de tu hijo incluso para disciplinarlo al mismo tiempo. Ese es el secreto.

El niño hace todo a través del juego, el juego le domina, por eso si haces de su vida, sus obligaciones, sus deberes y de lo que debe aprender, un juego, influirás aún más que el tiempo que dediques únicamente con tu hijo a jugar un determinado juego por unos minutos. No hay un enfoque de juego, como es el monopolio, el PlayStation, no hay juego que específicamente funcione en el vínculo padre e hijo, sino el hecho y la intención de querer pasarla bien entre ambos todo el tiempo con la estrategia del juego para el niño. Como efecto, se le siente más presto al niño para hacer cosas como comer verduras, lavarse los dientes, etc., cosas que usualmente no le gusta hacer.

Por otro lado, no se le quita la tecnología, pero si va a jugar en la computadora se controla el tiempo. La tecnología no es adictiva, como sería el alcohol. El entretenimiento

tecnológico es controlable. Si ya vemos que el niño acabó su tarea en la computadora o ya pasó un tiempo en un aparato, como padre mismo ya proponerle el realizar otra actividad a la cual seguramente el niño si va a acceder y apagar el aparato para compartir con el padre en otra actividad. Nada de lo que existe es malo, el problema es el abandono. Por ejemplo, el alcohólico, en donde el problema no es la existencia del alcohol sino que el alcohólico llena sus vacíos sus necesidades con exceso de alcohol.

A través del juego es la única forma que el niño se deja llevar. Si el padre se pone, no como obligación de jugar, sin de intención de jugar, el niño va a valorar más un juego que involucre un escenario espacio personas y cosas reales que lo virtual. En caso de que el niño ya se condiciona o ancló a estar en la tablet, es obligación del papá ofrecerle otras cosas "Mira tengo esto, compré esto nuevo" y a pesar de que el niño muestre más interés de seguir en la tablet, como papá se debe decir comentarios sobre esa nueva actividad o producto que el niño pueda percibirlos como mejores, así el niño solo se incorpora o vincula a una nueva actividad que el padre propone. Es cosa de llamar su atención hacia otra actividad de mayor calidad, mientras se controla el abuso o vicio tecnológico.

Muchos papás no ven la importancia del juego en el niño. Esto no es un problema como antes dije, el alcohol, no es preventivo. Nosotros venimos de una cultura muy Victoriana donde el papa trabaja, la mamá en casa, la mamá disciplina en casa y el papa da plata para que se pueda disciplinar. Por ello la importancia de que se incorporen campañas preventivas de concientizar este problema, de difundir en los medios, para que los padres no se concienticen solo cuando ya sus hijos no responden bien a su deber como estudiantes, no quieran hacer deberes apropiadamente, y les generen crisis en sí con sus actitudes.

Lamentablemente muchos papás esperan a estos síntomas negativos en sus hijos, a que se enfermen, para darse cuenta del daño que causó no haber sido partícipes de un buen desarrollo infantil interviniendo en su forma de entretenerse. El niño será lo que hagan sus padres. en las mismas escuelas se puede enseñar a los padres a jugar con sus hijos.

Entrevista 2

Psicoterapeuta Familiar: Marcos Maldonado

Partiendo de que los niños y niñas no nacen humanos. Partiendo que de lo genético apenas lo funda lo humano mas no lo determina. Lo que determina lo humano son las relaciones, la practica, la vida, la interacción humana es decir lo que se conoce como ontogénesis (Onto ser- génesis origen).

Entonces si un niño o una niña no nacen humanos, obviamente es de la especie humana, tiene genes pero se va haciendo humano. Pero qué es lo que le hace a un niño y a una niña ser humano. Las relaciones lo hacen niño. ¿Y qué relaciones? Voy a dar un ejemplo. Tienes un primo de tu edad, imagínese que a esta niña se lo llevan sus padres de viaje al África y el avión se accidentó y cayeron en la selva africana y la única sobreviviente fue tu primo con la edad de 2 años y la recogen nuestros antepasados bípedos, la cuidan y se cría con ellos ¿Qué idioma hablaría hoy ese primo? Hablaría el idioma de nuestros antepasados bípedos primates y ¿qué comería y qué jugaría? Ellos son sapiens, no sapiens sapiens, osea no tienen el lóbulo frontal como los chimpancés o cualquiera de estos antepasados nuestros que todavía viven en el África, entonces, la prima aunque nació con genes humanos, no tuvo las relaciones que una persona de aquí como tú.

Entonces una niña o un niño se hace en las relaciones de aceptación, de legitimación, de validación, de reconocimiento de presencia de caricia en relaciones de gozo y de goce. Qué son las relaciones validantes, las que son opuestas a la demanda de obediencia.

La presencia legitimadora es cuando el niño es reconocido es validado por un elemento sustancial que es la presencia validante. Qué es la presencia validante, es que el adulto que está con la niña o el niño está en ese instante en ese presente y no en otro. Es decir que si un adulto está con una niña, están acostados uno junto al otro el papá o la mamá no está pensando en la tarea ni el trabajo pendiente, si no que está en ese momento en lo que está haciendo con la niña, eso es la presencia validante legitimadora, en otras palabras cuando los padres están con los niños o niñas no pueden pensar en otra cosas si no en lo que están haciendo este momento.

Pueden estar de cuerpo y estar pensando en otra cosa, esto da origen a la neurosis es decir alteración, enfermedad, irritabilidad. Cuando un niño o una niña siente que esta ahí pero no esta mentalmente el niño se irrita, se molesta, se porta agresivo. Entonces como esta irritado o incómodo, se siente mal, un niño que no se siente bien se porta mal. En cambio un niño que se siente bien, no se porta mal. Para que se porte bien el niño debe estar el papa en presencia legitimadora es decir que el adulto esté ahí en cuerpo, alma y espíritu, pensando en lo que esta haciendo y no en otra cosa.

El segundo elemento fundamental es la caricia, el toque, porque no hay otra especie en este planeta con otra corporalidad como la nuestra. Somos los únicos, los humanos que tenemos este cuerpo y es fundamental para un niño o una niña, el toque, la caricia. ¿Cómo

un niño o una niña vive, se configura, se hace humano? por la legitimación presencia legitimadora y por la caricia.

Estas dos nociones se materializan y toman forma a través del juego. Porque el juego es el encuentro de legitimidad total, sin sospechas, sin dudas. Y tampoco sin pre direccionalidad para sacar tal objetivo o resultado. Solo por el placer de legitimación, solo por el disfrute de vivirlo. No para que sea más inteligente, no para que sea más despierto, no para que sea más autónomo, no para nada, solo por el disfrute y el placer que es profundamente humanizante.

Porque las otras especies en el planeta a través de la evolución, no es que los primates o los mamíferos, o la ballena no es que diga, voy a dejar de comportarme como ballena para comprobar evolucionar, es decir no hay propósito en el juego.

El juego debe tener estos dos elementos, concentración en el juego y toque. Entonces no es de ponerse a jugar como que “a ver, pintemos”, o sentémonos a ver una película, porque ahí no hay nada, debe haber contacto corporal y atención a lo que se está haciendo. Eso nos hace humanos. Eso llaman los biólogos neo-modernos: biología del amor. Y Maturana lo llama biología del amar.

Más o menos qué ocurre en la cotidianidad, la mamá cuando está en el trabajo llama por teléfono a la casa a preguntar a la empleada: ¿cómo están mis hijos? ¿qué están haciendo? Cuando está en el trabajo está con la cabeza en la casa. Cuando llega a la casa se acuerda de emails, hojas de Excel y cosas de oficina, está pendiente del trabajo, ah, pero esta con sus hijas. Entonces llega papá a comer, dice que ha tenido un día pesado y tan cansado y llega a ver el noticiero y otros programas hasta que se queda dormido. Y mamá

le dice a los niños: a dormir, ya hicieron las tareas? En la escuela empieza la deshumanización, en el kínder. Porque antes el niño es amado solo por ser por existir.

Papá y mamá están pendientes de las cosas de día de mañana, que pagos cancelar, que trámites, qué préstamo, etc. Entonces papá y mamá están pendientes de los niños el día siguiente, y se acuerdan de ciertas cosas que tuvieron, entonces están urgidos por que sus hijos se vayan a dormir. Pero los niños están tan contentos de que papá y mamá estén que quieren jugar, y además uno de ellos no terminó los deberes, lo que quiero decir es que los padres estando no están y esa es la mayor tragedia. Que estando, no estén. Igual sucede que estando se pongan a jugar otras cosas como pintar. Entonces aunque se pongan a pintar, playstation, no sirve, por que en el juego la necesidad del niño es caricia y dos presencia legitimadora. Que haya tacto.

Si juegas juego electrónico con tus papas no hay caricia, entonces no hay el otro elemento configurante que es el toque. Uno no puede acariciar a un humano a través de la pantalla.

Incluso si juegan juegos electrónicos a los niños no les molesta porque lo único que quieren es pasar con ellos. Si los papás se dedicaran a estar 10 minutos, 15 o 20 enfocados solo en los niños, aseguro que prefieren eso. Empezando desde bebes se nota el amor incondicional. Dar el Pecho sin condiciones es la aceptación incondicional.

La estructura neurológica antes de los 9 a 11 no tienen la posibilidad de abstraer. Es decir por eso los niños a veces dicen “mañana me fui a jugar” porque la estructura neurológica en los niños antes de esta edad, no tienen la posibilidad de abstraer. Quiere decir que el tiempo es la mayor abstracción humana. Es decir que el tiempo no existe es un acuerdo que los adultos de este planeta creamos. Entonces los adultos le indican a un niño

las reglas como por ejemplo “portaraste bien” , los niños no tienen la posibilidad neurológica para el futuro, porque no tienen noción del tiempo. Por eso un niño se duerme solo cuando tiene sueño, un niño come solo cuando tiene hambre, es decir que presencia legitimadora caricia, goce, gozo, contacto, son configurantes. Esto nos da forma a lo humano nos hace humanos es la esencia de lo ontológico. Es la base de la ontofilogénesis. Es la génesis de lo que nos hace la familia humana, el ser.

Ontológico son las relaciones: presencia legitimadora y caricia. Esto es posible a través del juego, el juego es la vivencia configurante, ontogenésica, ontofilogénica es lo que nos hace humanos.

Los humanos solo somos adictos al amor. La soledad es una consecuencia de cómo hemos organizado la existencia y la coexistencia. En el devenir del vivir del convivir tenemos la soledad siempre en algún momento de nuestras vidas. Los humanos somos adictos a la presencia al reconocimiento a la validación, a la alegría, al gozo, al goce a la compañía, presencia disfrute a la paz. Somos en pocas palabras adictos como dice Arthur Janov en la biología del amor lo llama, la adicción al amor. Él realizó investigaciones de neurotransmisores en embarazadas que no querían tener a sus hijos y le siguió por 14 años. Él midió neurotransmisores que son los que nos da la sensación de bienestar y seguridad. Estos niños que no eran bien concebidos que no eran aceptados o queridos desde un inicio, desarrollaban adicción a estupefacientes como el alcohol.

Somos adictos al amor, qué es el amor?, la aceptación sin condiciones ni demandas ni exigencias ni propósito. Eso es posible ahora con el juego y la caricia y la legitimación o mejor dicho, es posible en los juegos que impliquen al contacto.

Entrevista 3

Psicólogo Clínico: Marco Antonio Villarroel

Jugar, es uno de los más importantes componentes en el crecimiento de los niños. En ese sentido uno no juega aunque parezca, solamente por jugar, sino juega siempre condicionado a algún tipo de aprendizaje. Parte de ese aprendizaje es, la interrelación con las personas y además, saber afrontar ante éstas cuando se pierde.

Entonces, la significación del juego, que es vista como algo en lo que solo se pasa el tiempo y se cuelgan en todos los nuevos aparatos tecnológicos, es sin duda, una significación insuficiente. El juego en este sentido, es algo muchísimo más amplio, muchísimo más rico, que solamente el de divertir a una persona, sino que es también una experiencia de aprendizaje cuando se la realiza con personas esa experiencia de aprendizaje es mucho más grande, mucho más compleja y sobre todo más enriquecedora. Es precisamente por eso, más que por un discurso moral, que la familia siempre debe estar al lado o ese tipo de argumentos, que es sumamente importante que se priorice estas actitudes lúdicas de juego con las personas, con los padres.

A nivel psicológico, no solamente hace falta pasar el tiempo, gastar el tiempo, sino que hace falta también sentir los pros y los contras de lo que es interrelacionarse con las personas, entre ellas saber ceder, saber aprender, saber escuchar, saber esperar, poder decir las cosas, tener la gratificante sensación de que te escuchen.

El juego siempre va a ser una relación que va más allá de lo lúdico, pues uno aprende a interrelacionarse por medio de las personas. Por eso siempre digo, uno aprende en el fútbol, todo lo de debe aprender en la vida. Eso se aprende en las relaciones interpersonales, en el día a día, rozándose con los demás. El momento en que al niño no se

le ha dado la oportunidad de tener relaciones humanas, se pierde la parte medular, que tarde o temprano hará falta en la vida del niño.

Además, existen familias donde hay un abuso de entretenimiento tecnológico porque es uno de los entretenimientos más baratos a la larga, para que los niños se queden ahí y no le molesten al padre o a la madre trabajadora. La primera observación que se debería tener con respecto a esto es de índole económica. Los dos padres tienen que trabajar, o al menos las personas que están a cargo de los niños trabajan hasta altas horas y esto se refleja en el nivel de endeudamiento, como si a más dinero significara más afecto y, claro, esto no es así.

Ante ésta especie de gran trampa económica, que es la de que todo el mundo necesita trabajar bastante, no hay tiempo para los niños, existe una realidad. Esta se trata de que hay mucha gente que tiene cantidad de hijos y probablemente tiene demasiados como para poder hacerse cargo de la situación, lo cual es también un problema de planificación familiar. Se debe dar al niño los recursos que se pueda pero también el tiempo que como padres deberían darle, si no tiene tiempo y no existen recursos es mejor no tener niños, porque luego se ven flagrantemente las consecuencias de tener chicos y chicas que hayan crecido fuera de un vínculo afectivo familiar donde no se pudo desarrollar el juego, como base de comunicación y aprendizaje.

Todas estas cuestiones si pudieran ser evitadas, o de alguna manera cambiadas, es mediante una planificación familiar adecuada para empezar. Entiendo el fervor que tengan algunas personas por tener “guaguas” pero por otro lado, no se puede ni reemplazar el tiempo con los niños mediante artefactos tecnológicos caros ni darles a los niños satisfacción material insuficiente.

En este sentido, probablemente jugar a tener menos recursos pero más tiempo con los niños tampoco es la solución. Sin embargo, el dedicar al menos una buena franja de tiempo a pasar con los niños y a hacerles tener una mentalidad crítica frente a lo que venga y a lo que consumen para entretenerse, es una solución realizable y viable a la problemática ya que el punto es que las personas crezcan teniendo una mirada crítica y sólo puedes hacerlo si es que desde niño te enseñaron a valorar ciertas cosas básicas, el diálogo, mirarse a los ojos, pasar un tiempo en silencio, el silencio está totalmente devaluado, ya nadie pasa mucho tiempo en silencio. Pasar tiempo con los niños y hacerles entender estos valores también es efectivo de interiorizar a través del juego.

No tendría una receta de tiempo suficiente, pero diría que no importa tanto la cantidad de tiempo sino la naturaleza del tiempo, es decir si los padres pasan con su hijo bastante tiempo pero los dos están viendo televisión, es algo igual, o si pasas con tu hijo mucho tiempo pero el uno está enojado y no se hablan, el uno está en su cuarto en el *Facebook* y mamá está cocinando, tampoco hay demasiado.

La naturaleza del tiempo tiene que estar destinada a crear un vínculo afectivo, un vínculo de confianza y un vínculo que fomente esas pequeñas cosas que cada vez más no olvidamos, que es hablar, ser sincero, discutir, saber perder, saber ganar, entender las virtudes del tiempo lento, del tiempo despacio. Porque se puede pasar doce horas con la criatura pero si no se le presta atención y no se entabla un proceso de aprendizaje, mutuo además, poco se gana. No sé si se puede llegar a una receta para pasar el tiempo con los chicos pues es más importante hacerles sentir diversas emociones y generar diversos procesos de aprendizaje ya sea a largo o en corto tiempo, eso no importa.

Entrevista 4

Psicólogo Clínico: Juan Navarro

La psicología ha demostrado a través de los tiempos que estar más tiempo el niño con padres, es más positivo, desde algunos puntos como: desarrollo de la parte psicomotora, es decir, la interrelaciones personales, un niño de 3 a 7 años necesita jugar interactuando para desarrollar su capacidad motora y no ser sólo un ente vinculado a lo que hace pero no comparte con otras personas, lo cual es vital dentro de esta etapa de desarrollo motor y mental del niño. Lamentablemente, la tecnología ha reducido la atracción al juego tradicional donde había mucho trabajo de mente, aprenderte reglas para ejecutar un juego, ser activo; y ha traído aspectos tanto positivos y negativos influyentes en el desarrollo motor y psicológico de la evolución de los niños y jóvenes.

Como psicólogo clínico, considero que estos elementos son más negativos que positivos porque el niño no está desarrollando actividades propias de su edad, no hay una diversidad de actividades. Por ejemplo, compartir con otros hermanos juegos normales de la infancia, compartir más con los padres e interrelacionarse más con otras personas. Si bien la tecnología ha traído muchos beneficios, ha generado elementos negativos porque a convertido a niños y jóvenes más dependientes de una pantalla que dependientes a compartir con relaciones interfamiliares.

Lamentablemente, debido a la circunstancia de hoy en día de que tanto padre y madre trabajan, generalmente a los niños los dejan en casas y esto se ha convertido en un negocio, y esto conlleva a problemas de tipo ambivalencia afectiva, así llamado en psicología, que quiere decir que un niño que en la mañana se encuentra en un sitio determinado de cuidados para niños, y, en el mejor de los casos, el niño en la tarde se ve

con la abuela o una tía, y en la noche finalmente se ve con la madre o el padre, entonces esto produce que el niño no esté sujeto a un patrón de conducta porque en el día tiene diversos tipos de afectos. Esto genera que el niño crezca con irritabilidad, con problemas de tipo conducta porque no está sujeto a un patrón de conducta que idealmente sería la madre.

Pero hay otro factor, el económico, que hoy dado que la población ha aumentado de manera drástica, los padres se ven obligados a dejar a los niños en manos de otras personas que los cuiden, aunque lo ideal sería que den más tiempo a sus hijos para que haya realmente una familiaridad y los afectos sean más positivos, que los negativos ya nombrados, porque no se hacen presentes en el día, por el trabajo de los padres o por otras circunstancias como descomposición de hogares, divorcios, que hace que se destruyan hogares. Todo se trata de que cada hogar se organice de mejor manera para ganar más tiempo con los hijos. Hay casos que ni los fines de semana se comparte jugando entre padre e hijo porque la madre y padre tienen compromisos y dejan a sus hijos que vayan a otras distracciones, sin que haya una organización familiar, porque más allá de labor y compromisos, la familia es el núcleo de la sociedad.

Entrevista 5

Isabel Márquez, Licenciada en Educación.

El juego entre padres e hijos es un acto fundamental en el desarrollo del niño ya que este es el primer acto creativo del ser humano y es una necesidad vital para las personas y por esto los padres que son los seres más cercanos a los niños en sus primeros años deben jugar con ellos para crear un lazo con sus hijos, enseñar destrezas y enseñarle al niño a socializar desde edades tempranas.

Incluso toda la etapa de educación de los niños especialmente de primaria, es más efectiva si se la desarrolla mediante el juego. Todo trata simplemente de proponerse y darse el tiempo de jugar con los niños y compartir actividades lúdicas en familia, estableciendo horarios de juego, un cronograma, por ejemplo.

Entrevista 6

Sicóloga: Alexandra Proaño

Primeramente los padres deben volver a encontrar placer en las actividades lúdicas y de aire libre. Si los padres se sienten obligados a estar con sus hijos los niños preferirán cualquier otra actividad menos el pasar con sus padres.

Con los niños es fácil trabajar en que elijan entre jugar solos que con sus padres. En realidad en mis 9 años de trabajo con niños nunca he escuchado de un niño que prefiera jugar en la computadora que estar con sus papas, claro, si sus papas le ofrecen algo divertido que hacer. Porque si la interrelación es sólo para dar órdenes o hacer cosas de rutina , difícilmente preferirán estar con sus padres.

Testimonios

Testimonio 1: Carmen Zurita

Yo tengo tres hijos uno de 20, uno de 18 y uno de 8. La verdad mis dos primeros de chiquitos si jugaban con los primos y los amigos del barrio, siempre pasaban afuera en el patio o en la cuchara con los amiguitos de afuera ahí jugaban entre ellos cogidas, escondidas, incluso entre los primos tenían su club, en la terraza ahí llenaron de llantas palos y todas las cosas que encontraron en la bodega para hacer su club donde siempre se reunían después de la escuela y los fines de semana hasta dormían ahí. Además esas

épocas la familia era más unida, nos íbamos de paseos familiares si mal no recuerdo cada fin de semana, desde a pescar a Nanegalito hasta a la playa, compartíamos entre todos siempre pero mientras más crecían nuestros hijos también ya habían más responsabilidades que cumplir y dejamos de compartir ese tiempo como antes. Después, cuando ya nació mi último hijo, primero yo no planeé quedarme embarazada entonces todo fue inesperado. Además, ya mis otros hijos ya estaban grandecitos y todo fue más difícil porque implicaba un gasto más a la familia entonces mi esposo trabajaba más en el local y yo también con el bebe iba a cuidar y todo pero ya estábamos todo el tiempo ocupados los dos y a veces mis otros hijos no estaban ahí para colaborar entonces si le dábamos al bebe por ejemplo el celular para que juegue así sea teniéndole para que nos deje atender a algún cliente o mientras estábamos ocupados trabajando en las obras entonces no se si desde ahí empezó todo pero si tuvo mucho que ver en que el sepa que es un aparato tecnológico y que más que nada quiera siempre uno de cualquier tipo, la tele, la computadora, la Tablet, porque tiene su propia Tablet, o pide los celulares a cada rato, ahí juega siempre y si se le quita es un resabiado y respondón. Mis hijos mayores a su edad no usaban ni la computadora aun creo, la verdad no recuerdo pero máximo lo que hacían es ver tele y poco porque ya te digo que siempre pasaban afuera con los amigos o los primos, es que antes los primos siempre se reunían entre ellos en alguna de las casas de los primos, eso también ha cambiado con los tiempos. Ahora mijó pasa solo, a veces con los hermanos pero igual ellos ya son mayores, y nosotros trabajando entonces le entiendo que quiera entretenerse en algo. Mis hijos mayores también les veo que solo se pasan en el whatsapp en las redes sociales en la compu y los celulares, mi menor, el Juan Esteban, él incluso se había creado una cuenta en Facebook cuando nos enteramos le hicimos cerrar, pero de ahí el lo que hace es pasar jugando, se toma fotos, y presume de su tablet a todo el mundo, cuando le amenazo con

quitarle es porque se porta malcriado pero él no suelta esa cosa, siempre está usándole y la verdad es que ya no hay como quitarle ese aparato porque yo misma le hice dependiente de eso cuando desde un principio no estaba pendiente de que se le estaba haciendo un vicio. Lo que si hago es quitarle de noche y le doy al otro día porque andaba haciéndose el dormido y jugando debajo de las cobijas bien de noche en vez de dormir! Y la verdad es que entre los tres se llevan bien mis tres hijos y conmigo también pero si acepto que pasamos juntos cada uno en su aparato, hasta yo en mi celular, mientras vemos una película. Mucho no salimos como al parque o algo, y mi esposo pasa sólo trabajando.

Testimonio 2:

Margarita Muñoz

Yo tengo cuatro hijos, ya los tres trabajan y el último tiene 6 años. El sebas es súper educado la verdad no me quejo, el va todos los días a la escuela tiene buenas notas y de tarde le va a recoger la empleada porque yo trabajo y mi esposo también entonces ella le va a ver y le hace el almuerzo en la casa. Como el sebas me salió pilas y mi esposo trabaja mucho con lo que es tecnología domina mucho eso de sistemas y todo de instalación y reparación de software etc., el sebas ve en la casa computadoras y todo porque mi esposo trabaja con eso y a veces desde la casa mismo. Entonces por ese mismo hecho le controlamos al sebas especialmente el tiempo que pasa en el computador jugando, le damos una hora de juego máximo y empezamos con 20 minutos pero el definitivamente nos ha ido convenciendo para dejarle que juegue más y como tiene buenas notas y todo se lo permitimos. De ahí en la tele, no es que le podemos quitar y si se pasa en la tele pero si controlamos lo que ve, pasa en DiscoveryKids y cómo ahí dan series de aprendizaje mientras le entretiene no le veo nada malo. Los fines de semana que no trabajamos,

salimos siempre a algún lugar a pasear o a visitar a la familia a mi suegra etc., ahí siempre hay lugar para jugar entre todos, así sea siguiéndole al perro pero la verdad es que los fines de semana si compartimos con mi hijo jugamos juegos de mesa también y el Sebas nos sabe ganar. Lo de la computadora y sus juegos tal vez es algo a lo que a él se ha vuelto dependiente especialmente cuando pasa en la casa que sería entre semana y como n tiene con quien jugar después de la escuela juega y cuando yo llego en cambio le reviso sus tareas o le ayudo con eso pero de ahí ya sólo alcanza a ir a dormir y yo también se llegar bien cansada con las justas sólo para revisar sus deberes pero no para jugar, porque los fines de semana como siempre salimos, no pasa enviciado ahí.

Aunque entre semana si pasamos viendo películas también entre todos, mas por el vemos esas pelis de niños que si son bien agradables también. Juguetes también tiene por montones, como es el mimado, el único pequeño de la familia, por lo que mis otros hijos ya son grandes e incluso el uno ya va a ser papá, entonces siempre le dan regalos al Sebas, tiene un millón de pistas carros y esos juguetes con los que también si juega cuando ya se acaba su tiempo de jugar en la computadora. A veces mientras él juega con sus carros yo se estar a lado haciendo informes de mi trabajo y aunque no puedo jugar directamente con él por hacer el informe, ahí estoy diciéndole una que otra cosa sobre el carrito o lo que juegue, el no es llorón ni nada entonces sabe estar ahí jugando, es de esos niños que no se aburre con nada porque siempre tiene algo que jugar, pero su debilidad si es los juegos en la compu por eso, el tiempo que se lo permitimos estar frente a la computadora, es dependiendo del resultado de algo que haya hecho muy bien y no fácilmente. Se lo tiene que ganar.

El propósito del estudio

Se espera que más estudiantes sigan promoviendo la iniciativa de esta campaña social y cultural, y que la misma sirva de modelo para las familias ecuatorianas que, hasta hoy en día, no han considerado al juego como un factor tan esencial al que hay que pulir todos los días durante la infancia de los niños. Se busca demostrar a madres, padres y familias que de la vida de sus hijos se puede hacer un juego sujeto a muchos tipos de aprendizaje, si es que realmente se lo proponen.

De esta manera se logra estabilizar una buena comunicación en familia, porque el juego es el único lenguaje que los niños entienden. Por ello, se tomó a la recuperación de juegos tradicionales como la manera de lograr estos objetivos, siendo estos instrumentos, sencillos, manualmente realizables y económicos.

ONG Aliada a la Campaña

Aldeas Infantiles SOS Ecuador

Identidad Corporativa

Historia

La primera Aldea Infantil SOS fue fundada por Hermann Gmeiner en 1949, en Imst, Austria. Él estaba comprometido a ayudar a niñas y niños necesitados, a aquellos que habían perdido sus hogares, su seguridad y a sus familias como resultado de la Segunda Guerra Mundial. Con el apoyo de muchos donantes y colaboradores, nuestra organización ha crecido para ayudar a niños y niñas en todas partes del mundo. Llevamos adelante acciones en beneficio de los niños y niñas actuando como una organización independiente no gubernamental de desarrollo social.

Respetamos las diferentes religiones y culturas. Trabajamos en países donde nuestra misión pueda contribuir al desarrollo. Trabajamos según el espíritu de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño y promovemos estos derechos en todo el mundo

En Ecuador: En 1963 los Señores Gerhard Engel, Julio Mancheno, Anselmo Pérez y Werner Speck, fundaron la primera Aldea Infantil SOS Quito. La Aldea dispone de 8 hectáreas de terreno donadas por el Ilustre Municipio de Quito. En 1978 el Vicariato de Esmeraldas fundó la Aldea Infantil SOS de Esmeraldas, situada en Atacames en un terreno donado por la Curia. Desde 1980 la Aldea está formada por 12 casas.

Misión

Creamos familias para niños y niñas necesitados, los apoyamos a formar su propio futuro y participamos en el desarrollo de sus comunidades.

Visión

Cada niño y cada niña pertenece a una familia y crece con amor, respeto y seguridad.

Cuatro principios en los que se basa la Aldea SOS para ser organización pionera en acogimiento familiar:

1. La mamá:

Los niños y niñas son acogidos en una familia liderada por una mamá que se constituye en su lazo afectivo permanente y les proporciona la seguridad que necesitan. La mamá es una mujer con una gran vocación por los niños y niñas que recibe capacitación y acompañamiento especializados constantes y que asegura el cuidado y desarrollo de los

niños y niñas, llevando su familia de forma independiente. Ella reconoce y respeta los antecedentes familiares de cada niños y niña, sus raíces culturales y su religión. (¿Qué significa ser “mamá”?)

2. Los hermanos:

En cada familia vive una mamá con un grupo aproximado de 8 ó 9 niños y niñas. Estos niños y niñas de diferentes edades conviven como hermanos y hermanas. Los hermanos y hermanas biológicos permanecen siempre dentro de la misma familia. Estos niños y su mamá establecen lazos emocionales que duran toda la vida.

3. La casa:

Cada familia tiene su propia casa, la cual representa para los niños y niñas su nuevo hogar estable, en el cual disfrutan de un verdadero sentido de seguridad y pertenencia.. La casa es el hogar de la familia, con su propio sentir familiar, con su ritmo y su rutina. Los niños y niñas crecen y aprenden juntos, compartiendo responsabilidades, así como todas las alegrías y penas de la vida cotidiana.

4. La Aldea:

Es una comunidad conformada por entre 12 y 14 familias que comparten experiencias y se ayudan unas a otras. La Aldea se constituye en el puente de integración de los niños y niñas hacia el entorno a través de una vida normal, con vecinos y vecinas, amigos y amigas

Valores

Audacia:

Hemos desafiado los métodos tradicionales en la atención a niños y niñas en condición de orfandad y continuamos introduciendo innovaciones en los conceptos de atención al niño y niña. Ayudamos a los niños/as que no tienen a quien recurrir. Con sensibilidad y al mismo tiempo con confianza estamos decididos a cuestionar, a aprender y a actuar a favor de los niños y niñas en todo el mundo.

Compromiso:

Estamos dedicados a ayudar a generaciones de niños y niñas a tener una mejor vida. Logramos esto cultivando relaciones duraderas con nuestros donantes, colaboradores y con las comunidades en donde radicamos. Estamos convencidos de que al realizar un compromiso a largo plazo obtendremos un impacto significativo y sostenible.

Confianza:

Creemos en las habilidades y potencialidades de cada uno. Nos apoyamos y respetamos mutuamente, y construimos un entorno donde podemos cumplir nuestras responsabilidades con confianza. Una atmósfera de confianza nos inspira a compartir nuestras experiencias y aprender uno del otro.

Responsabilidad:

Desde 1949 hemos construido una base de confianza con donantes, gobiernos y otros socios que nos apoyan en nuestra misión. Nuestra mayor responsabilidad es garantizar el bienestar de los niños y niñas asegurando altos estándares de atención. Para lograrlo, nos comprometemos a usar todos los fondos y recursos sabiamente, con respeto y responsabilidad.

Aldeas SOS se encuentra trabajando en:

América: Argentina, Bolivia, Brasil, Canadá, Chile, Colombia, Costa Rica, República Dominicana, Ecuador, El Salvador, Estados Unidos de América, Guatemala, Haití, Honduras, Jamaica, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Surinam, Uruguay, Venezuela.

África: Angola, Argelia, Benín, Botswana, Burkina Faso, Burundi, Cabo Verde, Camerún, República Centroafricana, Chad, Costa de Marfil, Egipto, Etiopía, Gambia, Ghana, Guinea-Bissau, Guinea Ecuatorial, Kenia, Lesotho, Liberia, Madagascar, Malawi, Malí, Marruecos, Mauricio, Mozambique, Namibia, Níger, Nigeria, República Democrática del Congo, Ruanda, Senegal, Sierra Leona, Somalia, Sudáfrica, Sudán, Swazilandia, Tanzania, Togo, Túnez, Uganda, Zambia, Zimbabwe.

Asia: Armenia, Azerbaiyán, Bangladesh, Camboya, China, Corea del Sur, Filipinas, Georgia, India, Indonesia, Israel, Japón, Jordania, Kazajistán, Kirguizistán, Laos, Líbano, Mongolia, Nepal, Pakistán, Territorios Palestinos, Siria, Sri Lanka, Tailandia, Taiwán, Uzbekistán, Vietnam.

Europa: Albania, Alemania, Austria, Bélgica, Bielorrusia, Bosnia-Herzegovina, Bulgaria, República Checa, Chipre del Norte, Croacia, Dinamarca, España, Estonia, Finlandia, Francia, Gran Bretaña, Grecia, Hungría, Islandia, Italia, Kosovo, Letonia, Lituania, Luxemburgo, Antigua República Yugoslava de Macedonia, Noruega, Países Bajos, Polonia, Portugal, Rumania, Rusia, Suecia, Suiza, Turquía, Yugoslavia.

Oceanía: Australia, Polinesia Francesa.

Capítulo 2

Ejecución de Campaña

Nombre de Campaña:

Máquina del Tiempo

Slogan:

¡Tus juegos pueden ser sus juegos!

Objetivo General:

Promover el derecho de todos los niños y niñas a jugar y recrearse, involucrando a las familias ecuatorianas en esta actividad y haciendo una recordación de los juegos tradicionales. Todo esto con el fin de resaltar los beneficios del juego sobre el desarrollo afectivo, emocional, así como de aprendizaje en la infancia de los niños y vínculo familiar.

Objetivos Específicos:

- Desarrollar un plan de activación BTL, no tradicional, acerca del tema y causa a promover con la campaña, basándose en un enfoque de involucramiento a la mayor parte posible de la comunidad.

- Ejecutar un evento que recaude fondos para la ONG, que englobe la intención de promover el derecho al juego de los niños desarrollando una actividad cuyo impacto en las familias sea percibido de forma profunda y con resultados experienciales y reales post evento.
- Desarrollar un activismo con fines de impacto social a favor de la causa
- Recaudar 200 dólares en el evento benéfico y con la venta del producto de campaña

Target:

Consideramos que nuestra campaña social va dirigida a todas las familias ecuatorianas de todo tipo de nivel socioeconómico, ya sea bajo, medio, medio alto y alto, debido a que promovemos un derecho de todos los niños, el jugar y recrearse, haciendo un llamado a todas las familias del país a involucrarse en este derecho y a recordar los juegos tradicionales que se han perdido de generación en generación, pero en familia.

Producto:

Como un valor agregado y relacionado con la campaña, así como un medio de recaudar mayor cantidad de fondos, se desarrolló un producto cuyo uso, no se aleje del tema a promover, y cuya venta se daría durante la promoción y desarrollo de campaña. “Máquina del tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos” desarrolló un manual de juegos tradicionales básicos que pueden ser jugados en cualquier lugar, a cualquier hora, y compartiendo en familia. El manual contenía desde rondas hasta juegos tradicionales ecuatorianos, y la forma en que cada uno de ellos se lleva a cabo, incluyendo reglas, objetivos, interacción entre los participantes, etc. El costo de estos manuales fue de cinco dólares.

Logo de Campaña:**Vocero de Campaña:**

- Néicer Reasco

Decidimos que Néicer Reasco, sea el vocero de nuestra campaña ya que es una figura pública neutral y un padre de familia ejemplar que ha sido parte de muchos logros, entre ellos deportivos, en la vida de sus hijos, quienes lo consideran una gran inspiración y apoyo en las metas que se han propuesto desde pequeños. Con Néicer, desarrollamos la promoción de la campaña a través de un video en el que junto a su familia, nos demuestran al resto de familias ecuatorianas lo divertido que es revivir, como padre, juegos de su infancia, y tener el privilegio de poder jugar con sus hijos y disfrutar de ellos mientras sean niños.

Activación BTL:

Para esta actividad, se buscó un lugar estratégico, como el parque “La Carolina” con recurrencia de familias de todos los niveles socioeconómicos, así como una hora accesible para la ciudadanía. Además, artes informativas y atractivas para el público al que

deseábamos llegar, un cronograma a desarrollar que incluya las actividades lúdicas que íbamos a desarrollar en nuestra serie de juegos tradicionales ecuatorianos como: la rayuela, la carretilla, cuerda de saltar, pasar sobre llantas, limbo, bolas o canicas, pata pata, rondas ecuatorianas, jugar con trompos, baleros, yoyos, hula hula, sogá, entre otros, fueron elementos clave que impactaron en el acogimiento de la actividad.

Sin embargo, los juegos que se realizaron estaban establecidos en un determinado orden, es decir, equilibrando actividades físicas con pasivas sin salirnos de la línea de juegos tradicionales en familia. Una vez finalizada la participación de las familias en la activación de la campaña, hubo una obligatoria retroalimentación basada en la entrega de volantes con carácter de reflexión. Adicionalmente, las frases de los volantes para generar reflexión en las familias fueron:

- ¿Viste lo fácil que es compartir un buen momento, reviviendo los juegos de tu infancia con tu hijo?
- Recuerda que para el juego no hay edad, comparte más con tu familia!
- Mira que niños y adultos podemos compartir juntos y a la vez revivir momentos de nuestra niñez.
- No olvidemos que la infancia es la etapa más importante en la vida de una persona y que el medio de comunicación de un niño es el juego, acércate más a tu hijo mediante el juego en familia.

Por otro lado, como ideas no tradicionales acerca de la publicidad del activismo, la campaña diseñó un roll up de una rayuela, al ser los juegos tradicionales la táctica de nuestra estrategia, que era el promover el derecho de jugar del niño pero en familia. La misma contenía datos curiosos, propuestas, frases que se conectaban unas con otras y que englobaban la campaña, tales como que el 28 de mayo se celebra el día internacional del

juego, el cual es un derecho de todos los niños y niñas, derecho el cual los padres, madres y en sí representantes deben facilitar al niño.

Proponiendo así, fusionar todos estos datos importantes haciendo una recuperación de juegos tradicionales, que actualmente se juegan en menor proporción, y que invite a las familias ecuatorianas a recordarlos y a los niños a aprenderlos. Además, diseñamos una señalética de advertencia, dándole un giro a la señalética usual, cuya imagen y advertencia eran “ATENCIÓN, familias divirtiéndose con juegos tradicionales infantiles”.

Evento Benéfico:

Posteriormente, con el fin de recaudar fondos que puedan ser implementados en beneficio de la ONG Aldeas Infantiles SOS Ecuador, a la cual nos vinculamos, se organizó y desarrolló un evento, el cual fue consecuente a la causa que fue promovida en la activación de la campaña. Además de que el evento tuvo respaldo profesional, se buscó un sicoterapeuta familiar, el Dr. Pablo García, quien tiene experiencia en el manejo y liderazgo de grupos, y que nos dio su apoyo al estar a favor de promover temas de desarrollo del niño y familia, como es el derecho a jugar, pero con bases teóricas acerca del tema. El evento se desarrolló en tres fases tales como expectativa, informativa, y finalmente la fase de recordación.

La primera fase trató sobre una charla informativa a padres, madres y familias acerca de las variables, beneficios y efectos del juego familiar. Seguido, para una mejor percepción y resultados más profundos y experienciales, se realizó una regresión en la que la idea pilar de esta segunda fase, fue que los padres y madres de familias vuelvan a ser niños, en términos prácticos y a través de escenas de juego, dramatizaciones, actuaciones y compartiendo al resto, de manera visual, las formas de diversión en su infancia, en la cual

salió a flote una recordación de juegos tradicionales ecuatorianos, y cómo tales los marcaron.

De esta forma, se logró generar ese sentimiento de darle importancia al rol del juego en el desarrollo de los niños y en el fortalecimiento de vínculos familiares, de una forma efectiva, porque fue reforzada de una forma práctica. Fue clave que, una vez finalizada una escena, acto o participación, se dio una retroalimentación. Finalmente, la tercera parte de este seminario lúdico familiar consistió en compartir en familia, ya con los niños físicamente, quienes durante la regresión y charla estuvieron a cargo de una especialista de educación en niños, para que pueda ser implementado todo lo que abarcó el taller y se generen mejores lazos afectivos de calidad entre padres, madres, abuelitos, abuelitas, tíos, tías, hermanos, niños, en sí, toda la familia.

El evento benéfico de esta campaña tuvo el acogimiento esperado, pero más que nada, los resultados positivos en cuanto a cambio de actitud, y mayor apertura a jugar en familia, y gozar realmente de estos momentos, por parte de la gente adulta que asistió el domingo, 4 de mayo del presente año, en el Country Club La FAE en Quito, ubicado sobre la Av. 10 de Agosto y Capitán Ramos. El evento, que tuvo inicio a las 11 horas de la mañana, contó con la participación de 50 personas, entre las cuales habían familias conformadas por niños, niñas, madres, padres, abuelos. La duración del mismo fue de tres horas, y al finalizar las actividades se sirvió un sano refrigerio a todos los participantes. El costo de la entrada al evento fue de cuatro dólares para los adultos, y de dos dólares para los niños.

Activismo:

Para el desarrollo del activismo, fue esencial contar con el apoyo y participación de al menos 50 personas que quieran unirse a promover la causa de la campaña. “Máquina del tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos, decidió desarrollar su activismo fuera de la escuela “Nueva Aurora” ubicada en el sur de la ciudad, y contó con la participación de 50 alumnos de la sección primaria de la misma, y el apoyo de autoridades y personal docente. Para la ejecución del activismo, diseñamos carteles con mensajes como: “Jugando en familia se juega mejor”, “Todo aprendizaje es mejor a través del juego”, “Papis, recuerden que uno de mis derechos es jugar. ¡Juega conmigo!”, “El juego es el único lenguaje que yo entiendo”.

Estos carteles fueron motivo de que los autos circulando alrededor paren por unos minutos y se hayan tomado el tiempo de leer la información de los carteles detenidamente, mientras los niños gritaban las mismas frases. Los pitos de los autos al pasar por donde estábamos ubicados fueron un signo de apoyo a nuestra causa, así como la bulla de los niños una forma de llamar la atención de los peatones. Nos situamos fuera de la escuela por 30 minutos, tiempo suficiente para desarrollar el activismo con los resultados esperados.

Réplica de la comunidad:

Al estar aliados a la ONG Aldeas Infantiles SOS Ecuador, y al haber realizado un evento con fines de recaudación de fondos para la misma, sentimos la necesidad de dejar una guía de ejecución de toda la campaña a este tipo de organizaciones activistas, que velan por los derechos y bienestar de los niños dentro de un vínculo familiar.

Esta guía de ejecución, cuenta con una descripción detallada de cada paso de la campaña, así como sugerencias para poder lograr los mismos resultados y seguirla puliendo cada vez,

para que esta tenga un mayor alcance. Además, nos comprometimos a colaborar con lo que se nos solicite, cuando la organización decida ejecutar la campaña, al ser las creadoras de la misma.

Cronograma:

<u>Desarrollo</u>	<u>Fecha</u>
Activación BTL	27 de Abril
Evento Taller de Juegos	4 de Mayo
Activismo	12 de Mayo

Fondos Recaudados:

La cantidad recaudada el día del evento benéfico fue de ciento sesenta dólares, ya que contamos con la asistencia de 30 adultos y 20 niños. Adicionalmente, con la venta de los manuales que se diseñaron se recaudó la cantidad de 40 dólares. Esto quiere decir que el total de fondos recaudados fue de doscientos dólares.

Compromiso de uso de fondos:

Como campaña que realizó un evento benéfico, se firmó un convenio entre la ONG que hizo recepción la donación de fondos y entre los creadores de la campaña para asegurar un uso correcto y proactivo de los fondos. Por lo tanto, y a través de un acta, Natasha Montero, Directora de las Aldeas Infantiles SOS Ecuador, se comprometió a hacer uso del monto recibido en dos propósitos en beneficio de la organización. El primero sería el del uso de cien dólares en el arreglo de bicicletas. Y el resto de los fondos, es decir,

otros cien dólares serían utilizados en un taller de educadoras respecto al juego, aplicando nuestra iniciativa dentro de la organización.

Redes Sociales

En cuanto a redes sociales, la campaña “Máquina del tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos”, utilizó una fan page en Facebook, con el objetivo de darnos a conocer en mayor proporción y llegar a más gente con nuestra causa a promover.

Sin embargo, nuestra táctica para lograr lo mencionado, fue publicar videos de cada paso de la campaña y de promoción de la campaña a través de figuras reconocidas como: Néicer Reasco, vocero de campaña, Roberto Machado, y el elenco de los jóvenes que forman parte del equipo de Enchufe TV. Este tipo de publicaciones audiovisuales tuvieron más impacto y visitas que publicaciones con información únicamente textual.

También se hizo una frecuente publicación de la cobertura de la campaña, ya sean entrevistas, menciones de boletín de campaña, en medios radiales, en los cuales tuvimos mayor acogida. Debido a nuestro interés de seguir promoviendo la iniciativa post tesis, gestionamos la cobertura de la campaña en otros medios como prensa, y televisión, cuya cobertura será publicada una vez finalizada la tesis.

Otra de las tácticas usadas en redes sociales fue el diseño de imágenes con los beneficios que el juego en familia tiene sobre los niños, mientras se informaba sobre este derecho que los niños y niñas tienen. En fin, todas estas tácticas fueron utilizadas en la

publicación de las redes sociales, ya sea a manera de menciones, retweets, y favoritos por parte de la cuenta y por parte de nuestros seguidores en **Twitter**, a manera de publicaciones y comentarios en **Facebook**, y describiendo de forma explícita el contenido y la intención de los videos publicados en la cuenta de **Youtube**.

Como resultados de carácter estadísticos, obtuvimos en una semana más de 300 likes, y contamos con 452 likes a lo largo de toda la campaña en cuanto a Facebook. La publicación del video del vocero promoviendo la campaña y el involucramiento de la comunidad en la misma a través de la activación BTL, fue la publicación que mayor alcance tuvo con 1575 visualizaciones en la red social. En cuanto a Twitter, logramos conseguir el apoyo de 55 seguidores. El número máximo de retweets alcanzados en una publicación en un día, fue de 11 retweets.

En cuanto a Youtube, tuvimos más de 301 visualizaciones con nuestro video viral en la que promocionamos la campaña con nuestro vocero Néicer Reasco y publicamos el involucramiento de la comunidad a través de una activación no tradicional (BTL). La suma de las visualizaciones de los videos de la cobertura de la campaña en medios da un total de 391 visualizaciones. En cuanto al video del evento benéfico se obtuvieron 205 visualizaciones y el activismo de la campaña tuvo 223 visualizaciones.

- El link oficial de la campaña en la página de Facebook es:
<https://www.facebook.com/maquinadeltiempotusjuegos>
- El link oficial de la campaña en la cuenta de Twitter es:
https://twitter.com/tujuego_sujuego

- El link oficial de la campaña en la cuenta de YouTube es:

<https://www.youtube.com/channel/UC79AayhGWy51u5fqODn92Rw>

La base de las publicaciones audiovisuales en las redes sociales, **Facebook** y **Twitter**, fue **YouTUBE**, ya que en esta red social se subieron, de una forma creativa, cada una de las actividades desarrolladas durante la ejecución de la campaña y las coberturas por parte de los medios ya antes mencionado.

Cuña Radial

– Empieza música infantil de fondo –

Voz 1 - Gianinna Carrillo:

-Cuando tenía 4 años quería jugar a las escondidas en casa, pero no tenías tiempo.

-Cuando tenía 8, te pedí que saltáramos la cuerda, pero me dijiste que estabas cansado.

-Cuando tenía 10 años, quería jugar con el yoyo y el trompo contigo, pero no me enseñaste cómo..

-Ahora tengo 21 años, y no tengo muchos recuerdos sobre mi infancia y sobre nosotros jugando juntos.

Voz 2 - Michelle Villafuerte:

-Recordemos, todos los niños y niñas tienen derecho a jugar y recrearse en familia.

-La relación familiar, se determina en el juego, porque el juego, es el único lenguaje que el niño entiende.

Voz 1 y Voz 2:

-Familias, juntémonos a jugar!

- Esta fue una iniciativa de: Máquina del Tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos.

Clipping:

Los medios que coadyuvaron a difundir esta campaña fueron, en su mayoría, medios de radio como:

- Entrevista en **Radio Municipal** con una cobertura de 10 minutos.
- Entrevista e intervención de sicoterapeuta familiar en **Radio Irfeyal**, durante una hora.
- Entrevista en **Radio Distrito FM** con una cobertura de 12 minutos.
- Cobertura y mención de boletín de campaña en **Machdeportes**, e interacción sobre el tema con locutores durante 5 minutos.

En cuanto a medios de prensa, cuya publicación sobre la campaña está confirmada entre la semana del 19 a 25 de mayo del presente año, contamos con la cobertura de **Diario El Comercio** y **Diario La Hora**.

Figuras públicas que dieron apoyo a la campaña

Néicer Reasco, fue el vocero de la campaña que promovió la iniciativa recibiéndonos en su casa para desarrollar un interactivo y creativo video y hacer varias tomas de fotografías acerca de promover el juego tradicional en familia. Tanto Néicer como sus hijos fueron partícipes de la actividad. El mensaje de “Familia, juntémonos a jugar” que usó Néicer

para promover la campaña al final del video fue un factor elemental en invitar a las familias ecuatorianas a unirse a esta causa.

Roberto Machado promovió la campaña a través de una entrevista que se le realizó acerca de la misma, una mención del boletín de esta iniciativa para uso en medios, así como nos permitió usar su imagen como muestra de apoyo a todo el proyecto.

Además, **Bernardo Abad, Gisella Bayona, Alberto Astudillo y Alejandra Boada**, conductores en el canal de Teleamazonas, se mostraron interesados en la iniciativa y nos permitieron usar su imagen como muestra de apoyo a la campaña.

Por otro lado, el **elenco de Enchufe TV** fue parte de esta campaña al permitirnos usar su imagen para promover los juegos en familia.

Imágenes de figuras públicas que dieron apoyo a la campaña

Néicer Reasco: Vocero de Campaña



Roberto Machado



Bernardo Abad



Gisella Bayona



Alberto Astudillo



Alejandra Boada



Imágenes de Promoción de Campaña a través de vocero de Campaña



Imágenes BTL





Imágenes Evento Benéfico





Imágenes de Artes Publicitarias

Roll up: Rayuela Informativa

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS COCOA

MÁQUINA DEL TIEMPO
*¡Tus juegos pueden ser sus juegos!

<p>Si no los conoces, aprenderás.</p> <p>Si jugaste, te gustará recordarlos.</p>	
<p>¿Sabías que el 28 de mayo se celebra el día internacional ¿del juego?</p>	
<p>¿Sabías que todo niño tiene derecho al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y que sus padres deben facilitarle este derecho?</p>	<p>¿Qué mejor manera de fusionar ambos, a través del rescate de los juegos traicionales infantiles en familia!</p>
	
<p>¡Apoya a esta campaña socio cultural benéfica y celebremos este mes promoviendo juegos infantiles de antes para las familias de ahora!</p>	
	



presentado por:



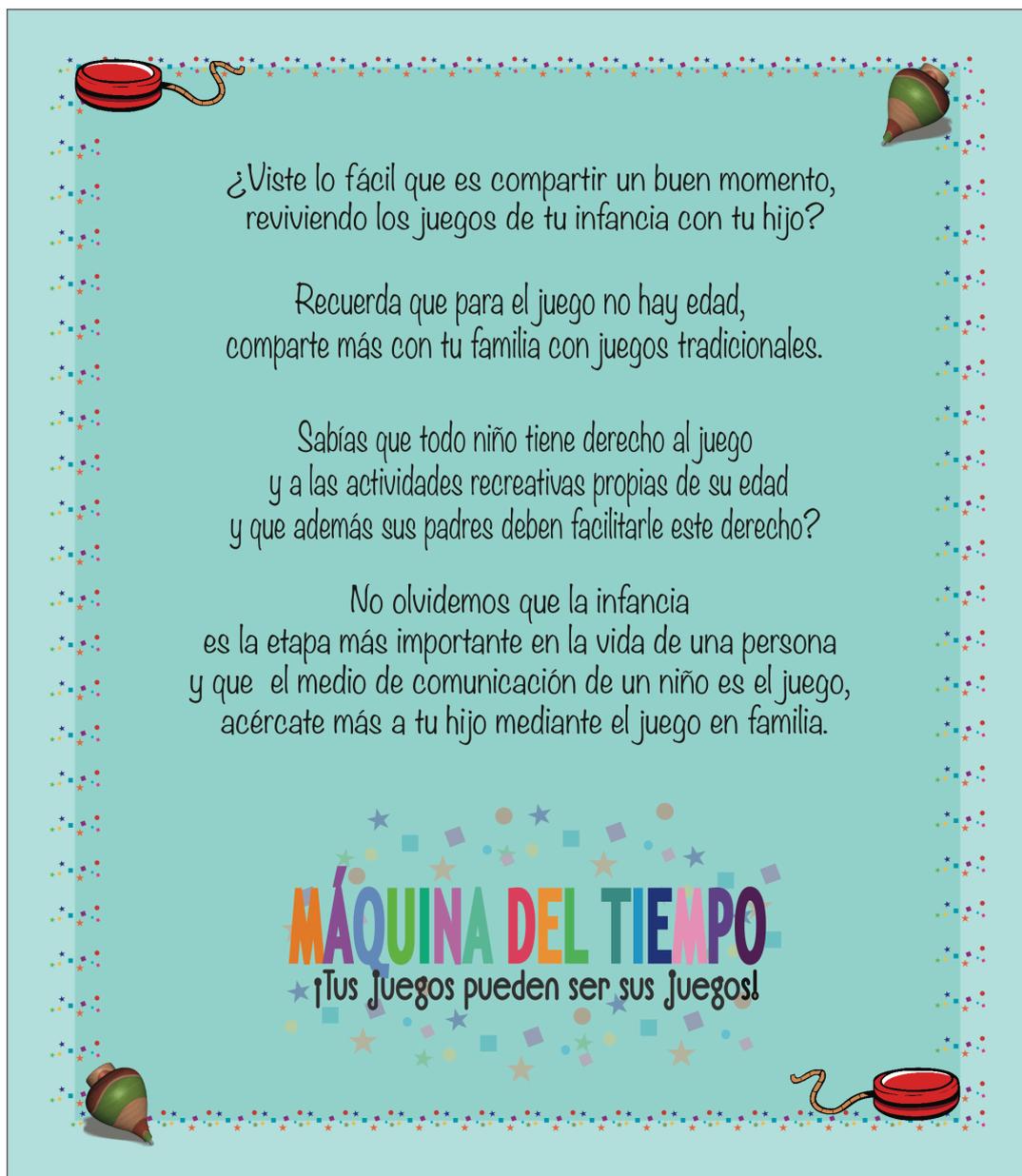
Señalética no tradicional



Rótulo: Logo de Campaña



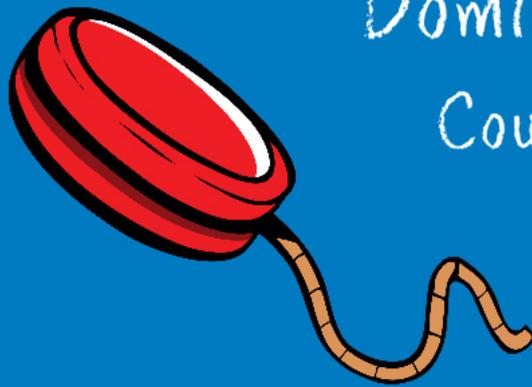
Volante de Retroalimentación utilizado en la activación BTL y evento benéfico



UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
 COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS COCOA

¡Taller de Juegos!

Regresemos a nuestra infancia
 y compartamos jugando en
 familia



Domingo 4 de Mayo
 Country Club La FAE

10:30 AM

Adultos: \$4

Niños: \$2



presentado por:



Carteles Activismo

**Todo aprendizaje
es mejor
a través del juego**

MÁQUINA DEL TIEMPO
- Los juegos pueden ser sus juguetes

Papis, recuerden
que uno de mis
derechos es jugar.
¡Juega conmigo!

MÁQUINA DEL TIEMPO
- Los juegos pueden ser sus juguetes

EL JUEGO
ES EL ÚNICO
LENGUAJE QUE
YO ENTIENDO

MÁQUINA DEL TIEMPO
- Los juegos pueden ser sus juguetes

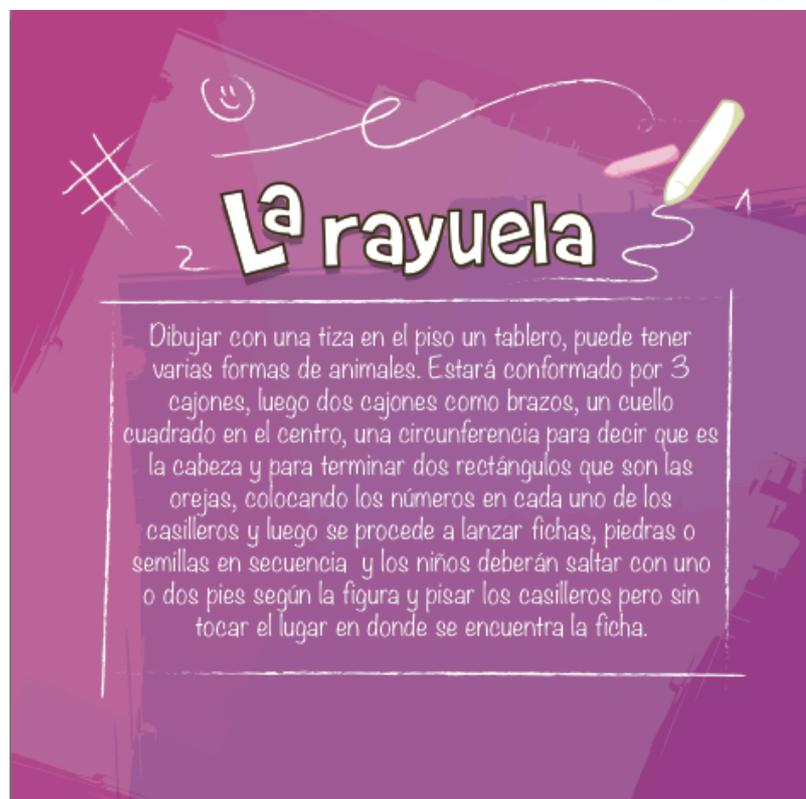
**¡Jugando en familia
se juega mejor!**

MÁQUINA DEL TIEMPO
- Los juegos pueden ser sus juguetes

Producto: Manual de Juegos Tradicionales



MÁQUINA DEL TIEMPO
 Los juegos pueden ser un juego





El trompo

Hacer girar el trompo, coger con la mano y mientras "baila" el trompo, tocar las partes del cuerpo que un amigo nombrará en el momento del juego.



La cuerda

El juego de la cuerda es de fuerza aquí participan dos grupos cada uno se coloca a un extremo de la cuerda y empiezan a tirar con fuerza sin ceder un solo espacio.

El equipo ganador es aquel que logró desplazar al otro de más allá del límite señalado previamente.

Imágenes Redes sociales

Facebook

Busca personas, lugares y cosas

Estás publicando, comentando e indicando que algo te gusta como Máquina del tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos — Cambiar a Gi

Máquina del tiempo, tus j... Biografía Reciente

Panel de administración

MAQUINA DEL TIEMPO
¡tus juegos pueden ser sus juegos!

Máquina del tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos

A 452 personas les gusta esta página
175 personas están hablando de esto

Comunidad
Si no los conoces, aprenderás. Si jugaste, te gustará recordarlos. Apoya a esta campaña y rescatemos los juegos tradicionales infantiles en familia!

452 Me gusta

Alcance: orgánico/pago Clics en publicaciones Me gusta, comentarios y veces que se ha compartido

Fecha de publicación	Publicación	Tipo	Segmentación	Alcance	Participación	Promocionar
14/05/2014 21:13	En este enlace puedes escuchar la mención del boletín de campaña, y una			32	2 2	Promover publicación
14/05/2014 2:53	Roberto Machado nos brinda su apoyo para difundir la campaña! Escúchalo y			155	13 8	Promover publicación
13/05/2014 6:15	Les invitamos a ver el video del activismo de nuestra campaña, en la			136	21 10	Promover publicación
13/05/2014 6:01	foto de portada de Máquina del tiempo, tus juegos pueden ser sus			82	13 0	Promover publicación
12/05/2014 22:46	Por si no pudiste escucharnos en vivo en la mañana, te invitamos a			67	0 7	Promover publicación

Ver todas las publicaciones

Busca personas, lugares y cosas

Estás publicando, comentando e indicando que algo te gusta como Máquina del tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos — Cambiar

Máquina del tiempo, tus j... Biografía Reciente Panel de administración

Máquina del tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos compartió un enlace.
Publicada por Gi Carrillo · 30 de abril · Editado

Promoviendo Campaña con Vocero, Neicer Reasco, y Activación BTL involucrando a la comunidad.

En este divertido video, Néicer, junto a su familia, nos muestra algunos juegos tradicionales con los que creció. Nuestro total agradecimiento por su apoyo y apertura, así como a quienes se involucraron en la activación BTL de esta campaña.

<https://www.youtube.com/watch?v=fCHXVJPI234>

Néicer Reasco junto a su familia nos enseña cómo jugar algunos juegos tradicionales.
Desarrollo de campaña sociocultural que, siendo mayo el mes en que se celebra el día internacional del juego, un derecho de todos los niños. hace una invitac...



Me gusta · Comentar · Compartir

A Saúl Llerena, Kevin Carrillo Muñoz y 2 personas más les gusta esto.

Escribe un comentario...

1575 personas vieron esta publicación

Promover publicación

Alcance total

Número de personas que vieron alguna actividad de tu página, incluidas las publicaciones, publicaciones de otras personas, anuncios sobre personas a las que les gusta tu página, menciones y visitas.



Twitter





TWEETS **54** FOTOS/VIDEOS **14** SIGUIENDO **112** SEGUIDORES **56** FAVORITOS **28** Más ▾

Máquina del Tiempo
@tujuego_sujuego
Rescatemos los juegos tradicionales y disfrutemos de ellos en familia!
#tusjuegospuedensersusjuegos
📍 Quito - Ecuador
🔗 facebook.com/maquinadeltiem...

📷 14 fotos y videos



Tweets Tweets y respuestas

Máquina del Tiempo @tujuego_sujuego · 14 h
Agradecemos a @MachadoRobertoO y al equipo de #machdeportes por el interés y la mención de boletín acerca de nuestra campaña sociocultural.

Máquina del Tiempo @tujuego_sujuego · 14 h
Gianinna Carrillo y Michelle Villafuerte, estudiantes @COCOASFQ, desarrollaron campaña a favor del #juego familiar.
[youtube.com/watch?v=ucU6wZ...](https://www.youtube.com/watch?v=ucU6wZ...)

YouTube



RETWITTEADO POR

 **gabriela muñoz** @ligabymc · 15 de abr.

Si cree que los guaguas deberían volver a divertirse con cosas sencillas, siga a @tujuego_sujuego @HablaSerioFM @jalaldubois @YOAMOAQUITO

🔄 2 ⭐ 2

 RETWITTEADO POR



Sofía Velasco @sva3553 · 16 de abr.

Iniciativa para incentivar la dedicación de tiempo de juego de los padres con sus hijos: @tujuego_sujuego . #infancia #derechosdelnino



Retwitteado



USFQ Ecuador retwitteó a

Gianinna Carrillo y Michelle Villafuerte, estudiantes @COCO AUSFQ, desarrollaron campaña a favor del #juego familiar.

[https://www.youtube.com/watch?v=ucU6wZJPPns ...](https://www.youtube.com/watch?v=ucU6wZJPPns...)



Retwitteado



COCOA USFQ retwitteó a

Gianinna Carrillo y Michelle Villafuerte, estudiantes @COCO AUSFQ, desarrollaron campaña a favor del #juego familiar.

[https://www.youtube.com/watch?v=ucU6wZJPPns ...](https://www.youtube.com/watch?v=ucU6wZJPPns...)

YouTube

YouTube

Subir Michelle Villar

Qué ver

- Mi canal
- Mis suscripc... 16
- Historial
- Ver más tarde 6

LISTAS DE REPR...

- Videos favoritos
- good ones
- Videos que han g...

SUSCRIPCIONES

- enchufetv 3
- Bubzvlzg 7
- Yuya 5
- Bethany Mota 1
- Chicas Vlog 1
- whatdafagshow 2
- leynuit 2
- CaELiKe 4
- Bethany'sLife 2
- Craftingeeek* 2
- dope2111 1
- SelenaGome... 2
- cutepolish 8
- Luxy Hair 5
- dakotakoti 1
- Wendy's Loo... 2
- leynuitvlog 1
- yuyacst 1
- beautyps 2
- BenjManTV 9
- itsJudysLife 6

Más >

Buscar canales

Máquina del Tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos Suscribirse

[Página principal](#) [Videos](#) [Listas de reproducción](#) [Canales](#) [Comentarios](#) [Más información](#)

Todas las actividades -

- +

Máquina del Tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos ha subido 1 video

Cobertura y Mención de Boletín de Campaña en Machdeportes 92.9 Fm

Hace 5 horas • 3 visualizaciones

En este enlace, podrás enterarte más sobre nuestra campaña cubierta por el equipo de Machdeportes en la 92.9 FM, quienes, además de hab...

4:20
- +

Máquina del Tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos ha subido 1 video

Roberto Machado difunde y apoya campaña social

Hace 22 horas • 11 visualizaciones

En esta entrevista, Roberto Machado hace una cobertura para difundir los objetivos y desarrollo de nuestra campaña. Además, nos comenta e...

2:14
- +

Máquina del Tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos ha subido 1 video

Activismo Campaña

Hace 1 día • 223 visualizaciones

El activismo de la campaña se desarrolló fuera de la escuela "Nueva Aurora" de Quito, para el cual contamos con el apoyo de...

1:53
- +

Máquina del Tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos ha subido 1 video

Entrevista Radio Distrito FM

Hace 2 días • 117 visualizaciones

Escucha nuestra entrevista en Radio Distrito FM, en la cual podrás enterarte sobre el desarrollo y ejecución de la campaña "Máquina del...

1:59

Canales populares en YouTube

- JennaMarbles Suscribirse
- PewDiePie Suscribirse
- RihannaVEVO Suscribirse
- HolaSoyGerman Suscribirse
- OneDirection... Suscribirse
- Smash Suscribirse

YouTube

Subir Michelle Villar

Qué ver

- Mi canal
- Mis suscripc... 16
- Historial
- Ver más tarde 6

LISTAS DE REPR...

- Videos favoritos
- good ones
- Videos que han g...

SUSCRIPCIONES

- enchufetv 3
- Bubzvlzg 7
- Yuya 5
- Bethany Mota 1
- Chicas Vlog 1
- whatdafagshow 2
- leynuit 2
- CaELiKe 4
- Bethany'sLife 2
- Craftingeeek* 2
- dope2111 1
- SelenaGome... 2
- cutepolish 8
- Luxy Hair 5
- dakotakoti 1
- Wendy's Loo... 2
- leynuitvlog 1
- yuyacst 1
- beautyps 2
- BenjManTV 9
- itsJudysLife 6

Más >

Buscar canales

Administrar suscri...

Máquina del Tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos Videos Listas de reproducción Canales Comentarios Más información

- +

Máquina del Tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos ha subido 1 video

Entrevista Radio Distrito FM

Hace 2 días • 117 visualizaciones

Escucha nuestra entrevista en Radio Distrito FM, en la cual podrás enterarte sobre el desarrollo y ejecución de la campaña "Máquina del...

1:59
- +

Máquina del Tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos ha subido 1 video

Entrevista Radio Municipal

Hace 1 semana • 84 visualizaciones

This video is about Entrevista Radio Municipal

6:53
- +

Máquina del Tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos ha subido 1 video

Cuña Campaña "Máquina del tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos"

Hace 1 semana • 74 visualizaciones

This video is about Cuña Campaña "Máquina del tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos"

0:51
- +

Máquina del Tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos ha subido 1 video

Evento Benéfico: Charla, regresión y taller lúdico familiar

Hace 1 semana • 205 visualizaciones

Después de la activación BTL involucrando a la comunidad, realizamos un evento benéfico, cuyos fondos serían destinados a las Aldeas SOS...

41:53
- +

Máquina del Tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos ha subido 1 video

Entrevista Radio Irfeyal

Hace 2 semanas • 76 visualizaciones

Escucha todo lo que abarca esta campaña social, cultural y benéfica en Radio Irfeyal, junto al terapeuta familiar, Dr. Pablo García, con experi...

17:26
- +

Máquina del Tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos ha subido 1 video

Náicer Reasco junto a su familia nos enseña cómo jugar algunos juegos tradicionales.

Hace 2 semanas • 301 visualizaciones

Desarrollo de campaña sociocultural y activación de la misma, involucrando a la comunidad. "Máquina del tiempo, tus juegos pueden...

7:53

Capítulo 3

Conclusiones

Respuesta a la pregunta de investigación

La infancia del niño es la etapa más importante de una persona. Es en esta etapa en la que se desarrolla su personalidad, aprendizaje, cultura. Siendo esta etapa tan importante, se busca que las familias estén informadas acerca de su importancia, y esto los motive a ser parte de la infancia de sus hijos especialmente a través del juego siendo este el medio de comunicación que los niños entienden más fácilmente.

Limitaciones del estudio

Esta campaña, como se ha mencionado antes, va dirigida a adultos de todas las edades y niños de entre 3 a 10 años. A pesar de que en esta tesis se busca reforzar el vínculo con los niños, los adolescentes también pueden formar parte activa de la campaña.

Si bien no es posible crear una ley en el que se “obligue” a los padres a compartir con sus hijos por medio de juegos, se pretende que se promueva la importancia del juego y su recuperación para la mejora del vínculo familiar, a través de juegos tradicionales.

Recomendaciones para futuros estudios

Recomendamos que siempre se busque respaldo de un profesional para la ejecución de este tipo de campañas, ya que al ser un experto el que guie la campaña, puede manejar de mejor manera su desarrollo y dar más peso, debido a sus conocimientos y experiencia, para promover este tipo de temas.

Como una segunda sugerencia consideramos importante se siga haciendo una búsqueda continua sobre tácticas creativas e innovadoras que logren generar la misma iniciativa que se ha logrado alcanzar por parte de familias para que compartan jugando con sus hijos.

Conclusiones

Una vez finalizada la investigación, desarrollo y ejecución de la esta campana social, porque rescata la importancia del juego en familia, y cultural, porque lo hace a través de juegos tradicionales ecuatorianos, podemos confirmar que al tema de la importancia del juego en la infancia y desarrollo de los niños, no se le está dando la merecida importancia que debería. Existen muchos beneficios, efectos, estrategias sujetas a aprendizajes de todo tipo, y lazos afectivos muy relevantes que impactan el estado del vínculo de las familias, detrás de sólo jugar.

Además, se considera que para posicionar el mensaje de este tipo de campañas se necesita de ideas realizables que permitan involucrar a la mayor parte de la comunidad, todo esto a través de promoción de la campaña en medios, por medio de figuras públicas, de un vocero que tenga una posición neutral en la sociedad que represente positivamente a la campaña, una activación de campaña con retroalimentación teórica y practica para el publico objetivo en el que se quiere generar conciencia sobre el tema, un evento final que englobe todo lo anterior mencionado en un solo momento y siempre con respaldo de un líder con experiencia en el campo a tratar y a reforzar. Por otro lado, el activismo que se realizó le da un valor agregado a la aplicación del proyecto porque se lo realizó a través de los mismos niños cuyo derecho al juego en familia, fue promovido todo el tiempo a través de la campaña.

Finalmente, con el fin de que el tiempo y el interés conseguido con esta causa, se siga promoviendo y fortaleciendo, es importante dejar una replica a la comunidad, para lograr efectos a largo plazo, sobre cómo continuar con la ejecución anual de un plan como el desarrollado por “Máquina del tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos” a una organización activista por los derechos del niño y desarrollo de planes familiares.

Referencias

Entrevistas

García, Pablo. Entrevista Personal. 12 de marzo, 2014.

Maldonado, Marcos. Entrevista Personal. 19 de marzo, 2014.

Márquez, Isabel. Entrevista Personal. 19 de marzo, 2014.

Navarro, Juan. Entrevista Personal. 14 de marzo, 2014.

Proaño, Alexandra. Entrevista Personal. 13 de marzo, 2014.

Villarroel, Marco Antonio. Entrevista Personal. 17 de marzo, 2014

Muñoz, Margarita. Testimonio. 15 de marzo, 2014.

Zurita, Carmen. Testimonio. 17 de marzo, 2014.

Página web ONG

ALDEAS INFANTILES SOS ECUADOR. <<http://www.aldeasinfantiles.org.ec/nuestro-mundo/que-es-aldeas/Pages/default.aspx>>

Artículos académicos en línea

Anónimo. “Juegos tradicionales vs juegos tecnológicos”. 2 de diciembre, 2013. 16 de febrero, 2014. <<http://abremundos.wordpress.com/2013/12/02/juegos-tradicionales-vs-juegos-tecnologicos/>>

Anónimo. “Jóvenes y niños cambian la actividad física por el trabajo mental sedentario.

Los padres de familia pagan el costo de las nuevas formas de entretenimiento”. N.f.

16 de febrero, 2014. <<http://www.acanomas.com/Noticia22.htm>>

Céspedes, Andrea. “Obesity in Children & Technology”. 16 de agosto, 2013. 16 de

febrero, 2014. <[http://www.livestrong.com/article/46320-obesity-children-](http://www.livestrong.com/article/46320-obesity-children-technology/)

[technology/](http://www.livestrong.com/article/46320-obesity-children-technology/)>

García, Goyo. “Por qué los niños ya no juegan a las chapas”. *La Razón Digital*. 27 de

julio, 2010. 16 de febrero, 2014. Web.

<http://www.larazon.es/detalle_hemeroteca/noticias/LA_RAZON_280866/5007-por-que-los-ninos-ya-no-juegan-a-las-chapas#.Tt1vdpE7UwR3JG>

García, Marcos de Miguel. “Theodor W. Adorno y Walter Benjamin Una Crítica

Compartida”. n.f. 22 de febrero, 2014.

<http://www.unizar.es/arenas/Marcos_de_Miguel_Adorno_y_Benjamin.PDF>

Moyetones, Olkis. “El avance tecnológico ha cambiado los juegos. Estrategias para

recuperar juegos tradicionales infantiles”. 15 de Octubre, 2010. 16 de febrero,

2014. <[http://reportajeseducativos.blogspot.com/2010/10/el-avance-tecnologico-](http://reportajeseducativos.blogspot.com/2010/10/el-avance-tecnologico-ha-cambiado-los.html)

[ha-cambiado-los.html](http://reportajeseducativos.blogspot.com/2010/10/el-avance-tecnologico-ha-cambiado-los.html)

Roxby, Philippa. “Tecnología, ¿beneficia o perjudica el desarrollo de los niños?: Mal

Hábito”. 1 de mayo de 2013. 16 de febrero. 2014.

<http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2013/05/130422_salud_bebe_tecnologia_desarrollo_gtg.shtml>

Sarlé, Patricia. *Juego y Educación Infantil*. Fund. Navarro Viola, 2012. Web. 16 de febrero, 2014. <http://www.fnv.org.ar/descargas/juego_y_educacion_infantil.pdf>

Siraj-Blatchford, John. *Nuevas tecnologías para la educación infantil y primaria*. “Que no nos sorprenda el futuro: El desarrollo de nuevas tecnologías del aprendizaje adecuadas para los niños pequeños”. Ediciones Morata, 2005. Digitalia. Web. 16 de febrero, 2014.
<<http://www.digitaliapublishing.com.ezbiblio.usfq.edu.ec/visor/13460>>

Toro, Mónica. “Recuperar los juegos tradicionales promueve el ejercicio y la unión del hogar”. 3 de enero, 2011. 16 de febrero, 2014.
<<http://www.abcdelbebe.com/recuperar-los-juegos-tradicionales-promueve-el-ejercicio-y-la-union-del-hogar>>

UNESCO. *El niño y el juego*. Paris: 1980

Varios. “Issues in mental health nursing: Young Children’s Video/Computer Game Use: Relations with School Performance and Behavior”. 2009. 16 de febrero, 2014.
<<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3041171/>>

Varios. *La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Corporación Gráfica Navarrete S.A., 2009. 16 de febrero, 2014.
<http://ebr.minedu.gob.pe/dei/pdfs/guias/hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf>

**ANEXOS:
Acta de Entrega de Fondos**



Quito, 14 de mayo de 2014

Acta de Entrega de Fondos

En Quito, sector Cumbayá, en la Universidad San Francisco de Quito, se hace entrega de doscientos dólares a NATASHA MONTERO, Directora de la ONG Aldeas Infantiles SOS Ecuador, en calidad de donación de fondos de parte de la campaña “Máquina del tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos”, promovida por Gianinna Carrillo y Michelle Villafuerte. Los fondos entregados tienen la finalidad ser utilizados en un taller de educadoras respecto al juego, y en el arreglo de bicicletas, haciendo uso de cien dólares respectivamente, para cada una de las actividades mencionadas.

El acto de entrega de la donación es de carácter público en presencia de las autoridades respectivas y representante que rubrica al final del presente documento.

MICHELLE VILLAFUERTE

GIANINNA CARRILLO

NATASHA MONTERO

Directora Aldeas Infantiles SOS Ecuador

Acta de Apoyo a la Iniciativa



Quito, Ecuador, 14 de mayo de 2014

ESTUDIANTES UNIVERSITARIAS CON INICIATIVA DE CAMPAÑA SOCIOCULTURAL

HACEN CONSTAR:

Que la Directora Aldeas Infantiles SOS Ecuador, NATASHA MONTERO, certifica su apoyo social a la iniciativa “Máquina del tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos”, a favor del derecho al juego que poseen todos los niños y niñas, a través de la recuperación de juegos tradicionales ecuatorianos en familia. El apoyo a esta causa, recae en la salud afectiva y psicológica del niño, dentro del vínculo familiar.

Este certificado se solicita para remitir en la Universidad San Francisco de Quito, con el fin de legitimar el apoyo de la organización a este tipo de campaña social.

GIANINNA CARRILLO

MICHELLE VILLAFUERTE

NATASHA MONTERO

Directora Aldeas Infantiles SOS Ecuador

Calle Hermann Gmeiner S17-132. Cdla Biloxi
Quito, Ecuador

Certificado de Entrega de Réplica de Comunidad: Guía de Ejecución de Campaña

Quito, Ecuador, 14 de mayo de 2014

**ESTUDIANTES UNIVERSITARIAS CON INICIATIVA DE CAMPAÑA
SOCIOCULTURAL****HACEN CONSTAR:**

Que la Directora de Aldeas Infantiles SOS Ecuador, NATASHA MONTERO, certifica su apoyo a “Máquina del tiempo, tus juegos pueden ser sus juegos”, campaña sociocultural a favor del derecho de los niños y niñas al juego, a través de la recuperación de juegos tradicionales ecuatorianos en familia. El apoyo a esta causa, recae en la salud afectiva y psicológica del niño, dentro del vínculo familiar. Por lo tanto, hacemos la entrega de una guía del proyecto, para una futura ejecución, cuando la organización lo requiera.

GIANINNA CARRILLO

MICHELLE VILLAFUERTE

NATASHA MONTERO
Directora de Aldeas Infantiles SOS Ecuador

Calle Hermann Gmeiner S17-132. Cdla Biloxi
Quito, Ecuador