



O.M.E.P.

Organisation Mondiale pour l'Éducation Préscolaire  
World Organization for Early Childhood Education  
Organización Mundial para la Educación Preescolar

## Proyecto Mundial de OMEP

### Juego y Resiliencia

#### Nota Conceptual

## 1. Información General

La resiliencia es la capacidad de adaptarse bien frente a importantes fuentes de estrés y recuperarse de situaciones adversas. En otras palabras, es la cualidad de “sobrepasar” (Ginsburg & Jablow, 2015)<sup>1</sup>. Ginsburg y Jablow (2015) identifican “7 Cs cruciales” que conforman la resiliencia, entre las que se incluyen las *competencias* (habilidad para manejar las situaciones en forma eficiente), la *confianza* (creer en las habilidades propias), las *conexiones* (lazos estrechos con la familia, los amigos, en el colegio y la comunidad), el *carácter* (sentido de lo que está bien y mal), *contribución* (entender la importancia del aporte personal), *manejo* o *coping* en inglés (capacidad para manejar el estrés en forma efectiva) y *control* (capacidad para controlar los resultados de sus decisiones). Ser resiliente no significa que una persona no experimente dificultades o aflicciones. No obstante eso, en lugar de dudar de sí misma, de involucrarse en pensamientos catastróficos o victimizarse, busca soluciones y es capaz de superar las circunstancias difíciles. Una persona podría ser resiliente en un aspecto, pero necesitar niveles muchos más altos de apoyo en otro. Aunque la resiliencia no es pareja, se puede desarrollar y mejorar, y la primera infancia es una ventana de tiempo importante para promover la resiliencia, especialmente a través del juego (Masten & Gewirtz, 2006)<sup>2</sup>.

Ginsburg y Jablow (2015) denominan el juego como “la capacidad innata del niño de construir resiliencia” (página 47). Al igual como ocurre con el llanto o comer o emitir sonidos, no es necesario enseñarle a jugar a los niños/as. Es algo instintivo, voluntario, por lo general espontáneo y puede adoptar formas diversas. Para los niños, significa aprender a vivir. Ayuda a los niños a “conocer” a través de la experiencia en lugar de hacerlo a través de la instrucción directa (Else, 2009)<sup>3</sup>. Pueden probar sus hipótesis, descubrir cosas nuevas y aprender de sus errores a su manera y en el mejor sentido para adquirir conocimientos y

---

<sup>1</sup> Ginsburg, K. R., & Jablow, M. M. (2015). *Building resilience in children and teens: Giving kids roots and wings (Construir resiliencia en niños y jóvenes: Dar raíces y alas a los pequeños)*. (3<sup>rd</sup> edition). Elk Grove Village, IL: American Academy of Pediatrics.

<sup>2</sup> Masten, A. S., & Gewirtz, A. H. (2006). Resilience in development: The importance of early childhood. (Resiliencia en el desarrollo: Importancia de la primera infancia). En R. E. Tremblay, R. G. Barr, & R. DeV. Peters, eds. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [en línea]. Montreal, Québec: Centre of Excellence for Early Childhood Development. Tomado de: <http://www.child-encyclopedia.com/documents/Masten-GewirtzANGxp.pdf>.

<sup>3</sup> Else, P. (2009). *The value of play (El valor del juego)*. Londres: Continuum International Publishing Group.



O.M.E.P.

Organisation Mondiale pour l'Éducation Préscolaire  
World Organization for Early Childhood Education  
Organización Mundial para la Educación Preescolar

habilidades. Dado que el juego suele involucrar pensamientos y sentimientos, fantasías y creatividad, amistades y comunidades, al igual que interacciones físicas y actividad, contribuye al bienestar cognitivo, físico, emocional y social del niño/a. Por lo tanto, mientras más jueguen los niños, más competentes se vuelven en términos de auto-control y del control de su entorno. Jugar ayuda a los niños a adquirir un sentido de control, lo que va acompañado de un sentido de logros y confianza. Esto es especialmente relevante al enfrentar la adversidad, cuando los niños/as deben explorar su forma para los estímulos en su ambiente que los puedan ayudar a sobreponerse a los obstáculos o brindarles oportunidades para experimentar sensaciones de bienestar (Ungar, 2008)<sup>4</sup>. En otras palabras, jugar lleva a desarrollar un perfil de resiliente (Ginsburg & Jablow, 2015; Lester & Russell, 2010<sup>5</sup>).

Dado que el juego puede adoptar diversas formas, aún se está debatiendo la clasificación exacta de los distintos tipos de juego. Sutton-Smith (1997)<sup>6</sup> identificó en una ocasión más de 300 tipos. Hughes (2006)<sup>7</sup> señala 16 tipos principales, entre los que se incluye el juego mediante la comunicación, el juego creativo, el juego profundo, el juego dramático, el juego con fantasía, el juego social-dramático, etc. Un problema con las clasificaciones anteriores es que las distintas categorías de juego, por lo general, no se excluyen entre sí y para las personas no es fácil entender las muchas categorías ni memorizar las diferencias. Para efectos de este proyecto mundial, simplificamos la clasificación y distinguimos el juego en tres categorías de acuerdo al nivel de intervención del adulto y a fijar reglas: el juego autodirigido, el juego exploratorio y el juego estructurado (Figura 1).

Juego Autodirigido	Juego Exploratorio	Juego Estructurado
<ul style="list-style-type: none"><li>• El niño decide el propósito</li><li>• Los adultos sólo proporcionan un entorno seguro y distintas herramientas y materiales para jugar</li><li>• por ej., juegos imaginativos, juegos de fantasía iniciados por los niños</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• El adulto decide el propósito</li><li>• Explorar y experimentar</li><li>• por ej., a los niños se les entrega agua con distintos materiales pequeños para ver si flotan o se hunden</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• El adulto decide el propósito</li><li>• Más estructurado, con reglas</li><li>• por ej., ajedrez, juegos de mesa</li></ul>

**Figura 1** Tipos de juego en términos de nivel de intervención de los adultos y establecimiento de reglas.

<sup>4</sup> Ungar, M. (2008). Resilience across cultures (La resiliencia en las culturas). *British Journal of Social Work*, 38, 218-235.

<sup>5</sup> Lester, S., & Russel, W. (2010). Children's right to play: An examination of the importance of play in the lives of children worldwide (El derecho del niño a jugar: Examinando la importancia del juego en la vida de los niños en todo el mundo). Working Paper No. 57. The Hague, The Netherlands: Bernard van Leer Foundation.

<sup>6</sup> Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play (La ambigüedad del juego)*. Harvard University Press.

<sup>7</sup> Hughes, B. (2006). *Play types — Speculations and possibilities (Tipos de juego. Especulaciones y posibilidades)*. Londres: London Centre for Playwork Education and Training.



**O.M.E.P.**

**Organisation Mondiale pour l'Éducation Préscolaire**  
**World Organization for Early Childhood Education**  
**Organización Mundial para la Educación Preescolar**

No obstante la importancia del juego es reconocida en documentos y declaraciones internacionales clave como la Convención sobre los Derechos del Niño<sup>8</sup> de Naciones Unidas (1989), el derecho de los niños/as a jugar es reconocido en forma deficiente en todo el mundo (Comité sobre los Derechos del Niño de Naciones Unidas, 2013)<sup>9</sup>. En muchos países, no existe acuerdo sobre la importancia del juego. A menudo, el juego es desincentivado con instalaciones inadecuadas para jugar o una mala planificación del lugar en tanto se coloca mucho énfasis en actividades “más importantes” como los estudios de asuntos teóricos y académicos en los colegios para prepararlos para la vida adulta y el trabajo. Los niños que provienen de lugares desfavorecidos enfrentan obstáculos socio-económicos que impiden su derecho a jugar y sus padres no están empoderados o no tienen tiempo para jugar con ellos ya que se centran en la supervivencia cotidiana de la familia. Sin oportunidades adecuadas para jugar y sin estimulación sensorial suficiente, el desarrollo del cerebro infantil se dificulta, lo que afecta sus habilidades emocionales y cognitivas a la vez que disminuye su capacidad para construir resiliencia y hacer frente al estrés (Burghardt, 2005<sup>10</sup>; Organización Internacional del Juego, 2014<sup>11</sup>).

## **2. Propósito y Objetivos**

En vista de lo anterior, el propósito de este proyecto mundial es apoyar el desarrollo y la resiliencia de los niños pequeños a través del juego, que se conduzca en forma segura y sea una actividad amigable entre niños en un entorno estimulante.

Los objetivos específicos son los siguientes:

- ▶ Elaborar lineamientos para las actividades y los materiales para el juego de manera que sean apropiados a la cultura y los padres/cuidadores y profesores los usen con los niños pequeños;
- ▶ Brindar oportunidades para que los niños jueguen, adquieran habilidades relevantes al contexto y aumenten su resiliencia, y
- ▶ Crear recursos multimedia en línea de las actividades, las innovaciones y las mejores prácticas de manera que se puedan compartir en toda la comunidad de OMEP.

---

<sup>8</sup> Naciones Unidas (1989). Convención sobre los Derechos del Niños [CRC, en inglés]. El artículo 31 de la CRC establece los derechos del niño al “descanso, esparcimiento y a participar en juegos y actividades recreativas... y a participar libremente en actividades artísticas y culturales”.

<sup>9</sup> Comité de Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño (2013). Comentario General No.17 sobre el Derecho a Jugar.

<sup>10</sup> Burghardt, G. M. (2005). *The genesis of animal play: Testing the limits (La génesis del juego animal: Probando los límites)*. Cambridge, MA: MIT Press.

<sup>11</sup> Asociación Internacional del Juego (2014). Declaración sobre la importancia del juego. Tomada de: [http://ipaworld.org/wp-content/uploads/2015/05/IPA\\_Declaration-FINAL.pdf](http://ipaworld.org/wp-content/uploads/2015/05/IPA_Declaration-FINAL.pdf)



**O.M.E.P.**

**Organisation Mondiale pour l'Éducation Préscolaire**  
**World Organization for Early Childhood Education**  
**Organización Mundial para la Educación Preescolar**

### **3. Criterios del Proyecto**

Se espera que los participantes elaboren un proyecto sobre “el juego y la resiliencia” que debería:

- ▶ Ser un trabajo original de los participantes, con permiso para usar los informes, las imágenes y las grabaciones de audio/video;
- ▶ Poder ser usado con niños/as entre el nacimiento y los 8 años;
- ▶ Poner énfasis en mejorar su desarrollo y resiliencia;
- ▶ Focalizarse en una o algunas combinaciones de los tres tipos de juego, es decir, juego autodirigido, juego exploratorio y/o juego estructurado;
- ▶ Contener materiales para el juego que puedan ser elaborados sin problema por profesores/cuidadores y niños o materiales que se puedan encontrar fácilmente en la vida diaria, e
- ▶ Incluir instrucciones sobre cómo usar los materiales para el juego.

### **4. Elegibilidad**

Todos los miembros de OMEP son elegibles para postular. Buscamos específicamente postulantes fuertemente comprometidos con el juego y la resiliencia en los niños pequeños, cuyo trabajo no haya sido ampliamente conocido antes, de manera de mostrar enfoques nuevos e innovadores.

### **5. Propuesta**

Los interesados deberían llenar el formulario de solicitud y presentarlo junto con los documentos/materiales de apoyo.

Una solicitud completa consta de:

- ▶ Un formulario de solicitud debidamente respondido;
- ▶ Un informe breve donde se documenten las ideas e instrucciones, la implementación y cómo el proyecto ayuda a mejorar la resiliencia y el desarrollo de los niños/as;
- ▶ Fotos para mostrar detalles del proyecto y los materiales para el juego;
- ▶ Videos que muestren el proceso del juego, y
- ▶ Otros documentos de apoyo.



**O.M.E.P.**

**Organisation Mondiale pour l'Éducation Préscolaire**  
**World Organization for Early Childhood Education**  
**Organización Mundial para la Educación Preescolar**

Las solicitudes se enviarán por e-mail a la Secretaría Mundial de OMEP: [secretariat@worldomep.org](mailto:secretariat@worldomep.org) a más tardar el **8 de abril 2016**. No se aceptarán solicitudes después de esa fecha.

Las postulaciones serán evaluadas por un panel de expertos, compuesto de representantes de distintas regiones, de acuerdo a los criterios mencionados anteriormente. Los participantes deberán entregar información adicional en caso de que se les solicite.

## **6. Reconocimientos y Diseminación**

Los mejores proyectos se seleccionarán y comunicarán a más tardar el **30 de mayo 2016**. Cada uno de los equipos del proyecto que haya creado estos proyectos recibirá un reconocimiento y un subsidio para viajes, que se usará para cubrir los costos de vuelo y/o alojamiento de un miembro del equipo para que asista a la 68° Asamblea y Conferencia Mundial de OMEP que tendrá lugar en Seúl, Corea, en julio 2016. El miembro se preparará y llevará materiales para el juego a Seúl donde mostrará las ideas del proyecto y mostrará el proyecto sobre el juego y la resiliencia en la conferencia.

A todos los participantes se les invitará a participar en la diseminación de su proyecto, lo que pueden incluir, pero no se limita a, presentarlo en la Conferencia Mundial o Regional de OMEP. Mantendrán los derechos de autor de su proyecto sobre el juego y la resiliencia. Sin embargo, **deberán reconocer como corresponde que el trabajo es parte del Proyecto Mundial de OMEP sobre el Juego y la Resiliencia.**

Al presentar su postulación, los participantes acuerdan conceder a OMEP los derechos de publicación. La información sobre todos los proyectos sobre el juego y la resiliencia será subida al sitio web de OMEP <http://www.worldomep.org/>. También se puede incluir en futuras publicaciones de OMEP. En cualquier caso, los participantes serán debidamente informados.

En caso de consultas, favor comunicarse por mail con: [secretariat@worldomep.org](mailto:secretariat@worldomep.org).

**¡SU PARTICIPACIÓN ES MUY IMPORTANTE!!**

**¡INTÉGRESE!**