

Universidad Abierta Interamericana



Facultad de Investigación y Desarrollo Educativo

Sede Rosario - Campus Pellegrini

Carrera: Licenciatura en Educación Inicial

Tesina Título:

**Juego, educación, televisión.
Los dibujos animados violentos y su impacto en los niños
de edad preescolar.**

Alumno: Marina Ricart

Domicilio: Dorrego 3066

Teléfono: 155145924

Tutor Metodológico: Mg. Lic. Ana María Trottini

Agosto 2012

Índice

Página

Agradecimientos	4
Resumen.....	5
Introducción	6
Marco teórico.....	7
Aprender imitando	8
Homo Ludens	9
Estado actual del tema: Homo Sapiens- Homo Videns	10

Capítulo I

1.1 El niño del que estamos hablando	13
1.1.1 El niño preescolar	14
1.1.2 El niño Hoy	17
1.2 Desarrollo cognoscitivo Jean Piaget	19

Capítulo II

2.1 Significado psicológico del juego	23
2.2 Jugar en el jardín	24
2.2.1 ¿Todo tiempo pasado fue mejor?	24
2.2.2 El juego es ley.....	26
2.3 Educación y juego	28
2.3.1 Jugar en el patio	29

Capítulo III

3.1 Dibujos animados en la TV. Actual	32
3.2 El poder de la imagen.	33
3.2.1 Los tele niños	33
3.3 Un héroe a medida	35
3.4 Las series animadas, ¿pertenece es muy bueno?... ..	36

3.5 De dibujos animados y otras cuestiones:	40
3.5.1 Proceso creativo de las películas animadas	45
Conclusión	46
Aportes	49
Anexo	54
Bibliografía	62

Agradecimientos

El desarrollo de esta tesina fue posible gracias a la colaboración, a la comprensión y a las palabras oportunas de muchas personas, a las que debo gratitud:

A Rogelio sin cuya insistencia ni siquiera habría vuelto a estudiar.

A la Mg. Licenciada Ana María, por animarme a dar el gran salto.

A las profesoras: Lic.Magdalena, Lic.Patricia, Lic.Silvia y en ellas o todos los profesores de la UAI que compartieron su tiempo y sabiduría.

A la comunidad educativa del colegio Sagrado Corazón de Rosario.

Resumen

Palabras claves: *violencia, juego, imagen, televisión, escuela.*

Cada época tiene una visión de lo que significa ser niño. La infancia de hoy es distinta de la de hace algunos años atrás. Sin embargo, los juegos y juguetes con mayor o menor tecnología, siguen formando parte del universo infantil.

En la edad preescolar el juego se vuelve motor de aprendizaje y, a través de él, el niño incorpora nuevas experiencias que benefician a su desarrollo intelectual y su vinculación con los demás.

Sabemos, gracias a los estudios de Bandura que los pequeños llegan a conclusiones morales observando qué conductas son castigadas y cuáles no.

La observación e imitación se producen a través de modelos que pueden ser entre otros, los héroes de la televisión. Los pequeños pueden aprender, con la misma facilidad, conductas violentas de un personaje de dibujos animados que de un adulto de verdad. Las empresas televisoras tratan al niño como un consumidor al que están dirigidas múltiples campañas publicitarias.

La televisión modifica la naturaleza de la comunicación, traslada el contexto de la palabra al contexto de la imagen, éstas son universales, no varían según los distintos idiomas, sólo hace falta el sentido de la vista.

La escuela es un ámbito distinto del hogar o del barrio, en donde existe una intencionalidad pedagógica, inclusive en los momentos en que el niño juega libremente en el patio.

Los juegos espontáneos de los niños se ven afectados por la realidad que perciben. Los dibujos animados que consumen forman parte de su realidad cotidiana.

La televisión es la primera escuela a la que los niños asisten, una escuela divertida, sin exigencias ni límites, sólo centrada en el hecho de ver.

Introducción

Los juegos violentos, entre los niños del nivel inicial, son casi excluyentes en los últimos tiempos. Docentes y padres a menudo explicamos estas conductas violentas culpando a la televisión y a los programas que por ella se emiten. Con esta investigación indagamos cuánto de cierto hay en esta afirmación.

Centramos nuestra atención en los juegos y en el jugar espontáneamente en el jardín de infantes, es decir, en un ámbito educativo en el cual las experiencias lúdicas graban y marcan emociones que pueden llegar a durar toda la vida.

Nuestra hipótesis es ¿Qué relación hay entre los contenidos de los dibujos animados violentos y las manifestaciones agresivas en los juegos de los niños del nivel inicial?

Nuestras evaluaciones nos permitieron llegar a múltiples conclusiones, que al validar la hipótesis nos dieron elementos valiosos de análisis para concluir realizando un aporte que esperamos sea valioso para los docentes que tienen que afrontar este reto.

Nos planteamos como objetivo general de esta investigación, averiguar qué impacto tienen los dibujos animados violentos en los juegos espontáneos de los niños del jardín de infantes en los períodos lectivos 2010/2012.

Como objetivos específicos nos planteamos, analizar cuáles son los dibujos animados preferidos por los niños de 5 años de un colegio céntrico de la ciudad de Rosario; evaluamos el tiempo que los que los niños miran televisión, para saber por cuánto tiempo están expuestos a este estímulo y establecer si el mismo es significativo y lograr verificar si el tipo de dibujo animado incide en los juegos espontáneos del jardín de infantes.

Para esto utilizamos una metodología descriptiva; con enfoque cualitativo.

Como unidad de análisis, es decir la población investigada, tomamos en cuenta, a los docentes, padres y niños del nivel inicial de una institución ubicada en el centro de la ciudad de Rosario. A ésta asisten niños de una clase media-alta, provenientes de hogares con posibilidades, sus padres poseen trabajo y estudios en su mayoría. El nivel inicial cuenta con nueve secciones, de tres, cuatro y cinco años que funcionan sólo en el turno mañana. Específicamente tomamos como muestra a los niños de la sección de 5 años, a los que observamos en sus juegos espontáneos.

Realizamos encuestas, a los padres de los niños con interrogaciones estandarizadas, solicitándoles información clave sobre el problema. Observamos distintos dibujos animados que se emiten por televisión. Realizamos entrevistas al personal de la empresa de dibujos animados Animatoons, a docentes en ejercicio de la sección de 5 años del Nivel Inicial y a docentes jubiladas del nivel inicial. Asimismo observamos a los niños en sus juegos en el patio del jardín.

Marco teórico

Encontramos que en las lenguas semíticas la raíz del vocablo juego es sinónimo de reír, jugar danzar, tomarse algo en broma. En las lenguas indoeuropeas la raíz de este vocablo evoca oscilación, movimiento. En griego clásico significa cosa de niños, en lenguas sajonas se refieren al juego como movimiento, diversión. En latín y otras lenguas de origen romano, proviene de iocus, que significa broma, chanza... En todos estos vocablos la etimología de la palabra juego se encuentra emparentado con alegría, movimiento, diversión.

En el diccionario de la Real Academia Española aparece la siguiente definición: (Del latín iocari) Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse// travesear, retozar// Entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas medie o no el interés.

En todos los idiomas y raíces el significado de la palabra juego se asemeja; como también existe una expresión que hace referencia al juego, al acto de jugar.

El juego acompaña al ser humano durante toda su vida, en las distintas etapas evolutivas; es parte de su formación y de su socialización.

... "Resumiendo,¹ podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada "como si" y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual"...

En los primeros meses de vida el niño conoce el mundo a través del juego. La actividad lúdica, se va modificando paralelamente a la maduración del niño, no debemos considerarlas como etapas que empiezan y terminan a una edad determinada; sino que por el contrario se superponen y forman parte de la anterior o de la siguiente. En tanto una etapa termina algunos juegos van perdiendo importancia y otros ocupan un lugar de mayor jerarquía en la actividad lúdica de los niños.

Aprender imitando

Albert Bandura, psicólogo ucraniano -canadiense es el creador de la Teoría Social del Aprendizaje, que se centra en los conceptos de refuerzo y observación. Sostiene que los humanos adquieren destrezas y conductas de modo operante e instrumental y que entre la observación y la imitación intervienen factores cognitivos que ayudan al sujeto a decidir si lo observado se imita o no. En los niños, afirma Bandura, la observación e imitación se da a través de modelos que pueden ser los padres, educadores, amigos y hasta los héroes de la televisión.

Bandura, practicó cientos de estudios, nos referiremos en este caso, a los estudios del muñeco bobo. Esta experiencia fue realizada a partir de una película en donde una joven estudiante le pegaba a un muñeco bobo. La joven pegaba al muñeco, gritando ¡"estúpidooooo"! Le pegaba, se sentaba encima de él, le daba con un martillo gritando varias frases agresivas. Bandura les enseñó la película a un grupo de niños. Posteriormente los dejó jugar con el

¹ HUIZINGA, Johan. 2007. *Homo ludens*. Traducción Eugenio Imaz. Reimpresión. Buenos Aires. Alianza /Emecé, pág.27

muñeco que los niños procedieron a golpear. Le pegaban gritando ¡"estúpidooooo!", se sentaron sobre él, le pegaron con martillos y demás. Imitaron a la joven de la película y de una manera bastante precisa.

Para cualquier adulto que haya observado los juegos infantiles este experimento parecería no ser novedoso. Padres y docentes, vemos cómo los niños nos imitan hasta en los detalles mínimos, palabras, movimientos, gestos. Bandura demostró que los niños no sólo imitan conductas, sino, también actitudes

Bandura llevó a cabo un largo número de variaciones sobre el estudio en cuestión: el modelo era recompensado o castigado de diversas formas de diferentes maneras; los niños eran recompensados por sus imitaciones; el modelo se cambiaba por otro menos atractivo o menos prestigioso y así sucesivamente. En respuesta a la crítica de que el muñeco bobo estaba hecho para ser "pegado", Bandura incluso filmó una película donde una chica pegaba a un payaso de verdad. Cuando los niños fueron conducidos al otro cuarto de juegos, encontraron también un payaso real. Al igual que con el muñeco procedieron a patearlo, golpearlo, darle con un martillo...

La imitación puede darse por los siguientes factores:

Por instinto: Las acciones observadas despiertan un impulso instintivo por copiarlas.

Por el desarrollo: Los niños imitan las acciones que se ajustan a sus estructuras cognoscitivas.

Por condicionamiento: Las conductas se imitan y refuerzan por moldeamiento.

Homo Ludens

Johan Huizinga, historiador y filósofo holandés, concibe al juego como fenómeno cultural y no sólo como función biológica.

Para el autor mencionado, el juego es anterior a la cultura, los animales no aprendieron a jugar gracias al hombre. El juego puede ser explicado por diversas teorías, desde las que le atribuyen una función de descarga energética hasta las que afirman que responde a un necesario impulso congénito de imitación. Sin embargo, estas teorías no pueden explicar la pasión y la entrega del jugador, porque el juego es irracional.

El niño juega y sabe que lo hace. El juego es algo serio, es una función humana tan esencial como la reflexión o el trabajo.

Huizinga afirma que los animales juegan y por lo tanto son más que cosas mecánicas. Nosotros jugamos, por lo tanto somos más que seres racionales.

Estado actual del tema: Homo Sapiens- Homo Videns

Giovanni Sartori, investigador italiano destacado en el campo de las ciencias políticas, afirma que la especie humana era denominada homo sapiens, por su capacidad simbólica, la que la diferenciaba de las otras especies.

La capacidad simbólica de los seres humanos se despliega en el lenguaje, pudiendo comunicarse con otros mediante sonidos y signos que tienen un significado. La palabra caracteriza al hombre como animal simbólico.

El hombre reflexiona sobre lo que dice, puede comunicarse, pensar conocer; estas acciones se construyen en y con el lenguaje. El lenguaje no es sólo un instrumento de comunicar, sino también de pensar. Para pensar, para reflexionar, las imágenes no son necesarias, no es necesario ver.

Las civilizaciones se desarrollaron con la escritura, pero hasta que se inventó la imprenta toda la cultura de las distintas sociedades, se desarrolló a través de la transmisión oral.

Sartori indica que el progreso de la reproducción impresa fue lento pero constante y culmina con la llegada del diario. Desde mediados del siglo XIX en adelante comienza un nuevo y diferente ciclo de avances tecnológicos. En primer lugar, la invención del telégrafo, después la del teléfono. Con estos dos inventos desaparecía la distancia y empezaba la era de las comunicaciones inmediatas. La radio, que también eliminaba distancias, es el primer gran difusor de comunicaciones, pero que no afecta la naturaleza simbólica del hombre, ya que, como la radio "habla", difunde siempre cosas dichas con palabras. De modo que libro, periódicos, teléfono, radio son todos ellos portadores de comunicación lingüística. La ruptura se produce a mediados de siglo, con la llegada del televisor y de la televisión. La televisión-como su propio nombre lo indica- es "ver desde lejos" (tele), es decir, llevar ante los ojos de un público de espectadores cosas que pueden ver en cualquier sitio, desde cualquier lugar y distancia.

En la televisión el hecho de ver prevalece sobre el hecho de hablar, en el sentido de que la voz del medio, o de un hablante, es secundaria, está en función de la imagen, comenta la imagen. Como consecuencia el telespectador es más un animal vidente que un animal simbólico. Para él las cosas representadas en imágenes cuentan y pesan más que las cosas dichas con palabra. Esto es un cambio radical de dirección, porque mientras que la capacidad simbólica distancia al homo sapiens del animal, el hecho de ver lo acerca a sus capacidades ancestrales, al género al que pertenece la especie del homo sapiens.

Giovanni Sartori advierte: un mundo concentrado sólo en el hecho de ver es un mundo estúpido. El homo sapiens, un ser caracterizado por la reflexión, por su capacidad para generar abstracciones, se está convirtiendo en un homo videns, una criatura que mira pero que no piensa, que ve pero que no entiende.

El proceso comienza desde la infancia. La televisión es la primera escuela del niño, en donde se lo educa basándose en imágenes que le enseñan que lo que ve es lo único válido y verdadero. El niño aprende de la televisión antes que de los libros: se forma viendo y ya no lee. Desde muy pequeño, se encuentra expuesto al estímulo de la pantalla. Esta formación basada en las imágenes va atrofiando su capacidad para comprender, pues su mente crece ajena al concepto -que se forma y desarrolla mediante la cultura escrita y el lenguaje verbal. Si el niño crece junto al televisor, su concepción del mundo se vuelve una caricatura; conoce la realidad por medio de sus imágenes y las reduce a éstas. Su capacidad de administrar los acontecimientos que lo rodean está condicionada a lo visible: su capacidad de abstracción es sumamente pobre, no sólo en cuanto a palabras, sino sobre todo en cuanto a la riqueza de significado. La imagen no tiene contenido cognoscitivo, es prácticamente ininteligible. El acto de ver anula, en este caso, el de pensar. El concepto queda sumergido entre colores, formas, secuencias y ruidos de fondo. En el mundo del homo videns no hay más autoridad que la de la pantalla: el individuo sólo cree en lo que ve (o en lo que cree ver). Sin embargo, la imagen también miente; puede falsear los hechos con la misma facilidad que cualquier otro medio de comunicación, con la diferencia de que, "la fuerza de la veracidad inherente a la imagen hace la mentira más eficaz y, por tanto, más peligrosa.

El mayor problema es que el niño que se está formando absorbe y registra todo lo que ve; pero no posee la capacidad de discriminar.

Capítulo I

1.1 El niño del que estamos hablando

...A los mayores les gustan las cifras. Cuando se les habla de un nuevo amigo, jamás preguntan sobre lo esencial del mismo. Nunca se les ocurre preguntar:

"¿Qué tono tiene su voz? ¿Qué juegos prefiere? ¿Le gusta coleccionar mariposas?" Pero en cambio preguntan: "¿Qué edad tiene? ¿Cuántos hermanos? ¿Cuánto pesa? ¿Cuánto gana su padre?"

Solamente con estos detalles creen conocerle. Si les decimos a las personas mayores: "He visto una casa preciosa de ladrillo rosa, con geranios en las ventanas y palomas en el tejado", jamás llegarán a imaginarse cómo es esa casa. Es preciso decirles: "He visto una casa que vale cien mil pesos". Entonces exclaman entusiasmados: "¡Oh, qué preciosa es!"...²

En este párrafo como en muchos otros del escritor Antoine de Saint-Exupéry, se describe de algún modo el pensar típico de la infancia. Los adultos podemos llegar a conclusiones a partir de una serie de datos abstractos, contrariamente los niños se interesan más por las cosas que pueden ver, tocar y oír; al mismo tiempo, los niños en edad preescolar viven en un mundo mágico, bastante distinto del de los adultos, del de los adolescentes e incluso de niños mayores.

A menudo los adultos ingresamos a ése mundo mágico a través del juego, y también por medio de algunas de nuestras tradiciones más arraigadas como lo son la monedita que el ratón Pérez deja debajo la almohada, los

² EXUPÉRY, Antoine De Saint – 2003. *El Principito*. "La Biblioteca Virtual de la UEB". <http://www.ueb.edu.ec>. webmaster@ueb.edu.ec. Ecuador - noviembre 2003

regalos de Papá Noel; los zapatitos, el pasto y el agua que colocamos a la espera de los Reyes Magos.

Los que trabajamos con niños pequeños compartimos sus fantasías jugando con ellos:

La docente de la sala de 5 años comiendo una manzana les advierte a sus alumnos con un tono entre cómplice y divertido:

-¡chicos si me desmayo y viene el príncipe, por favor díganle que entre tranquilo!

Los niños, saben que es un juego, que el príncipe es parte de un cuento, sin embargo un niño de ese grupo, Facundo iba caminando con su mamá y al ver un hombre en un carro tirado por un caballo le confía: *ése debe ser el Príncipe de la seño...*

Otra niña, Lucía, ante la frustración de escuchar llamar a la puerta de la sala... y que nunca fuera el príncipe y de los llamados telefónicos del mismo y de la imposibilidad permanente de estacionar su caballo, dijo con la seriedad que merecía el caso: *Seño, me parece que el príncipe te engaña con Blancanieves...*

Estos son algunos de tantos ejemplos de pensamiento infantil, de cómo la fantasía y la realidad están presentes en todo momento en la vida de los niños en edad preescolar. El pensamiento de ellos difiere del de los adultos no sólo de manera cuantitativa, sino cualitativa. No se trata únicamente de que tienen menos experiencia que los adultos. La naturaleza de su pensamiento y la manera en que viven el mundo son completamente distintas. Los que transitan la edad preescolar juegan todo el tiempo, su mundo es un mundo de fantasía-realidad. Están conociendo su entorno, los objetos, las personas. Aprenden acerca de sus sentimientos y de las relaciones con los otros.

Las primeras observaciones de los niños en forma sistemática”, los primeros contactos y acercamientos fuera de su círculo familiar los tienen con la televisión.

1.1.1 El niño preescolar

El niño de 5 años ya posee control y dominio de sus movimientos, tiene un buen equilibrio, puede saltar en un pie, mantenerse en puntas de pie,

saltar sorteando objetos y a distintas alturas. Tiene conciencia de su cuerpo, y ya construyó su esquema corporal. Comienza a proyectar estas nociones en relación a objetos y personas y por lo general, la lateralidad está definida.

Los progresos alcanzados en las habilidades y destrezas motoras acentúan su comportamiento independiente y de considerable autonomía. Su creciente dominio, tanto del cuerpo como del lenguaje, le permite explorar nuevas formas para expresarse y comunicar sus pensamientos.

En el dibujo puede manejar el lápiz y otras herramientas con precisión gracias a la evolución de la motricidad fina y la coordinación visomotora. Se encuentra en una etapa de “realismo intelectual”, la cual implica proporcionar a los objetos, esencialmente, sus atributos conceptuales sin tener en cuenta la perspectiva visual. El niño considera que para que el dibujo sea parecido al objeto real, debe contener todos los elementos reales del objeto, sean o no visibles. Es común que dibuje elementos abstractos del objeto que sólo existen en su mente, por ejemplo, las mejillas representadas mediante círculos cuando realmente esas líneas no existen, o dibuje dos ojos a un rostro de perfil. Sin embargo, sus producciones son perfectamente reconocibles, ya no necesita acompañarlas por una explicación para que sean entendidas. Poco a poco sus trabajos se complejizan, aparecen los detalles en todas las formas representadas y el color comienza a relacionarse con la realidad. El niño en esta etapa agudizó sus percepciones visuales y auditivas, las cuales le posibilitan incrementar sus conocimientos y capacidades de apreciación sensible, experimentando placer por los diferentes mensajes que transmiten las imágenes.

Con respecto al lenguaje, posee una articulación correcta, utiliza un vocabulario variado y muy extendido, el discurso narrativo mejora notablemente. Logra manejar sin dificultad secuencias temporales y mantener conversaciones utilizando frases complejas. Tiene un gran sentido del humor, y puede comprender ciertas chanzas y el doble sentido:

Agustín, dirigiéndose a su docente: *¡Se!* (apócope de señorita)

La docente, sabiendo ciertamente que de esta forma el niño quiere llamarla le pregunta: *¿qué sabés?*

Agustín: *¡no... se!*

Docente: *Ahhh, ¿no sabés? ¿Qué cosa no sabés?* La conversación puede prolongarse un poco más hasta que el niño comienza a reírse y dice Señorita...

Nicolás: *¡Seño quiero hacer pis!* El niño se dirige a su maestra con estas palabras para indicarle que va a ir al baño.

Docente: *¡Acá no!*

Delfina: *Señorita, Thiago me sacó la lengua...*

Docente: *No Delfi, mirá qué bien que hablás, la tenés ahí en tu boca, no te sacó nada...*

Disfrutan y se divierten con las rimas y la sonoridad de algunas palabras.

Su capacidad de atención aumenta notablemente y sus preguntas tienen raíz en un verdadero deseo de informarse. Asimismo, sus propias respuestas se ajustan a las preguntas que le son formuladas, expresándose con frases correctas y terminadas. Suele interesarse por la utilidad y el origen de las cosas que lo rodea.

En cuanto al desarrollo socio-emocional, los niños de esta edad tienen mayor estabilidad, adquiriendo progresivamente confianza en sí mismos. Aparecen los sentimientos morales, asimilando éstos a las órdenes o consignas de los padres o maestros. A esta edad los niños logran paulatinamente algunas conductas con independencia para vestirse, lavarse y alimentarse. En general, les agrada ayudar a los adultos con sus tareas y se les puede dar encargos de cierta importancia. En ocasiones, pueden compartir sus pertenencias o ceder un lugar sin molestarse.

En la edad preescolar el juego se vuelve motor de aprendizaje y, a través de él, el niño incorpora nuevas experiencias que benefician a su desarrollo intelectual y su vinculación con los demás.

Tanto los juegos dramáticos como los reglados suelen atraer su atención. Siente placer al jugar y exterioriza sus deseos, afectos y sentimientos a través del mismo. Prefiere los juegos grupales antes que los individuales, elige para compartir su tiempo preferentemente compañeros de su mismo género. En esta etapa se hacen más evidentes las diferencias entre los juegos de ambos sexos.

1.1.2 El niño Hoy

La infancia cambió. Las sociedades cambiaron, cada época tiene una visión de lo que significa ser niño. Actualmente observamos en muchos niños comportamientos antes atribuidos a los adolescentes. A través de la televisión se identifican con sus héroes y heroínas que se ajustan a su ideal de ser grandes.

El niño es tratado como un consumidor al que están dirigidas importantes campañas publicitarias. Existen hoy en nuestro mundo globalizado ciertos íconos universales como la Coca-Cola, Messi, la televisión, la computadora; que comparten niños que viven en condiciones socio económico culturales muy diferentes estos íconos los igualan tanto como los diferencian.

En los juguetes y por lo tanto en los juegos de los niños se introducen rápidamente todas las novedades que se producen en la esfera de la vida real. Los *softwares* infantiles como la múltiple oferta de juegos en red, incorporan al juego todos los avances de la informática.

Los autos de los niños ya no son a pedal, sino movidos por motores eléctricos; la misma bicicleta fue reemplazada en muchos casos por pequeñas motos de baterías. La robótica cuyos adelantos transformaron el mundo del trabajo, también está presente en la variedad de muñecos que se les proponen a los niños. Las muñecas *Barbies* introducen un ideal estético de mujer e igualmente inducen al consumo de la moda tanto como a un comportamiento social. Entre tantos productos para su consumo, también existen los juguetes para "no jugar", sólo para ser coleccionados y ostentados como símbolos de estatus entre ellos o entre los padres.

Actualmente es común que las niñas festejen su cumpleaños de 6 años en un *spa*, en el cual reciben diversos tratamientos de belleza. Las niñas de estas edades se comportan como adolescentes y en algunos casos lamentablemente, también padecen las mismas enfermedades, como la anorexia o diversos trastornos alimenticios. Este afán de vivir en forma prematura se debe a un empuje hacia el consumismo.

El niño no es el que toma la decisión de las compras hogareñas pero, es quien ejerce la presión en los adultos para que éstas se realicen. Es muy común ver en las góndolas de los supermercados la oferta de los más diversos productos, que van desde los alimenticios hasta los de limpieza, con

dibujos de personajes infantiles conocidos por los niños. Desde todos los medios, y por supuesto la televisión es el de mayor llegada, se provocan necesidades que en realidad no tienen.

Davis³, citado por Bauman, dice que el consumismo y los procesos de mercantilización de la infancia han desestabilizado a las instituciones matriarcales clásicas, dejando “un vacío que ellos mismos se apresuraron a ocupar. Actualmente la publicidad asume la tarea de educar a padres e hijos para que hagan carrera como consumidores.

Existe el prejuicio, entre muchos padres, que el ponerles límites a sus hijos es frustrarlos, y son incapaces de negarse ante un pedido infantil; todo es consultado con los pequeños quienes opinan a la par de los adultos.

La mamá de Sofía, le confió a la docente de su hija, que se retrasó en el horario de llegada al colegio porque debió preparar capeletinis para el desayuno. La niña lloraba empecinada en ingerir este alimento y no otro. Asimismo, a menudo muchos padres amenazan a sus hijos con comentarle a sus docentes acerca de determinadas conductas inapropiadas de los infantes. Pareciera que la figura del docente tiene más valor a la hora de poner límites que la de los propios padres que no saben cómo hacerlo. Del mismo modo, las exigencias para que este niño de hoy llegue a ser un adulto triunfador y exitoso, les imponen nuevas y pesadas cargas para prepararse.

Raramente el niño que vive en una ciudad puede ir a jugar a la vereda, conocer otras realidades, de su mismo barrio; por el contrario son personas de “agenda completa”. Un niño de cinco años además de concurrir al colegio practica uno o dos deportes, concurre a inglés, danza, talleres de arte, talleres de expresión... La oferta es infinita y las exigencias también. No hay tiempo para la lectura de un cuento, menos aún para compartir alguna actividad con sus padres quienes trabajan en su gran mayoría.

Los niños ya no tienen tiempo para jugar, están muy ocupados. Su reclamo silencioso, es el mismo que el de Osías el osito de la canción de María Elena Walsh: “...quiero tiempo, pero tiempo no apurado...”

³ VASEN, Juan (2008): *Infancia y consumo. La atención que no se presta*. Revista Novedades Educativas. Nº 206. Buenos Aires. Noveduc

1.2 Desarrollo cognoscitivo Jean Piaget

Jean Piaget, psicólogo y pedagogo suizo, se interesó y estudió la manera en que los niños piensan. Observó que los niños de edades similares solían dar las mismas respuestas ante una misma prueba de inteligencia.

Piaget estudió el origen y desarrollo de las capacidades cognitivas desde su base orgánica, biológica y genética; en sus evaluaciones comprobó también que cada individuo se desarrolla a su propio ritmo. Los niños en su desarrollo no saltan etapas, ni pueden regresar a una anterior. Creía que las estructuras mentales necesarias para el desarrollo intelectual estaban determinadas genéticamente y sólo podían desarrollarse a través del proceso de maduración. Este científico, identifica y diferencia períodos del desarrollo intelectual, tales como el período sensorio-motriz, el de operaciones concretas y el de las operaciones formales. El autor considera el pensamiento y la inteligencia como procesos cognitivos que van desarrollándose en forma paralela con la maduración y el crecimiento biológico.

En la base del proceso de maduración se encuentran dos funciones denominadas *asimilación* y *acomodación*, que son básicas para la adaptación del organismo a su ambiente. Esta adaptación se entiende como un esfuerzo cognoscitivo del individuo para encontrar un equilibrio entre él mismo y su ambiente. Mediante la asimilación el organismo incorpora información al interior de las estructuras cognitivas a fin de ajustar mejor el conocimiento previo que posee. Es decir, el individuo adapta el ambiente a sí mismo y lo utiliza según lo concibe. La segunda parte de la adaptación que se denomina acomodación, como ajuste del organismo a las circunstancias exigentes, es un comportamiento inteligente que necesita incorporar la experiencia de las acciones para lograr su desarrollo.

Para Piaget, el juego es la asimilación de lo real al yo: cuando el niño utiliza repitiendo un hecho para encajarlo y consolidarlo, haciendo de él una conducta conocida. El niño que nos ocupa se encuentra en la etapa de juego simbólico. Durante este período los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego. Los juegos simbólicos constituyen una actividad real del pensamiento. Su función consiste en satisfacer el yo merced a una transformación de lo real en función de los deseos.

Las etapas en el juego:

Según Piaget, los niños pasan por distintas etapas de juego y éstas dependen del estadio cognitivo en el que se encuentren.

Podemos reconocer cuatro esquemas básicos o estadios que el niño va construyendo durante su crecimiento:

Estadios cognitivos Tipos de juego:

Sensorio - motor

Juego de ejercicio

Este período se extiende desde el nacimiento hasta la adquisición del lenguaje y está caracterizado por un desarrollo mental muy marcado.

El niño experimenta placer, e incluso asombro, al descubrir los movimientos espontáneos de su cuerpo.

EL juego consiste en encontrar esos gestos hallados por azar; el niño experimenta así una satisfacción inmediata del movimiento realizado.

La mayor parte de los recién nacidos conocen el mundo a través de sus sentidos y movimientos corporales. Por medio de la succión, el bebé recibe información del mundo que lo rodea.

Al finalizar este período el niño ya puede situarse prácticamente como un cuerpo más entre los demás diferenciándose de los otros. Puede actuar solamente sobre los objetos que están presentes porque aún no tiene instrumentos de representación.

Pre – operacional:

Juego simbólico

Este estadio comienza alrededor de los 18 meses hasta los 5 ó 6 años. En este período se encuentra el niño que nos ocupa. Aparece la capacidad de representación simbólica. La máxima expresión de este sistema de signos es el lenguaje, que es un sistema de signos socializados. Para Piaget con el lenguaje se inicia el pensamiento.

En esta etapa y en las siguientes, la palabra “operación” se refiere a acciones y manipulaciones que el niño puede ejecutar mentalmente. Es capaz de sumar y restar números, tener una imagen de dónde están ubicados los distintos sectores de su jardín de infantes... Los niños pueden “ver” en su mente

cosas que no están presentes, necesariamente en el mundo real en ese momento.

En la etapa preoperacional, las actividades que los niños pueden ejecutar en su mente son limitadas. Sin embargo, la adquisición y desarrollo del lenguaje durante esta etapa le permiten empezar a crear imágenes mentales de las cosas.

Los símbolos adquieren su significado en la actividad (trozos de papel se convierten en billetes, la caja de cartón en camión, el palito en una jeringa que utiliza el médico).

Se forma por imitación: el niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas según sus necesidades.

El niño ejercita papeles sociales cercanos (maestro, médico, profesor, tendero, conductor).

Los juguetes son un apoyo para este tipo de juegos. La realidad se somete a sus deseos y necesidades.

Aunque su pensamiento todavía no es lógico, el niño está empezando a razonar acerca de lo que lo observa y de las relaciones causa-efecto.

El juego le ayuda a crear una versión manejable del mundo que lo rodea. Los niños pueden experimentar una sensación de control que les ayuda a construir su autoestima.

La televisión, no promueve ningún tipo de juego espontáneo. Los juguetes inspirados en los distintos personajes de los dibujos animados no ofrecen a los niños la oportunidad de desarrollar un juego creativo.

Operacional: (7 - 11 años)

En este período de operaciones concretas, el pensamiento del niño es lógico, pero limitado a la realidad física.

Operaciones Formales:(12 años en adelante)

En este estadio el pensamiento es lógico, abstracto e ilimitado.

Juego de reglas:

Pueden ser jugados desde que se adquiere el pensamiento operatorio concreto. De carácter social, se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar.

Esto hace necesario una mayor cooperación, competencia, situarse en el punto de vista del otro (tratar de anticiparse y no dejar que gane).

El desarrollo humano es un proceso bio-psico-social y por lo tanto se encuentra influenciado por distintos factores. La evolución de los estadios nunca es igual en cada niño, depende de factores biológicos y ecológicos que los componen; es decir; las experiencias e influencias familiares, sus recorridos escolares, entre otros de importancia variando según actúen sobre cada persona.

Los niños juegan y piensan distinto en las diferentes etapas de desarrollo. También ven, entienden y son afectados en distinta forma por los dibujos animados en cada estadio cognitivo.

Capítulo II

2.1 Significado psicológico del juego

Lev Semiónovich Vigotsky, psicólogo ruso, fundador de la psicología histórico-cultural considera que el juego simbólico es un instrumento importante para el desarrollo infantil. Vigotsky afirma que el criterio popular considera al juego como una distracción, como una diversión a la que se debe dedicar sólo algo de tiempo. ...

...”Por ello no se suele ver en el juego ningún valor y, en el mejor de los casos, se estima que se trata de una debilidad natural de la infancia que ayuda al niño durante cierto período a matar el tiempo...”⁴”

Este pensamiento, si bien hoy en día, los padres tienen acceso a más información, todavía subyace en muchas personas. Evidencia del mismo cuando se dice que al jardín “sólo van a jugar”; restándole importancia a esta actividad y desconociendo todos los aprendizajes que se realizan a través del juego.

Podemos observar que el juego aparece en todos los estadios de la vida cultural de los pueblos más diversos y, por lo tanto, representa una característica natural de la condición humana. No sólo es inherente al ser humano, sino que también juegan los animales demostrando así, que también el juego tiene un sentido biológico

Distintas teorías científicas han tratado de explicar el objetivo del juego. Algunas consideran que la finalidad es la de ser una descarga energética. Nuestros niños, no deben luchar por su existencia, por este motivo no tienen una actividad que les permita gastar la energía acumulada, justifican de este modo el saltar, correr y los distintos juegos físicos realizados por los niños y

⁴ VIGOTSKY, Lev Semionovich (2005): Psicología Pedagógica, Buenos Aires, Aique, pág. 158

los animales jóvenes. Estas teorías otorgan una finalidad al juego, para éstas ya no es sólo el perder el tiempo, sino por el contrario es una necesidad, una válvula de escape de la energía no utilizada por los cachorros de las distintas especies.

Otras teorías perciben la utilidad biológica del juego como una suerte de entrenamiento para el cachorro. El juego incluye no sólo movimientos inútiles e innecesarios, sino movimientos vinculados a la futura actividad animal, es su escuela natural. El gato juega con el ovillo, perfeccionando y ejercitando movimientos que luego aplicará para cazar ratones. El niño siempre juega, es un ser que juega, pero su juego siempre posee sentido. Siempre corresponde a su edad y a sus intereses, e incluye elementos tales que llevan a la elaboración de los hábitos y habilidades necesarios.

Vigotsky señala que el niño ensaya en los escenarios lúdicos, comportamientos y situaciones para los que no está preparado en la vida real, pero, que poseen cierto carácter anticipatorio o preparatorio.

...“Al jugar con muñecas la niña no aprende tratar a un niño vivo, pero sí a sentirse madre”⁵

Del mismo modo podríamos decir que al jugar juegos violentos los niños aprenden un modo de relacionarse y a naturalizar las reacciones violentas. Aprenden a sentirse poderosos sometiendo a otro, o víctimas siendo sometidos. A través del juego el niño aprende a relacionarse socialmente. El juego es la primera escuela de pensamiento para él.

2.2 Jugar en el jardín

2.2.1 ¿Todo tiempo pasado fue mejor?

El Jardín de infantes, surge con fuerte contenido utópico y pedagógico en el que el juego es el eje central desde el que se piensan las prácticas. Toma desde su fundación un ideal pedagógico, propulsando el logro de la autonomía y la espontaneidad de la persona.

⁵ VIGOTSKY, Liev Semionovich. op.cit. pág. 160

De la circular con las instrucciones y guías para orientar la labor de los jardines de infantes del año 1948 podemos ver cómo desde un principio el nivel inicial hace hincapié en la centralidad del juego como parte fundamental en la formación de los niños. En esta circular ya se plantean distintas categorías de juego:

Instrucciones y guías para la actividad didáctica en los jardines de infantes.⁶

Actividades lúdicas y físicas

El juego en la educación:

Esta actividad natural y espontánea corresponde encauzarla en el Jardín de Infantes con fines educativos.

Su empleo vivaz y oportuno suministra al educando una serie de ejercitaciones en todas las actividades didácticas que de ninguna otra manera se podrían lograr.

Podríamos clasificarlos así: espontáneos, de recreación; dirigidos; de grupo; de adiestramiento y de autoaprendizaje”.

Juegos espontáneos: Llamaremos espontáneos a los que se caracterizan por la absoluta determinación voluntaria de jugar adoptada por el niño o los niños.

Juegos de recreación: La existencia probable en todo Jardín de Infantes del patio de arena, de los aparatos de juegos típicos de los parques y del espacio al aire libre indispensables, ofrece el mejor campo para los juegos de recreación. La educadora ha de ejercer por acto de presencia y afectuosa vigilancia, tarea protectora y dirigente, para evitar el daño físico, el juego insociable, la exclusión de los tímidos, el desorden y todo otro factor antihigiénico y antipedagógico.

Juegos dirigidos: Son los juegos repetidos impensadamente a través de las generaciones

Juegos de adiestramiento: Por lo general se llaman de este modo a los juegos que, previstos con intención pedagógica, tienen el propósito principal de estimular alguna función fisiológica o psíquica.

⁶<http://abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacioninicial/museoinicial/bajar/documentos/deepoca.pdf> “El Jardín de Infantes” - Base de la Educación [consulta: julio 2012]

Juegos de autoaprendizaje: De mucha similitud con los que hemos llamado de adiestramiento, suelen tener como propósito principal el aprendizaje de las nociones elementales. Se caracterizan porque se fundan en los principios de la autoeducación. Entregado al niño el material educativo para que juegue, la acción de la maestra se limita al estímulo y la observación.

2.2.2 El juego es ley

La nueva Ley de Educación Nacional vigente para todo el territorio de la Nación desde el año 2006, explicita en su capítulo II de Educación Inicial, artículo 20º, los objetivos planteados para dicho nivel educativo. Entre otros propósitos generales:

Promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético estético, motor y social...

Nos interesa fijar nuestra mirada en el juego como contenido, desde un marco legal. De ser una actividad que el docente debe proponer o vigilar según los casos o un vehículo o actividad estimulativa para el desarrollo del niño; el juego pasa a tener aquí otra faz explícitamente y claramente planteada: el juego es el contenido culturalmente valioso que hay que enseñar para, a partir de allí generar desarrollo y otros aprendizajes

El jardín de infantes asume desde su fundación, un mandato social que lo hace responsable de cumplir con una tarea educadora claramente establecida y definida.

Es sin duda, un espacio que concentra todas las posibilidades de generar experiencias social y culturalmente enriquecidas para que los niños vivencien una oferta de alto valor formativo⁷

El jardín de infantes es un espacio en el que se transmiten saberes valiosos desde el punto de vista cultural, que hacen que el niño vaya apropiándose de las características y rasgos del entorno social en el que vive, al mismo tiempo que se va constituyendo como un sujeto social particular, miembro de una comunidad específica con características parecidas.

⁷ SARLÉ, Patricia (2010): *Lo importante es jugar...:Cómo entra el juego en la escuela.* -1ª ed. Rosario, Homo Sapiens, pág. 79

La escuela deber hacerse cargo de aproximar al niño al campo de lo simbólico y, dentro de sus horizontes, enseñar el juego que, junto con el lenguaje y el arte, resulta la expresión más genuina de la cultura de una sociedad⁸.

El juego, como manifestación del hombre, nos habla acerca de las sociedades, y son las sociedades las que determinan el lugar que el juego, como parte del espectro remanifestaciones de la cultura, asumirá y el lugar que se le determinará tanto en la infancia como en la edad adulta.

Cada comunidad define el espacio social y cultural donde el juego puede existir y cobrar sentido.

El jardín de infantes entonces, tanto por sus características como por sus funciones, debe asumir la responsabilidad de enseñar el juego como expresión genuina del hombre y manifestación de lo cultural⁹.

De los núcleos de aprendizajes prioritarios vigentes actualmente en la provincia de Santa Fe, de los cuales los docentes debemos guiarnos en nuestras distintas propuestas didácticas podemos leer:

...”El juego¹⁰ en el Nivel Inicial orienta la acción educativa promoviendo la interacción entre lo individual y lo social, entre lo subjetivo y lo objetivado. Sin embargo, no todos los niños juegan de la misma manera y tampoco a los mismos juegos dado que son sujetos sociales portadores de una historia social culturalmente construida. En este sentido son los propios niños los que marcan los rasgos comunes del juego que siempre supone desafío, la idea de incertidumbre, la intención y el placer de jugar concretando un espacio de creación y resolución de problemas. La variación del juego está fuertemente condicionada por la pertenencia social, por la experiencia y condiciones de vida (a qué y cómo se juega)”...

Si entendemos el juego como un producto de la cultura podemos afirmar que a jugar se aprende y en este sentido se recupera el valor intrínseco que tiene para el desarrollo de las posibilidades representativas, de la imaginación, de la comunicación y de la comprensión de la realidad. Desde la perspectiva de

⁸, VIGOTSKY, (2001) citado por SARLÉ, Patricia (2010): Lo importante es jugar...:Cómo entra el juego en la escuela. -1ª ed. Rosario, Homo Sapiens, pág. 84

⁹ Ibídem.

¹⁰ MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA (2004): NAP, Buenos Aires. pág. 13

la enseñanza, es importante su presencia en las actividades del jardín a través de sus distintos formatos: juego simbólico o dramático, juegos tradicionales, juegos de construcción, juegos matemáticos y otros, que se desarrollan en el espacio de la sala y en espacios abiertos.

Asimismo en los NAP con respecto al juego, orientan a las instituciones de Nivel Inicial a ofrecer situaciones de enseñanza que promuevan a los alumnos y alumnas:

...”El disfrute¹¹ de las posibilidades del juego y de elegir diferentes objetos, materiales e ideas para enriquecerlo en situaciones de enseñanza o en iniciativas propias. La participación en diferentes formatos de juegos: simbólico o dramático, tradicionales, propios del lugar, de construcción, matemáticos, del lenguaje y otros”.

2.3 Educación y juego

Muchos autores vincularon el juego con la educación y el aprendizaje. Ya Platón en Las Leyes afirma que el juego es un factor determinante en la formación del ciudadano perfecto, haciendo notar en especial la importancia del respeto de las reglas de juego como aprendizaje para una vida comunitaria armónica. Posteriormente otros autores y pedagogos desarrollaron diferentes escuelas y corrientes educativas.

La creación del *Kindergarten* estuvo acompañada por la definición de un método (el juego) y el diseño de materiales (dones, material didáctico, juegos educativos) que pudieran orientar la actividad del niño hacia la finalidad del educador.

En estas primeras escuelas se esperaba que los infantes se sintieran naturalmente atraídos hacia las distintas propuestas. Después de un primer momento exploratorio, los pequeños estaban subordinados a seguir instrucciones externas del maestro o por el modo en que los materiales encauzaban la acción de los niños (por ejemplo, los cortes auto-correctores del material montessoriano que sólo permiten una respuesta correcta). En todas las propuestas, el juego aparece como forma de respetar los tiempos y los modos que el niño tiene de aprender. En las palabras de estos pedagogos:

¹¹ Ibídem, pág. 17

...“El niño¹² debe jugar y no debe darse cuenta que se está educando, para que cuando sea grande, sólo recuerde de su paso por el jardín, que jugó mucho y fue muy feliz”... (Froebel);” Es así como trabajamos aunque parezca que jugamos” (Rosario Vera Peñaloza).

Los diferentes autores comienzan a dar actualmente un nuevo valor al juego espontáneo, otorgando fundamentos teóricos al papel del juego en la educación escolar. Si consideramos el juego como un fenómeno inherente al hombre, y uno de los primeros lenguajes del niño por medio del cual comienza a conocer el mundo que lo rodea, las personas y los objetos; no puede estar excluido del ámbito de la educación formal.

El juego es un espacio y un tiempo de libertad, donde todo se puede, dentro de lo que las reglas de juego permiten. Por esto, las posibilidades de aprendizaje en ese ámbito son incontables. Se aprenden modos de funcionamiento, formas de manejarse de las personas, se pueden ensayar roles, explorar y experimentar con objetos desconocidos hasta el momento, se pueden establecer nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el medio en general, pueden descubrirse los límites y posibilidades de cada uno y de los demás. En el juego de los niños podemos descubrir múltiples procesos relativos al aprendizaje y la educación, podemos ver momentos de asombro, de descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños desarrollan en los diferentes juegos tanto individuales y más aún cuando son grupales, donde todo esto se potencia por la red de interrelación e intercambio que se forma. Cuantas menos reglas tenga el juego, mayor será el grado de libertad y las posibilidades que los jugadores tienen para experimentar y modificar el rumbo del juego según sus necesidades

2.3.1 Jugar en el patio

La escuela es un ámbito distinto del hogar o del barrio, y que hasta en los momentos en que el niño juega libremente en el patio, existe una intencionalidad pedagógica.

¹² SARLÉ, Patricia (2010) op.cit. pág. 37

Si observamos a un grupo de niños jugando podemos llegar a una serie de conclusiones respecto de las situaciones y conceptos que aprendieron durante el juego.

Uno de los juegos preferidos por los varones del grupo observado es el del fútbol; a cada sección de este colegio, la dirección le otorga una pelota, comprada a principio de año, para jugar en el momento que salen al patio. A menudo el juego se tornaba conflictivo, los niños no acordaban acerca de determinadas reglas y discutían más de lo que jugaban. Algunos niños lloraban de impotencia y solicitaban la intervención de la docente para que mediara en problemas que ellos podían solucionar. Para que los niños pudieran disfrutar del juego, la docente les ofreció dos tarjetas una roja y otra amarilla; y les propuso acordar ciertas reglas a las que deberían atenerse. Actualmente cada vez que salen al patio un niño busca la pelota, otro las tarjetas; cada uno de ellos es responsable del objeto que lleva al patio y debe también recordar guardarlo nuevamente en la sala.

Entre el grupo de varones que juega al fútbol había un niño siempre tomaba el papel del árbitro. Este hecho llamó la atención de la docente, como también la escucha y el respeto de todos sus compañeros a las medidas que el niño tomaba, (en algunas circunstancias expulsaba a algún jugador que cometía alguna falta, según su criterio). Este aparente misterio fue develado por la madre del niño-árbitro quien le reveló a la docente que en realidad a su hijo no le gustaba el fútbol, pero se sentía muy feliz y a gusto de participar junto al resto de sus compañeros, desde un lugar en el que él se sentía cómodo.

Con este juego, aparentemente el mismo que puede plantearse en un grupo de niños que juegan en una plaza o en un club, se pudieron lograr distintos objetivos. Los niños pudieron llegar acuerdos, aprendieron a escucharse, como también aceptar distintos puntos de vista de una misma situación. Las agresiones disminuyeron notablemente y las intervenciones de la docente son mínimas, casi nulas.

Si preguntamos a los docentes acerca de los juegos prohibidos en el patio, nos aseguran que éstos no existen, si bien hay ciertas restricciones en los modos de jugar y en los lugares permitidos para hacerlo. Estas condiciones están dadas por motivos de higiene y seguridad. Por el contrario, si preguntamos a los niños, ellos pueden enumerar una serie de juegos no

permitidos. La diferencia aquí está en la mirada, sin lugar a duda éstos que están prohibidos no son juegos para los docentes y sí lo son para los niños.

Entre los mismos docentes difieren las posturas con respecto a su tarea en el patio. Hay quienes piensan que deben controlar a los niños en todo momento, interviniendo cuando alguna conducta no se ajusta a la estipulada. Otros docentes opinan que el patio es el momento en que pueden descansar de sus alumnos y en el que los niños pueden realizar una descarga energética. No es raro escuchar a alguna docente diciendo: *los saqué un poco al patio porque ya no se aguantaban más adentro, necesitaban salir...*

El director general del colegio nos dice con respecto al tema de los juegos violentos en el patio; que a su modo de ver es un tema complejo, con diversas aristas. Infiere que a veces no se registran altos índices de violencia por el control ejercido por el personal docente y que sin dudas, si éste no existiera, la realidad seguramente sería otra. Un niño sin la adecuada contención podría ser susceptible de tener reacciones desmedidas ante hechos insignificantes. Concluye que en el colegio no se registran altos índices de violencia, que sí ocurren como hechos aislados, y este bajo índice de violencia se debe a la presencia constante de los docentes, acompañamiento en los recreos y a que el personal tiene en claro cuáles son las consignas de parte de sus directivos. En cuanto a estas consignas, a cada docente titular del nivel inicial, se le entrega a principio de año un cronograma con los horarios en que puede salir al patio con sus alumnos. De acuerdo a este cronograma nunca debe haber más de tres salas en el mismo momento, como tampoco deben estar juntas las salas de los niños de tres años con los niños de 5 años. Asimismo se les indicó, a los docentes, que traten no sólo de controlar a sus alumnos en el patio, sino que también participen de sus actividades lúdicas y los inviten a conocer nuevos juegos y formas de jugar.

Capítulo III

3.1 Dibujos animados en la TV. Actual

Nos preguntamos si los dibujos animados inducen a los niños a actuar más agresivamente.

Los niños son excelentes imitadores. En los primeros meses de vida ya pueden copiar algunas expresiones faciales de las personas cercanas a ellos. Los niños aprenden a comer, vestirse, higienizarse, a relacionarse con los otros, gracias a que sus padres y otras personas actúan como modelos de éstas acciones. No son selectivos en lo que imitan, frecuentemente escuchamos a nuestros alumnos más pequeños diciendo “malas palabras” en algún momento de frustración, sin que ni siquiera conozcan el significado de los vocablos que emiten.

La docente dirigiéndose a sus alumnos, les habla acerca de las distintas miradas que observa en ellos:

Docente: *Gaspar... tiene una mirada pícara... Maia, tiene una mirada dulce, Agustín...* (por un momento hace una pausa, buscando una palabra que defina la mirada del niño aludido).

Pilar: (interviene aprovechando la pausa de la docente) *¡de maricón!*, sin reprenderla la docente le pregunta a sus alumnos cuál es el significado de éste vocablo.

Valentín: en un tono condescendiente con su maestra le explica: *es cuando tenés los ojos así, como con ganas de llorar. Mi papá cuando me caigo me dice: no llorés, no seas maricón...*

La imitación no es el único modo de aprendizaje que tienen, es el primero y en este modo de conocer el mundo se sientan los basamentos de aprendizajes futuros.

De la misma forma que imitan permanentemente a las personas cercanas a ellos, es lógico que también imiten a los personajes que ven en la

televisión y que forman parte de su vida cotidiana.

De acuerdo a las investigaciones realizadas por Albert Bandura, los niños se vuelven más agresivos cuando observan conductas agresivas. Un aspecto interesante de estos estudios es el hecho que no sólo imitaron las conductas agresivas observadas, sino que también encontraron formas innovadoras para expresar su agresividad. Otros estudios revelaron que los niños pueden aprender, con la misma facilidad, conductas agresivas de un personaje de dibujos animados que de un adulto de verdad. Para ellos es tan real el personaje animado como una persona.

Los adultos que estamos en contacto con los niños, sabemos que no siempre actúan agresivamente después de observar escenas de violencia; sin embargo, el niño de todos modos, aprendió una forma agresiva de solución de conflictos.

3.2 El poder de la imagen.

3.2.1 Los tele niños

Para los pequeños, al igual que para muchos adultos, las cosas representadas en imágenes cobran mayor importancia que las cosas dichas con palabras:

Dos niños siempre presentaban conflictos en sus juegos, razón por la cual la docente les pidió que se tomaran un tiempo para pensar si realmente querían jugar juntos y que durante ese lapso trataran de jugar con otros niños.

Ante la insistencia de uno de ellos por querer retomar la compañía del otro la docente los interroga:

Docente: *Ian, ¿pensaste si van a poder jugar sin molestarte entre ustedes?*

Ian: *Sí, pensé con los puntitos ésos...* (dice esto haciendo un gesto con su mano por encima de su cabeza)

La conversación continuó, acerca de si podrían o no compartir sus juegos con el otro niño, sin que la docente entendiera bien a qué se refería el niño diciendo con “los puntitos ésos”. Por este motivo lo interroga nuevamente acerca del tema. El niño entonces, hace referencia a una imagen que su maestra había dibujado en el pizarrón quince días antes. La imagen era la de

una maestra con dos globos, uno indicando diálogo y el otro graficaba pensamiento al estilo de las historietas.

El pensar una acción de abstracción, tan la pudo hacer concreta, a través de un dibujo, tal es el poder de las representaciones visuales en los niños.

La televisión modifica la naturaleza de la comunicación, traslada el contexto de la palabra al contexto de la imagen. En lugar de comunicarnos a través de la palabra impresa lo hacemos a través de imágenes. Las palabras son símbolos y las comprendemos solamente si conocemos la lengua a la que pertenecen, de otro modo son sólo sonidos sin sentido.

Con las imágenes sucede todo lo contrario, con sólo mirarlas podemos comprenderlas. Las imágenes son universales, no varían según los distintos idiomas, sólo hace falta el sentido de la vista. La forma de comunicarse de la televisión es distinta, no es una prolongación ni una ampliación de los instrumentos de comunicación. La televisión modificó la relación entre entender y ver.

Hasta hace algunas décadas nos enterábamos de los distintos acontecimientos a nivel mundial a través de relatos escritos, actualmente las noticias, las publicidades, y su relato están supeditados y en función de la imagen que aparece en la pantalla.

...”Podemos deducir que la televisión está produciendo una permutación, una metamorfosis, que revierte en la naturaleza misma del homo sapiens. La televisión no es sólo instrumento de comunicación; es también, a la vez paideia, un instrumento “antropogenético” un médium que genera un nuevo ánthropos, un nuevo tipo de ser humano.”¹³

De hecho los niños permanecen entre tres y cuatro horas frente al televisor y lo hacen mucho tiempo antes de aprender a leer y a escribir.

En numerosos hogares la televisión sustituyó a la niñera, cuando no es ella misma quien enciende el televisor para que el niño “se entretenga”.

Hace unos días una alumna de 5 años, Camila, agredió a una compañera suya, Victoria, mordiéndola. Después de conversar con Camila, y

¹³ SARTORI, Giovanni (2008), *Homo Videns. La sociedad teledirigida*. 1ª ed. Buenos Aires. Taurus. Pág. 25

de un pedido de disculpas, Victoria se negaba a volver a jugar con la agresora, por este motivo se generó otra nueva conversación entre ellas y un grupo de compañeras:

Nenas: *Seño, nosotras sí, queremos jugar, lo que pasa Camila, (dirigiéndose a ésta), es que vos el año pasado nos pegabas a todas y Julieta aclaró, este año no pegabas...*

Camila: *Lo que pasaba el año pasado es que mi niñera me dejaba mirar Ben 10, todo el día, todo el día¹⁴ y mi mamá no sabía nada... por eso pegaba tanto.*

Efectivamente Camila el año anterior era una niña que a menudo agredía a sus compañeros y a la que le costaba respetar los límites impuestos por sus docentes.

La televisión es la primera escuela a la que los niños asisten, una escuela divertida, sin exigencias ni límites, centrada en el hecho de ver.

3.3 Un héroe a medida

Los niños, se sienten más inclinados a imitar aquellos personajes que les resultan atractivos, aquellos por los cuales sienten alguna empatía o admiración. Cuanto más identificados se sientan por el personaje tanta más empatía sienten por él. Este hecho es el que nos preocupa, generalmente la violencia en los dibujos animados actuales, es ejercida por los personajes “buenos”. La agresión es aparentemente justificada porque la ejercen sobre “los malos”. Los héroes son niños, con atractivas personalidades, respetados por los mayores, quienes tienen que acudir a ellos para solucionar distintos tipos de problemas. Generalmente estos héroes son recompensados por sus acciones.

Los niños llegan a sus primeras conclusiones morales observando qué conductas son castigadas y cuáles no. Un sinnúmero de estudios demostraron que existe mayor probabilidad de que los niños imiten aquellas acciones violentas que son recompensadas.

¹⁴ La niña repite con énfasis “todo el día” dando entender a sus interlocutoras que miraba esta serie de dibujos animados durante mucho tiempo.

La mamá de Camila no estaba enterada de ésta situación. La niñera ya había sido despedida por otras circunstancias

Observamos a un grupo de alumnos de 5 años, jugando en el rincón de la “casita”. Las niñas rápidamente distribuyen los roles,

-yo soy la mamá; a lo que otra niña agrega,

- yo también quería ser la mamá,

- bueno está bien somos las dos, un niño observa toda esta escena...

- vos sos el papá, andáte a trabajar... agrega la primera niña, ante este mandato el niño que se mostraba interesado en participar del juego se aleja y de inmediato vuelve a compartir el juego en la cocina con las niñas.

A menudo los niños varones pequeños, desconocen la tarea que desarrollan sus padres fuera del hogar, por el contrario saben cabalmente acerca de todos los detalles de la vida de sus personajes favoritos otra razón mas para identificarse con ellos. En un mundo de adultos y que exige habilidades superiores a las que puede poseer un niño, los héroes brindan orientación y seguridad. Los niños sienten que ellos también podrán conquistar el mundo y vencer a todos los “malos”.

Muchos pequeños se sienten atraídos por la figura de Ben 10, un niño-héroe que lucha contra los villanos nada menos que para que el universo siga existiendo. Los hacedores de esta serie de dibujos animados conocen, sin duda alguna de psicología infantil. Los niños se sienten atraídos por este personaje que utiliza la violencia física y psicológica, quieren parecerse a él. Un modo de acceder al mundo de su héroe favorito es adquiriendo la mayor cantidad de productos que el mercado ofrece con sus imágenes. Hace algún tiempo los niños eran considerados “el futuro”. En esta cultura del consumo, los infantes son hoy, sobre todo, consumidores. Y cuanto antes comiencen mejor.

Los empresarios conocen de empatía y de cómo “vender” un producto para que sea atractivo a la mayor cantidad de niños. Evidentemente su preocupación es única y exclusivamente una cuestión de economía.

3.4 Las series animadas, ¿pertenece es muy bueno?...

Actualmente los dibujos animados son uno de los entretenimientos más violentos que se pueden ver en la televisión. En éstas series se suelen mostrar alrededor de veinticinco acciones de violencia por hora. En los capítulos observados de la serie Ben 10, las imágenes violentas comienzan a escasos segundos de la presentación.

Los niños preescolares observan los dibujos animados con ingenuidad. La diferencia entre realidad y fantasía a esta edad, todavía no es muy clara. Para ellos es totalmente factible y normal que un niño luche contra monstruos espantosos, los aplaste, destruya y que no sufra ningún daño ni siquiera un solo rasguño.

La mayoría de los dibujos animados ofrecen un argumento pobre y una manera característica de resolver conflictos mediante el uso de la fuerza. Sin embargo, algunos capítulos de estas series animadas culminan con una moraleja. Seguramente este último mensaje puede captar la atención de un adulto, pero es improbable que un niño lo recuerde después de haber recibido un torbellino de estímulos sensoriales durante toda la emisión.

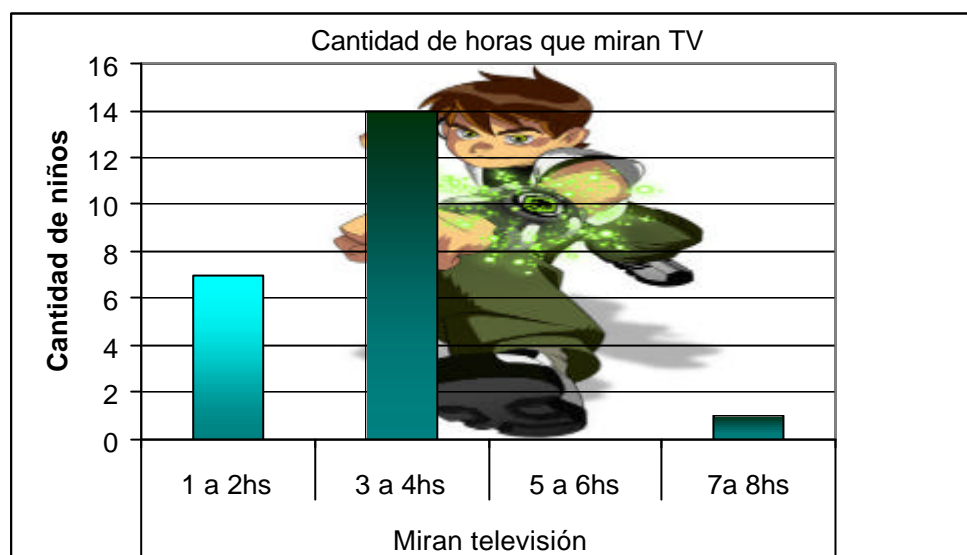
Los dibujos animados más vistos por los niños también les ofrecen cierto sentido de pertenencia. En el patio del jardín todos parecen saber, sin decir una palabra de qué se trata el juego.

Ezequiel sale corriendo de la sala, es el período de tiempo en el que puede correr libremente por el patio. Al llegar encuentra en un rincón unos conos plásticos dejados allí por el profesor de Educación Física. Al momento el niño coloca dos de ellos en cada una de sus manos y comienza a emitir sonidos como: *shhhhhh*, *fuuuuuushhh*, al tiempo que agita sus manos en actitud amenazadora rozando la cara de todo aquél compañero que se acerque. Dice algo como *cuatro brazos* y sigue agitando sus manos como un experto karateca. El resto de sus compañeros corren, se le acercan, Ezequiel los mira con seriedad, su ceño está fruncido, parece enojado, sigue agitando los conos, juegan así durante un buen rato. Los conos pasan peligrosamente cerca de los rostros de los niños. Al interrogarlos acerca del juego que están jugando todos parecen saber que Ezequiel es Ben 10 convertido en "Cuatro Brazos" en un extraño proceso de metamorfosis.

La mamá de Benjamín¹⁵ nos confía que su hijo no miraba Ben 10, sino que por el contrario, lo atraían otro tipo de dibujos animados. El niño al ver que la mayoría de sus compañeros de sala llevaban diversos objetos como platos, vasos, mochilas con las imágenes de este héroe comenzó a pedir ver la serie animada al mediodía cuando regresaba del colegio.

¹⁵ Datos obtenidos de la entrevista abierta realizada a la madre de un alumno de la sala de 5 años.

Cantidad de horas que los niños miran televisión	1 a 2hs	3 a 4hs	5 a 6hs	7a 8hs
Encuestados	7	14	0	1 ¹⁶



Según los resultados que arroja esta encuesta el 63,63% de los alumnos permanecen entre tres y cuatro horas frente al televisor, prácticamente la misma cantidad de tiempo que están en el colegio.

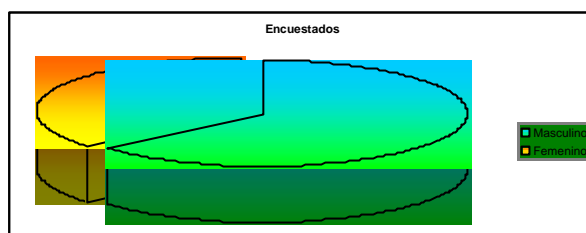
La mayoría de los padres, interesados y preocupados por la educación de sus niños; cuando es el momento de elegir a qué institución confiarán la formación de sus hijos, recorren más de un colegio, buscan referencias de otros padres o docentes, en fin se ocupan y se preocupan. Sin embargo, estos mismos padres son los que generalmente permiten que sus niños miren dibujos animados por horas sin siquiera saber de qué tratan.

Todos los niños de este grupo poseen televisión por cable. Es una realidad irrefutable que en esta época es muy difícil que un niño ciudadano pueda jugar en la vereda de su casa, con sus pares. También es una realidad que mientras más televisión ven, menos tiempo pasan con sus amigos.

¹⁶ Datos obtenidos de la encuesta realizada a los padres de los alumnos de la sala de 5 años.

La oferta televisiva para niños de ciertas edades en cuanto a dibujos animados está plagada de violencia de la cual es muy difícil aislar a los niños, sobre todo a los varones.

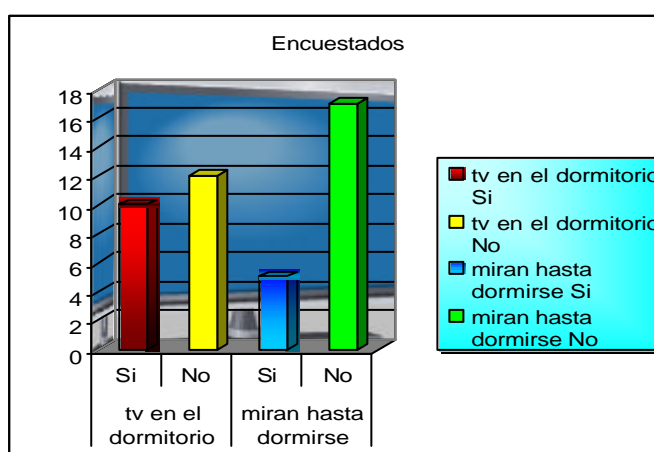
	Masculinos	Femeninos
Encuestados	14	8



En la última pregunta de la encuesta solicitamos a los padres que nombren los dibujos animados que sus hijos miran. El 100% de los varones miran Ben 10, un dibujo cuyo personaje principal se caracteriza por tener que luchar permanentemente en contra de unos villanos. Por el contrario sólo el 25% de las niñas miran este dibujo que se emite por el canal Cartoon Network.

De la totalidad de la muestra, 22 niños, el 40% tiene un televisor en su dormitorio y de éstos el 50% miran televisión hasta quedarse dormidos. En estos casos el cuento, la compañía de un adulto ha sido reemplazada por un aparato.

	TV. en el dormitorio		miran hasta dormirse	
	Si	No	Si	No
Encuestados	10	12	5	17



3.5 De dibujos animados y otras cuestiones:

La animación es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos, es el desarrollo de distintos objetos en un tiempo y espacio. El animador debe poseer ciertas características personales como la de ser muy observador, persistente y poseer un especial sentido de la temporalización, nuestro entrevistado lo define como un metrónomo o reloj interno para marcar distintos tiempos.

Muchas personas realizan actualmente pequeños cortometrajes y lo presentan en distintos festivales para poder obtener cierto reconocimiento, otras tantas utilizan las redes sociales para potenciar y dar a conocer sus realizaciones buscando seguidores que se interesen por sus presentaciones. La forma más profesional de realizar un trabajo son las que se realizan en base a una estructura que ya viene hecha.

En nuestro país existieron pioneros en el arte la animación como Néstor Córdoba¹⁷ y Jaime Díaz¹⁸ entre otros. Ellos formaron parte de un selecto grupo de dibujantes que sabían en qué proyectos estaba trabajando cada estudio, se conocían y respetaban como profesionales. Actualmente con el avance de las nuevas tecnologías y la globalización esta camaradería desapareció y las personas que trabajan en un mismo proyecto, pueden ser desconocidos entre sí. Al atomizarse los estudios y el hecho de la falta de generación de proyectos propios en la Argentina generó la pérdida de ciertos valores que antes se tenían en cuenta.

¹⁷ Néstor Córdoba (1929 – 2008) Director y animador de las producciones de los estudios de Argentina y el mundo. Dedicó su vida a la creación, a la animación y a la enseñanza en Argentina y Brasil

Sus primeros pasos como animador fueron para EEUU en Robert Laurence, Famous Studios, y en Argentina para la productora García Ferré en la realización comerciales. Dirigió la producción de la serie "Las aventuras de Hijitus", con su experiencia logró que el equipo realice una producción récord de un minuto por día de animación tradicional, "récord histórico de producción en Argentina"

Néstor Córdoba es el co-creador de varios personajes exitosos de la serie "Las Aventuras de Hijitus" como Neurus, Hijitus, Trapito, Ico, Pichichus, El Comisario, entre otros".

¹⁸ Jaime Díaz fue uno de los impulsores del dibujo animado argentino y de la historieta "disney" para el mercado americano. De origen chaqueño, tuvo un paso fugaz por el humor gráfico nacional antes de emigrar a USA (firmaba sus trabajos como "Reyes"). En el norte, realizó una fecunda trayectoria en el campo de la animación, trabajando codo a codo con sus maestros directos: William Hannah y Joseph Barbera También realizó tiras de humor sindicadas para la prensa norteamericana, como su personaje Aladdin.

A principios de los años '80s, regresó a la Argentina para montar una sucursal de los Estudios Hannah-Barbera en Buenos Aires, sitio que fue un verdadero lugar de aprendizaje para toda una generación de animadores locales. Desde Buenos Aires se realizaron capítulos enteros de "Los Pitufos", "Galtar", "Pac Man", entre otras cientos de series de la época.

La animación depende del desarrollo de los objetos en el espacio en un tiempo específico. Se pueden realizar distintos movimientos en diferentes tiempos para dar diversas sensaciones. Estas características el animador puede dárselas tanto a un objeto que no tenga una forma definida, como a personas animales o distintas cosas, en definitiva todos son clasificados como objetos.

El animador debe conocer ciertas características del objeto al que le va a dar vida; cómo se para, cómo camina... El mismo proceso que se utiliza para animar los dibujos de personas se realiza para las imágenes de objetos y animales. Para efectuar una película, cada dibujante debe tener una idea de cómo son cada uno de los personajes a los que le van a dar vida; su edad, estado de ánimo permanente, si es retraído o extrovertido y de más características. De la historia a ser contada, que llamaremos guión, el profesional debe conocer en qué tiempo se desarrolla.

Una vez definidas todas estas pautas acerca de la historia, los creadores de los dibujos animados idean en qué forma se desarrollarán los distintos personajes y cómo relatarán el guión con sus distintas ramificaciones por medio de dibujos.

Este planteo, al que desde ahora llamaremos *storyboard* se realiza por medio de viñetas, aquí ya se definen los fondos, paisajes y demás detalles a tener en cuenta. Las ambientaciones son de suma importancia porque se utilizan para definir distintos momentos del día o diferentes estados de ánimo. Es en esta instancia de la creación en donde se plantean los colores que se utilizarán en la serie. En los momentos de lucha suelen utilizarse colores oscuros o lluvia. En los momentos de alegría o felicidad todo se aclara, reverdece. Los animadores eligen la música y sonidos que van a servir de marco a la filmación. Las voces de los distintos personajes también son cuidadosamente seleccionadas. Existe entonces una preproducción de los personajes que intervendrán en la película y una preproducción general. Todos estos pasos forman parte de la animación. Una vez creadas las poses claves de los personajes de la historia y seleccionados los colores y la música que se utilizarán; interviene el trabajo del asistente de animación quien es el que debe dibujar, las imágenes intermedias. El animador diagrama las poses claves, y el asistente las poses intermedias.

La medida estándar de la cantidad de dibujos a realizarse para ser proyectado en el cine es de veinticuatro fotogramas¹⁹ por segundo de película, en las series de dibujos animados que se emiten por televisión, se utilizan veinticinco fotogramas por segundo.

La animación fue cambiando y simplificándose a través de los años. En la década del treinta para un movimiento se dibujaba veinticuatro veces el mismo dibujo. Actualmente las imágenes se reutilizan tantas veces como sea necesario.

Los estudios utilizan distintas técnicas para abaratar los costos de las series animadas. En el conocido dibujo animado de “Los picapiedras” cuando se desplazaban en el Troncomóvil, siempre se veían las mismas imágenes como fondo, independientemente del capítulo que transcurriera. En los dibujos animados actuales, generalmente en los de origen japonés, para dar sensación de velocidad lo logran intercambiando tres colores del fondo y el personaje permanece estático, fijo en una misma escena.

En las series animadas de la actualidad los niños se ven reflejados en los personajes. Los héroes parecen más accesibles y utilizan los mismos objetos que ellos pueden comprar. Las series que están dirigidas a los niños pequeños, los inducen a la adquisición de videojuegos, los mismos dibujos animados son cada vez más participativos.

En estos últimos años la mayoría de las series animadas se convirtieron en un mero instrumento de venta. La calidad del producto en realidad dejó de tener importancia, si la animación es de baja calidad artística pero funciona y se vende, el producto no se cuestiona.

Cuando crea un producto, lo primero que se plantea es hacia quién va orientado, la edad, los intereses, y qué es lo que la empresa desea obtener de ése público consumidor. Es por este motivo que la elección de los colores en las representaciones animadas no son azarosos, sino que por el contrario, las

¹⁹ Son cada una de las imágenes impresionadas químicamente en la tira de celuloide del cinematógrafo o bien en la película fotográfica; por extensión también se llama de ese modo a cada una de las imágenes individuales captadas por cámaras de video y registradas analógica o digitalmente. Cuando una secuencia de fotogramas es visualizada de acuerdo a una determinada frecuencia de imágenes por segundo se logra generar la sensación de movimiento en el espectador. <http://es.wikipedia.org/wiki/Fotograma>

escalas cromáticas utilizadas son elegidas según la franja etaria a la que van dirigidos.

Para los niños más pequeños, de menos de tres años, generalmente se utilizan los colores pasteles al estilo de Disney. Los colores más llamativos como el verde, el naranja, violeta y los fluo se utilizan en las animaciones que pretenden captar la atención de los niños un poco más grandes. Estos tonos atraen fácilmente la atención creando hasta una especie de adicción.

Antiguamente los dibujos animados se realizaban orientados hacia un consumo interno. El estudio Hanna Barbera creadores de series animadas como Los Picapiedras, Los Supersónicos, Huckleberry Hound, El oso Yogi, Jonny Quest, y Scooby-Doo, producían estos dibujos pensando en el público estadounidense, para luego venderlo a otros países. Las costumbres, las formas de relacionarse, lo que se mostraba en los distintos capítulos respondían a la idiosincrasia norteamericana. En la actualidad, cuando se elabora un producto y se piensa en su comercialización, las empresas tratan de obtener la mayor cantidad de espectadores a nivel mundial. Las distintas temáticas son generales, en las que los niños tanto de Turquía como de Japón, de Argentina o cualquier país, puedan sentirse identificados. Los distintos capítulos de las series animadas para su mejor comercialización no deben comprometerse con ningún tema en particular que pueda ser motivo de controversia. Los dibujos animados que se producen para poder introducirlos en los distintos mercados a nivel mundial no deben tratar temas como los conflictos de familia, la política o religión. En algunas oportunidades se piden a los estudios ciertas características de los personajes, como el color de piel, la edad, que sea o no un superhéroe, pero generalmente no se hace hincapié en el hecho de si tienen madre o padre porque estas características familiares pueden acarrear conflictos en algunos lugares. Del mismo modo deben tenerse en cuenta las palabras que se utilizarán.

Las series animadas se presentan en distintas a ferias, allí se venden a distintas televisoras del mundo. En cada feria hay un representante de cada lugar. Cada uno de ellos deben conocer qué producto y qué calidad del mismo su emisora exige.

Nuestro entrevistado nos relata acerca de una serie animada en particular, que fue realizada para la India, en la cual no había mujeres, éste producto era sólo para consumo interno, y la temática respondía a la

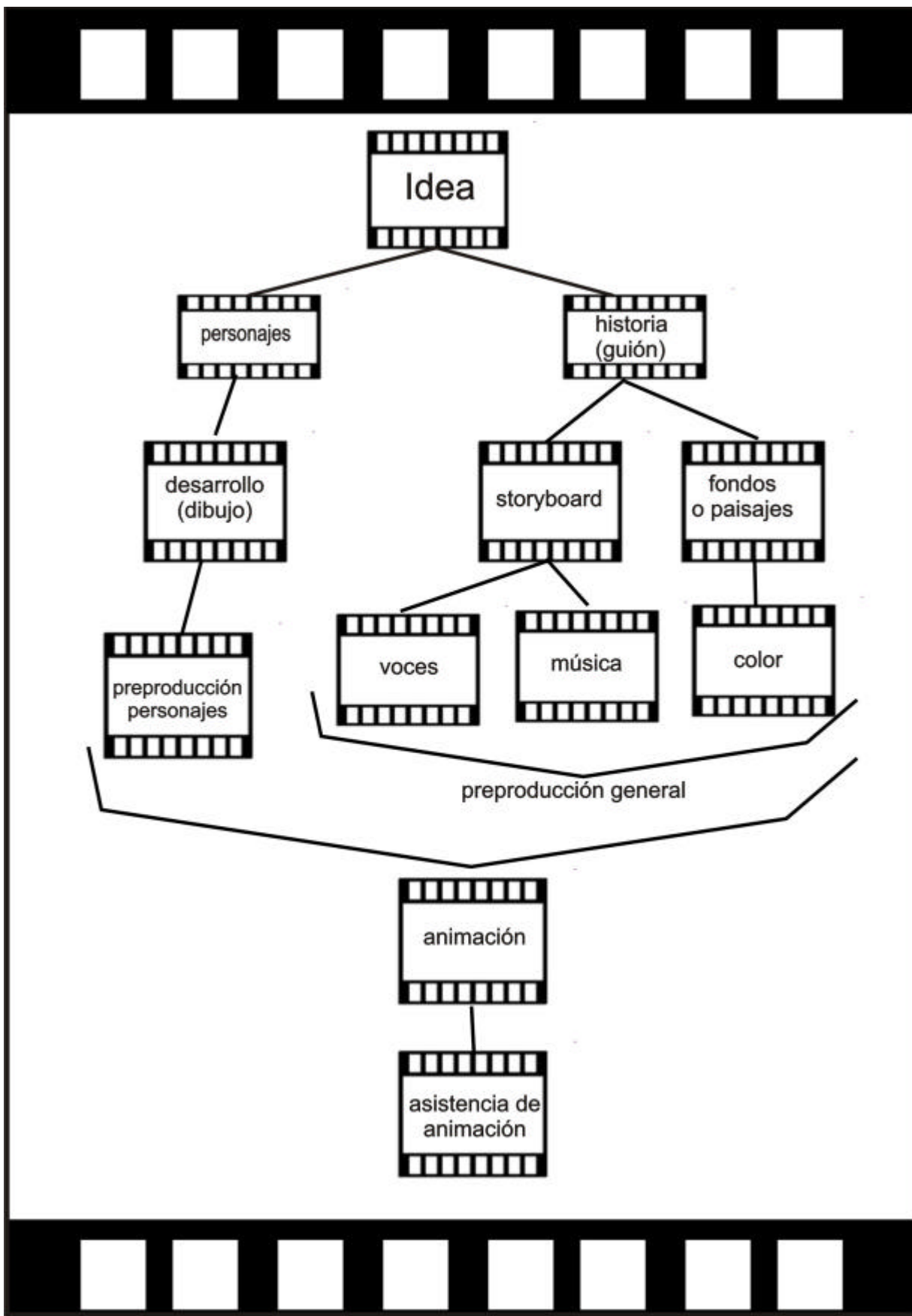
idiosincrasia del país. Sin embargo hace algunos años comenzó a abrirse el mercado hindú y es actualmente una potencia por sobre el mercado chino, debido a que los precios de comercialización son más ajustados.

En cuanto a los valores, la serie animada de “Los Pitufos” realizada para el estudio de Hanna Barbera en la década del 80’ tenía un costo de u\$s300.000.- cada 24 minutos de película; si esta serie se siguiera realizando se pagaría actualmente un 10% de ese costo.

En las realizaciones, cada vez más económicas, entraron a jugar otros factores, en la globalización del dibujo animado, no importa la calidad sino la cantidad. Para esto se venden estereotipos clásicos para que los niños vayan y compren.

La creación de los dibujos animados era un trabajo artístico, muy particular, que no lo podía realizar cualquier persona. Actualmente se expandió muchísimo y prácticamente cualquiera lo puede hacer, ya no importa tanto la calidad, sino por el contrario, mostrar lo que cada persona pueda hacer. Entre tanta diversidad cuesta encontrar alguna serie animada que realmente sea artísticamente valiosa.

3.5.1 Proceso creativo de las películas animadas



Conclusión

Los niños juegan, en su casa, en el club, en el colegio... Sus juegos espontáneos se ven afectados por la realidad que perciben. Los dibujos animados que consumen forman parte del contexto en el cual los pequeños se desarrollan.

A través del juego podemos conocer las características de distintas sociedades y culturas, y son éstas las que determinan el lugar que se les da a las actividades lúdicas, tanto en la infancia, como en la edad adulta.

El jardín de infantes asume, desde su fundación, un mandato social que lo hace responsable de cumplir con una tarea educadora claramente definida y establecida. El colegio, es un espacio que concentra todas las posibilidades de generar experiencias social y culturalmente enriquecidas.

Los niños varones de la sección de 5 años del colegio Sagrado Corazón de Rosario, cuando deben elegir ver un dibujo animado, prefieren mirar Ben 10. Esta serie animada se caracteriza por su violencia. El protagonista, Benjamín Tennyson, un niño, haciendo uso del "omnitrix", un dispositivo que coloca en su muñeca, se convierte en distintos alienígenas y debe luchar contra distintos villanos en la búsqueda del creador del "omnitrix". La lucha también es en contra del tiempo. Si Ben no encuentra al creador del omnitrix el universo será destruido. En la serie al protagonista, lo acompañan su abuelo y una prima. Conociendo el argumento de este dibujo animado, me pregunto también, si éste es un reflejo de la realidad de los niños o imponen un nuevo contexto.

El dibujante Quino en sus viñetas, nos presentaba a Mafalda y los distintos modos de ser niño en la década del 70'. Esta realidad que mostraba en sus viñetas se modificó. Mafalda se relacionaba con sus compañeros de barrio, caminaba hacia el almacén de Manolito, podía observar en su entorno distintas realidades la que la llevaban a elaborar diversas conclusiones que alteraban a más de un adulto.

Nuestros niños lejos de compartir esta realidad se encuentran cada vez más encerrados en un mismo contexto; que lejos de enriquecerlos les muestra sólo una parcialidad de la realidad.

¿Esto es lo que reflejan los dibujos animados? Adultos apremiados en tratar a sus hijos como pares. Si el niño es adulto, la responsabilidad de los mayores es menor. Cuanto antes el niño crezca, antes podrá valerse por sí mismo. En la serie Ben 10, este niño no sólo es el responsable de sí mismo, sino que también lo es de la supervivencia del universo.

Los niños se sienten identificados con el protagonista de la serie y lo reflejan en sus juegos.

Ben es el héroe, pelea con los villanos nada menos que para que el universo siga existiendo, ¿cómo no imitarlo?

Los niños permanecen entre tres y cuatro horas frente al televisor; prácticamente la misma cantidad de tiempo que están en la escuela. Las distintas señales de cable dirigidas a la tele audiencia infantil transmiten durante las veinticuatro horas del día ininterrumpidamente. La programación les da los buenos días y los despide antes de que vayan a la cama a dormir.

Los pequeños que no son particularmente agresivos en un comienzo, se vuelven más agresivos en sus juegos como resultado de ver violencia en televisión. El ritmo vertiginoso típico de las nuevas series animadas vuelve a los infantes más intolerantes a las demoras naturales de la vida diaria y a ejercer dominio sobre sí mismos.

Ninguna investigación encontró que ver violencia en cualquiera de sus formas beneficie a los niños. Nuestras observaciones respaldan que las horas que los niños pasan frente al televisor les enseñan actitudes y conductas agresivas, como también los tornan más tolerantes hacia la agresión.

Actualmente la escuela la familia y han dejado de ser los centros de transmisión de conocimientos para ser lugares de procesamiento de la información que los niños poseen. Nuestros pequeños hoy tienen acceso a cualquier información en forma inmediata; la escuela no debería transformarse sólo en un lugar de procesamiento, muy por el contrario debería de ser un lugar de enriquecimiento.

La función de los docentes en el patio de juegos, debería ser algo más que la de un centinela- árbitro de peleas y discusiones.

En la sociedad en la que vivimos sería una utopía aislar a los niños de la televisión. Por el contrario, deberíamos padres y docentes tratar de crear en ellos un pensamiento crítico. Invitarlos a pensar acerca de lo que están viendo, acercarlos otras propuestas.

Dado lo antedicho, nuestra hipótesis queda validada. Los contenidos de los dibujos animados violentos generan manifestaciones agresivas en los niños que transitan el preescolar.

Esta problemática es un desafío para que padres y docentes actuemos en forma conjunta para revertir esta situación.

Aportes

Escuela y docentes

Entendemos a la escuela como ese lugar nido, cobijo, sitio de despegue, territorio de encuentro. En las instituciones educativas se aprenden muchas cosas, entre éstas, las que nos importan, son las que difícilmente pueden aprenderse en un libro o encontrar en Internet.

Concebimos al maestro como el adulto que va a la escuela a ser partícipe de lo que sucede, a la figura que se compromete con su profesión, que sigue aprendiendo permanentemente de sus alumnos, que está atento a sus necesidades y los acompaña a crecer.

Creemos que no se puede estar fríamente en la escuela; tantas veces sucede que los maestros planifican y programan actividades y deben cambiar todo lo previsto. El docente atento a sus alumnos puede hacerlo, escuchando a los niños acercándose a ellos, estando alerta a lo que pasa en el grupo y en las familias.

En los últimos tiempos se habla en las escuelas de la educación en valores, como la paz, la solidaridad, la honestidad. Poco se dialoga acerca de la envidia, los celos, el miedo, la duda, el enojo, que son sentimientos tan presentes en la vida de los niños. Estas emociones también se llevan a la escuela ¿por qué no hablar de ellas? Se puede dialogar con los niños acerca de lo que les pasa, de lo que sienten, no como lecciones, sino utilizando la vida cotidiana, los cuentos y los recursos propios de cada maestro.

El docente como figura adulta debe crear un ambiente de amparo, en donde los niños se sientan a gusto, conversando con los ellos acerca de cuáles son las conductas aceptadas y cuáles no, para que de esta forma puedan adaptarse activamente a cada situación.

Es necesaria la mirada del maestro en todo momento no como vigilante

sino como acompañante para establecer el ambiente de confianza que el niño necesita para poder desarrollarse.

Es tan importante la presencia activa y observadora del docente en el aula como en el patio de juegos de la escuela. La observación es la que lo guiará en la interpretación y en la intervención oportuna.

Los niños están creciendo en un mundo dominado por imágenes pero aún no tienen la capacidad de entender el significado que éstas tienen en sus vidas. El poder de la televisión radica en hacer que determinadas cosas parezcan reales, inevitables y necesarias. Los medios seleccionan su material, transmiten una serie de valores y su lealtad está comprometida con intereses particulares. La escuela puede y debe enseñar a los niños a tener una actitud crítica frente a los medios de comunicación. No se trata de hablar con los padres pidiendo que eviten que sus niños miren Ben 10, sino de darles a los niños herramientas de selección que van a necesitar en todos los ámbitos y a lo largo de toda su vida.

En lugar de tratar de rivalizar con la televisión en materia educativa, los docentes debemos invitar a padres y alumnos a ser consumidores responsables.

Una de las primeras cosas que deberíamos poder discutir y replantearnos los docentes, es ver en qué contexto socio cultural actual estamos educando a nuestros niños. La infancia de hoy no es la misma de hace algunos años atrás, sin embargo algunos docentes parecen desconocer este hecho. El profesor Zabalza Beraza, en una de sus conferencias relata como ejemplo de esta problemática, que un estudiante de veterinaria debía presentar su tesis doctoral. El joven elige observar a los leones africanos, pero al no tener medios suficientes para viajar al África, sólo le queda como alternativa realizar su investigación con los leones del zoológico. Después de muchas horas de observación diaria de los leones del zoológico, el estudiante arribó a una serie de conclusiones: los leones africanos son animales bastante deprimidos y no parecen muy vitales, tienden a andar en círculo y con la mirada triste orientada hacia el suelo. Obviamente no recordó decir que los leones que él había estudiado estaban en un zoológico y que el tipo de vida que llevaban estaba condicionado por el contexto.

Los docentes deben poder compatibilizar sus prácticas con la realidad de los contextos de los niños de hoy.

El barrio, ya no existe como tal, la calle es peligrosa, los abuelos están tan ocupados como los padres o no pueden salir a la vereda a mirar a sus nietos. El Jardín de Infantes tiene aquí la misión de hacerse cargo de la transmisión de los juegos tradicionales, como un aspecto de la cultura y como contenido socialmente valioso. Esto implica comprometerse en la enseñanza de los juegos a lo largo de todo el año hasta que los niños se apropien de ellos y puedan manejarse con soltura autonomía y libertad. Del mismo modo es importante que los docentes podamos enseñar a jugar y a ser jugadores. El Jardín de Infantes debe ampliar los campos de experiencias de los niños. La imaginación se nutre de la experiencia y el juego necesita de la imaginación. El niño puede jugar a aquello de lo cual tenga cierto conocimiento. Nos preguntamos entonces qué sucede si no posibilitamos experiencias enriquecedoras y lo único distinto a su contexto que observan los niños son los dibujos animados.

La globalización nos permite conocer qué es lo que se hace en distintos lugares del mundo. Creemos que si bien no se deben copiar modelos como recetas de cocina, podemos enriquecer nuestro trabajo investigando en forma permanente qué métodos educativos se utilizan en otros lugares del mundo y cómo funcionaron.

Entre tantas buenas propuestas educativas observamos la de *Reggio Emilia* basada en la pedagogía de *Loris Malaguzzi*, plantea que los maestros vayan a las escuelas a aprender con los niños, allí un maestro es un investigador permanente que, además, no llega a conclusiones que puedan ser descriptas de forma retórica, sino con documentaciones de proyectos reales.

Otras características distintivas son: una organización del trabajo profundamente relacionada; la importancia otorgada al ambiente como interlocutor educativo; la presencia del "atelier" (un espacio en el cual los niños pueden expresarse a través de la música, la pintura y sus múltiples lenguajes); y la intensa y vital co-participación en la gestión de parte de las familias y de los ciudadanos.

Este enfoque nos brinda otra mirada del niño y su contexto, no se trata sólo de conocer acerca del desarrollo psicológico, cognitivo o emocional de los niños, sino también del punto de vista de la cultura donde la escuela está inserta.

Podemos trazar algunas líneas de acción para que los docentes puedan minimizar el impacto nocivo de los dibujos animados violentos en los juegos de los niños de edad preescolar:

- Formación docente continua, por medio de cursos de capacitación.
- Enseñanza de distintos juegos tradicionales.
- Creación de ludotecas.
- Enseñar a los niños a ver dibujos animados en forma crítica.
- Propuestas educativas que inviten a los niños a pensar y a ser consumidores responsables.
- Creación de espacios de reflexión para padres y docentes.

La Familia

La responsabilidad de criar proteger y educar a los niños es tarea de la familia. Sabemos que ésta no funciona en forma independiente porque está inmersa en un determinado grupo social y en un contexto en particular.

Comprobamos que a la mayoría de los padres no les interesa de manera especial, ni supervisan, lo que sus hijos ven en televisión. Sus intervenciones se limitan a exigirles a los niños que apaguen la televisión y se vayan a dormir a una hora determinada.

Sugerimos que los padres se formen una idea acerca de lo que sus hijos ven y en qué momento lo hacen. Algunos niños encienden el televisor sólo para escuchar un sonido de fondo, otros lo hacen sólo cuando están aburridos, otros cuando están cansados. Cuando los padres están familiarizados con lo que sus hijos ven, a qué horas y en qué circunstancias pueden ayudarlos a evitar lo peor y a disfrutar lo mejor que ofrece la televisión. Probablemente sentarse junto al niño a mirar su programación preferida, no producirá ningún beneficio. Los padres deben comentar, explicar e interpretar lo que están observando con sus hijos, para ayudar a los niños a descifrar y entender la gran cantidad de mensajes que transmiten los medios. Del mismo modo deben ayudarlos a elegir aquellos programas que tengan contenidos valiosos. Esto no significa que sólo deban mirar programas educativos o documentales, pero sí darles a los niños la oportunidad de ver un poco de todo.

Algunos niños se sientan frente al televisor durante varias horas con el único objetivo de pasar el tiempo, sin ningún interés por algún programa en particular. Una forma de modificar esta conducta es animándolos a decidir qué

programas les interesan y que vean sólo éstos. De esta forma los padres pueden enseñar a sus hijos que la televisión no es un aparato al cual le permitimos pasivamente que invada nuestros espacios, sino una fuente de entretenimiento y educación que podemos utilizar activamente.

La práctica de algún deporte, o la participación en actividades artísticas y culturales alejan a los niños de la televisión y les brindan otras experiencias enriquecedoras.

La mayoría de los niños preescolares aún no leen, sin embargo los padres pueden incentivar a la lectura siendo ellos mismos lectores y leyéndoles a los pequeños cuentos, artículos de diarios y revistas que puedan interesarles.

Los efectos de los dibujos animados violentos no son insignificantes. Los padres deben tomar decisiones acerca de la programación que sus hijos pueden consumir y en muchos casos restablecer su autoridad en la familia, brindándoles a los niños pautas claras, sin ambigüedades.

Anexo

Encuesta para padres

Marque con una cruz en donde corresponda:

Sexo del niño/a:

Femenino

Masculino

¿Tiene en su casa servicio de televisión por cable?

Si

No

¿Cuánto tiempo de televisión mira aproximadamente su hijo/a por día?

1 a 2 horas

3 a 4 horas

5 a 6 horas

7 a 8 horas

¿Su hijo/a tiene televisión en su dormitorio?

Si

No

¿Su hijo/a mira televisión hasta dormirse?

Si

No

¿Nombre, si los conoce, cuáles dibujos animados mira su hijo/a habitualmente?

.....
.....
.....

Resultados de la encuesta realizada a los padres de los niños:

Encuestado	Sexo	Cable	1 a 2hs	3 a 4hs	5 a 6hs	7a 8hs	TV en /dormitorio	Mira hasta dormirse
1	F	Si		X			si	si
2	F	Si		X			no	no
3	F	Si		X			no	no
4	F	Si		X			no	no
5	F	Si	X				si	no
6	F	Si	X				no	no
7	F	Si	X				no	no
8	F	Si				X	si	si
9	M	Si	X				no	no
10	M	Si	X				no	no
11	M	Si	X				si	no
12	M	Si	X				no	no
13	M	Si		X			si	no
14	M	Si		X			si	si
15	M	Si		X			si	si
16	M	Si		X			no	no
17	M	Si		X			si	si
18	M	Si		X			no	no
19	M	Si		X			no	no
20	M	Si		X			si	no
21	M	Si		X			no	no
22	M	Si		X			si	no

Argumento y personajes de la serie Ben 10

Ben 10 es una serie animada creada por Man of Action (un grupo conformado por Duncan Rouleau, Joe Casey, Joe Kelly y Steven T. Seagle) y producida por Cartoon Network Studios. En Estados Unidos la serie fue estrenada como parte de un anticipo el 27 de diciembre de 2005, siendo su segundo episodio transmitido como especial el 13 de enero de 2006 y el último episodio fue emitido el 15 de abril de 2008. En Latinoamérica fue pre-estrenada en el sitio Cartoon Network LA el 17 de julio y estrenada oficialmente el

Consta de 49 episodios, de los cuales ya se han emitidos todos en Cartoon Network Latinoamérica. Actualmente dichos capítulos están en repetición. Su tercera Temporada se estrenó en Estados Unidos a partir del 25 de noviembre de 2006.

Historia

Benjamín Tennyson era un niño normal, hasta que un día de verano encuentra junto a su abuelo Max y su prima Gwen un misterioso reloj, el cual puede transformar a su portador en 10 alienígenas distintos. Debido a esto, muchos villanos querrán aprovecharse e intentarán robar el Omnitrix.

Personajes

Ben Tennyson: Héroe de héroes, el mas grande de la tierra, o eso será en 20 años, pasó de ser un niño normal, cansado de la escuela, y de la vida aburrida, a la aventura de su existencia, estando de vacaciones abrió un meteorito que contenía al Omnitrix.

Gwen Tennyson: Es la prima de Ben, inteligente, sagaz, la voz de la razón en ocasiones, en otras, la conciencia molesta. En la segunda temporada encuentra un libro de hechizos que la convierte también en héroe, además, posee conocimientos en defensa personal, bastante avanzados para su edad.

Max Tennyson: Abuelo de Ben y Gwen, fue un gran plomero, ya

retirado pues él derrotó a Vilgax tiempo atrás. Mientras se desarrolla la serie se va conociendo más de su historia.

Vilgax: Conquistador, un genio tecnológico, estratega, y despiadado, destruyó mundos, con sus planes, y sometió a especies, con su imponente presencia, aunque pareciera, depende de sus guerreros tecnológicos, sabe combatir con los medios necesarios, es impetuoso, pero calculador, y su fuerza es incomparable cuando alcanza su estado "UltraVilgax", el enemigo jurado de los Tennyson el cual busca el omnitrix.

Kevin 11: Un joven impetuoso, que habitaba las calles de Nueva York, relacionándose con vándalos, y malas compañías, quienes lo indujeron a un mundo peligroso, tal como en la serie se aprecia que es violento. Su nombre se deriva de la ocasión en que absorbió todos los aliens de Ben y sumando su poder lo llaman Kevin 11.

Enock: General de los caballeros. En la serie se describe como un misterioso alienígena con conocimientos en cuestiones alienígenas, ocultismo y tecnología, busca descubrir secretos que aumenten el poder de su orden, y por lo general busca más el poder.

Fenómenos del circo: Grupo que surgió del espectáculo del payaso Zombozo, show ambulante que ocultaba una lúgubre cara, detrás de las risas que causaba, algo torpes y débiles, pero sin duda persistentes, lo conforman Ácido, con aliento corrosivo, Medusa, de cabellos fuertes, maniobrables, extensibles y sedosos, y sin dedos, la fuerza bruta.

Charmcaster: Sobrina del poderoso hechicero Hex. También una destacada adepta, experta en invocaciones, y en pociones, en principio actuó bajo las órdenes de su malévolo tío, pero en capítulos posteriores, fue independiente, y buscó obtener mas poder para sí.

Hex: Mítico mago, de alto nivel, maneja magias elementales, invocadoras, ofensivas, contrahechizos, así como grandes conocimientos en artefactos, su báculo es la concentración de su poder, y su edad, demuestra que la vejez, es experiencia, al final, queda reducido a cortos años, y queda a cargo de su sobrina.

Alienígenas del omnitrix: Los diez originales son:

- Cuatrobrazos,
- XLR8,
- Diamante,

- Ultra-T
- Fantasmático,
- Materia Gris,
- Fuego,
- Insectoide,
- Acuático,
- Bestia,

El Omnitrix es un dispositivo alienígena que permite al usuario mezclar su ADN con el de uno entre varios seres extraterrestres contenidos dentro del mismo, permitiéndole convertirse temporalmente en dicho extraterrestre. Este artefacto se une a la muñeca del usuario, como un reloj, quien para emplearlo debe presionar un determinado botón; al hacer esto la cara del Omnitrix estalla hacia arriba, luego de lo cual ésta se gira hasta ver la silueta del alienígena deseado; al presionar la cara el Omnitrix se activa, combinando el ADN de quien lo utiliza con el del ser alienígena especificado (sin embargo, como se ha visto en la serie, el Omnitrix no siempre funciona apropiadamente, transformando a veces a su usuario en un alienígena no deseado).

Colores del Omnitrix

Verde: El color usual del Omnitrix. En este estado el dispositivo está listo para emplearse, o sea, cuando no se está transformado o cuando se está transformado pero el código de seguridad está desactivado.

Rojo: Una vez que el tiempo de transformación se ha agotado, el Omnitrix se torna rojo hasta que se recargue para su siguiente uso.

Negro: Mientras el usuario del Omnitrix esté transformado en un alien que se hace invisible (como Fantasmático), se verá de color negro.

Blanco: El Omnitrix se vuelve de color blanco mientras el usuario esté transformado en cualquier alienígena sin haber desactivado el código de seguridad (o sea que la transformación será temporal), exceptuando la forma invisible de Fantasmático (Ghostfreak) Espectral). También aparece de color blanco cuando Ben está en el videojuego por no tener todos los aliens (Ep. "El juego terminó"). Aparece también cuando es reiniciado el sistema del Omnitrix.

Verde o rojo, más una línea naranja en la parte superior y otra en la inferior: Modo de Autodestrucción (Self-Destruction Mode), o M.D.A (S.D.M.)

Amarillo: El Omnitrix se tornará de este color mientras absorbe el ADN de otro ser alienígena.

Lila: En la película de "Ben 10 Carrera contra el tiempo" el Omnitrix se torna de este color cuando Eon agrega su ADN en él (su sombra).

Verde brillante: Cuando el Omnitrix está a punto de ser removido. También cuando se activa el Código Maestro del Omnitrix y el usuario cambiando de héroe por medio del mismo (como fue visto en el episodio "Los Malos Están de Regreso"/"Back With a Vengeance"). Además después de ponerse azul para cambiar de forma.

Azul: Cuando el Omnitrix va a recalibrarse (en Ben 10: Fuerza Alienígena).

Lila brillante: Cuando Eon esta cerca o a punto de agarrar el Omnitrix este empieza a brillar y arder del color mencionado.

Blanco (Todo el Omnitrix): Cuando el Omnitrix es reiniciado.

Celeste: Cuando el omnitrix pone la Forma de El Rey un de los dos nuevos aliens descubiertos en Released secret

Blanco brillante: Cuando se apreta el Omnitrix al estar, transformado. Su función es volver normal al usuario.

Mafalda y sus amigos



Mafalda y la televisión



Bibliografía

Libros Generales

- CARUSO, Marcelo; DUSSEL, Inés (1995): *De Sarmiento a los Simpsons. Cinco conceptos para pensar la educación contemporánea*. Buenos Aires. Kapeluz.
- CASTRO SANTANDER, Alejandro. (2006): *Violencia silenciosa en la escuela. Dinámica del acoso escolar y laboral*. Buenos Aires, Bonum.
- CLÉRICO, Gracia María y cols. (2005): *Orientaciones para la presentación de proyectos e informes finales de investigación educativa*. Santa Fe. Ministerio de la provincia de Santa Fe,.
- CORREA, Nieves, DELVAL, Juan y otros (1999): *Contexto y desarrollo social*. Madrid. María José Rodrigo
- DALLERA, Osvaldo (2006): *Límites Difusos, La flexibilización de las instituciones sociales Familia y escuela*. Buenos Aires. Lumen.
- DEI, Daniel. (2006): *La tesis: Cómo orientarse en su elaboración* (2ª edición) Buenos Aires. Prometeo.
- FERRÉS Y PRATS, Joan (2003): *Educación en una cultura del espectáculo*. Buenos Aires. Paidós.
- GALLEGO ORTEGA, José Luis. (1999): *Educación Infantil*. Buenos Aires. Ministerio de Cultura y Educación de la Nación. Red Federal de Formación Docente Continua. Aljibe.
- GARCÍA SILBERMAN, Sarah; RAMOS LIRA, Luciana. (2000): *Medios de comunicación y violencia*. México. Instituto Mexicano de psiquiatría. Fondo de Cultura Económica.
- GUEVARA LYNCH, Lourdes (2010): *En la sala de 5 Proyectos y juegos*. Buenos Aires. Hola Chicos.
- HUIZINGA, Johan. (2007): *Homo ludens*. Traducción Eugenio Imaz. Reimpresión. Buenos Aires. Alianza /Emecé

- LEVINE, Madeline. (1997): *La violencia en los medios de comunicación. Cómo afecta el desarrollo de niños y adolescentes*. Colombia. Norma
- PAGANO, Robert. (2006): *Estadística para las ciencias del comportamiento* Ed. Thomson.
- PARODI, Daniela; Mazariegos, Cyntia (2010): *Sala de cinco años. Itinerarios para aplicar y recrear* Buenos Aires. Puerto Creativo.
- PAVÍA, Víctor (2005): *El patio escolar: el juego en libertad vigilada. Un lugar emblemático territorio de pluralidad*. Buenos Aires. Novedades Educativas
- PAVÍA, Víctor (2011): *Formas del juego y modos de jugar. Secuencias de Actividades Lúdicas*. Santa Fe. AMSAFE.
- PANZA DOLIANI, Osvaldo; PONZANO, Pablo (1999): *Violencia escolar. Crecer sin violencia para un cambio cultural: La cultura de la paz*. Buenos Aires. Ciencia Nueva
- PORSTEIN, Ana María. (2009): *Cuerpo juego y movimiento en el Nivel Inicial*. Rosario. Homo Sapiens.
- POZO J.I (1996): *Teorías Cognitivas del aprendizaje*. Madrid Morata.
- SABINO, Carlos A. (1994): *Cómo hacer una tesis y elaborar todo tipo de escritos* (3º reimpresión) Buenos Aires. Lumen.
- SARLÉ, Patricia (2010): *Lo importante es jugar...: Cómo entra el juego en la escuela*. -1ª ed. Rosario, Homo Sapiens.
- SARTORI, Giovanni (2008), Homo Videns. *La sociedad teledirigida*. 1ª ed. (Traducción al español por Alejandro Benedetti) Buenos Aires. Taurus
- SCAVONE, Graciela M. (2006): *Cómo se escribe una tesis* (4º reimpresión). Buenos Aires. Fondo editorial de derecho y economía.
- ULLÚA, Jorge. (2008): *Volver a jugar en el jardín*. Rosario. Homo Sapiens.
- VIGOTSKY Liev Semionovich (2005): *Psicología Pedagógica*. Buenos Aires Aique.

Revistas especializadas

- ÖFELE, María Regina, (1998): *Los juegos tradicionales en la escuela*. Primera parte. Buenos Aires. La Obra, año 13 nº 119.

-ÖFELE, María Regina, (1998): *Los juegos tradicionales en la escuela*. Segunda parte. Buenos Aires. La Obra, año 13 n° 120

Diccionarios y Documentos

-*Diccionario de la Real Academia Española*, 22º Edición Espasa. Barcelona.

- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA (2004): *Núcleos de Aprendizajes Prioritarios*, Buenos Aires. pág. 13.

Conferencias

- CHOKLER, Erika (2012): *Reflexiones sobre el proceso de constitución Subjetiva en la educación infantil*. 5º Encuentro OMEP. Buenos Aires

- DIEZ NAVARRO, Mari Carmen (2012): *El oficio del maestro es aprender* 5º Encuentro OMEP. Buenos Aires

- DIEZ NAVARRO, Mari Carmen; WEISSMANN Hilda (2012): *Recuperando voces e interrogantes de los/as educadores/as del 5º Encuentro*. 5º Encuentro OMEP. Buenos Aires.

-FUJIMOTO GÓMEZ, Gaby (2009): *La educación inicial hoy*. 2º Encuentro OMEP. Buenos Aires.

-GUERRA, Víctor (2012): *El Jardín de Infantes como escenario de la intersubjetividad y de la subjetivación*. 5º Encuentro OMEP. Buenos Aires

-MALAJOVICH, Any (2012) *El desarrollo personal y social y su vinculación con el curriculum del Nivel Inicial*. 5º Encuentro OMEP. Buenos Aires

- SOTO, Claudia (2012): *Los pilares de la didáctica en la Educación Inicial*. 5º Encuentro OMEP. Buenos Aires.

-ZABALZA BERAZA, Miguel (2009): *Una buena educación infantil: la importancia de los contextos educativos*. 2º Encuentro OMEP. Buenos Aires.

Entrevistas:

- DI MÓNACO, Héctor Gustavo, Entrevista al Director General del Colegio “Sagrado Corazón” de Rosario, Julio, 2012.

- GOBBO, Diego, Entrevista al animador y titular de la empresa Animatoons. Enero, 2011

- LORENZATTI, Verónica, Entrevista a la madre de un niño de la “sala Celeste”, sección 5 años del Colegio “Sagrado Corazón” de Rosario. Marzo 2011.
- MOYANO, Carlos. Entrevista al profesor de Educación Física del Nivel Inicial del Colegio “Sagrado Corazón” de Rosario, Junio, 2012.
- MANSUR, Diana. Entrevista a la docente en tareas diferentes.
- RE, María Cecilia. *La mirada del docente*, entrevista a la docente titular de la ‘Sala Anaranjada’, sección 5 años del Colegio “Sagrado Corazón de Rosario. Noviembre 2010.

Internet

- EXUPÉRY, Antoine De Saint (2003) *“El Principito”*. “La Biblioteca Virtual de la UEB”. <http://www.ueb.edu.ec>. Webmaster@ueb.edu.ec. Ecuador. [consulta: julio 2012]
- Texto extraído de una publicación de la Dirección General de Escuelas *“El Jardín de Infantes” - Base de la Educación* <http://abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacioninicial/museoinicial/bajar/documentosdeepoca.pdf> [consulta: julio 2012]

