

# **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**



## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

Yury Milena Gutiérrez Fernández

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Sede Principal

Sede / Centro Tutorial Bogotá D.C. - Sede Principal

Programa Especialización en Comunicación Educativa

Febrero de 2020

# **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

Yury Milena Gutiérrez Fernández

Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Especialista en  
Comunicación Educativa

Asesor(a)  
Germán Muñoz González  
Doctor En Ciencias Sociales, Niñez y Juventud

Corporación Universitaria Minuto de Dios  
Rectoría Sede Principal  
Sede / Centro Tutorial Bogotá D.C. - Sede Principal  
Programa Especialización en Comunicación Educativa

Febrero de 2020

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

### **Dedicatoria**

A Dios creador y el artífice de mi vida, a mi esposo Camilo Fuentes, por iluminar este camino, a mis padres y hermanos por su apoyo y comprensión, a mis maestros por su guía. A todos quienes con su amor y conocimiento alimentaron estas líneas.

# **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

## **Agradecimientos**

Al creador por bendecirme con la vida, a mi familia por su gran amor, a la academia por compartir los saberes.

# Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez

## Contenido

Resumen .....	6
Abstract .....	7
Palabras Claves.....	8
Keywords .....	8
<b>Parte I. Planteamiento del problema</b>	
(Pregunta de investigación y planteamiento del problema).....	9
Enfoque epistemológico. ....	12
Justificación .....	22
Objetivos general .....	23
Objetivos específicos.....	23
<b>Parte II. Referencias.</b>	
Estado del arte. Antecedentes.....	25
Bibliografía .....	36
Anexo: matriz de sistematización de referencias .....	37

# **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

## **I. Resumen**

Las muñecas de trapo comunican a través de las relaciones que se establecen entre estas, los pueblos y sus formas de vida, y hablan específicamente de lo cultural desde su materialidad e inmaterialidad.

Las muñecas pueden ser uno de los reflejos de los saberes e identidades de un pueblo, y a través de sus materialidades, son portadoras de significados culturales, ya que son evidencias de vestigios de la sociedad y generadoras de relación con el ser humano a través de las narrativas que se construyen entre el niño y el objeto, y a su vez, posibilitan la existencia de los imaginarios de los sujetos al recrearse en otro cuerpo, siendo una extensión del ser o de la identificación personal; aquel objeto de trapo no tiene programaciones de sonidos o partes giratorias, maquillaje, carros lujosos, mascotas, mansiones o accesorios, mucho menos luces o mecanismos complejos de avanzadas tecnologías, pero se van transformando en la medida en que interactúa con el individuo a través de un diálogo construido paulatinamente dentro del juego, y la posible simulación o activación de los recuerdos comprendidos en un marco de espacio y tiempo.

Estos agentes culturales pueden ser herramientas pedagógicas con el fin concreto de salvaguardar a las sociedades del olvido.

# **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

## **Abstract**

Rag dolls communicate through the relationships that are defined, between them, the people and their ways of life, and specifically talk about the cultural issue from their materiality and immateriality.

The dolls can be one of the reflections of people knowledge and identities , and through their materialities, they are carriers of cultural meanings, since they are evidence of vestiges of society and generators of relationships with the human being through the narratives that are built between the child and the object, thus, enable the existence of the imaginary of the subjects at recess in another body, being an extension of the being itself or the personal identification; that rag object does not have programming of sounds or rotating parts, makeup, luxury cars, pets, mansions or accessories, not even lights or complex mechanisms of advanced technologies, but they are transformed to the extent that it interacts with the individual through a dialogue gradually built within the game and the possible simulation or activation of the memories included in a space and time frame.

These cultural agents can be pedagogical tools with the specific purpose of safeguarding societies from oblivion.

# **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

## **II. Palabras Claves**

Muñeca de trapo, Comunicación, Lúdica, Cultura material, Niñez, Juego, Jugete

### **Keywords**

Ragdoll, Communication, Material cultura, childhood, Game/Play, Toy.



## Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez

### III. Parte I - Planteamiento del problema

#### Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la infancia

*“Una cosa no debe olvidarse: la rectificación más eficaz del juguete nunca está a cargo de los adultos –sean ellos pedagogos, fabricantes o literatos- sino de los niños mismos, mientras juegan. Una vez descartada, despanzurrada, reparada y readoptada, hasta la muñeca más principesca se convierte en una camarada proletaria muy estimada en la comuna lúdica infantil”*

*(Benjamin, 1974: 66).*

- **Pregunta de investigación**

¿Cuáles representaciones surgen en el juego con la muñeca de trapo en el aula?

- **Planteamiento del problema**

Las muñecas de trapo hacen parte del recuerdo y de la memoria de los pueblos, ya que traen consigo historias entrañables de la infancia y la niñez. Son alusiones de actividades y formas de vida de mujeres y hombres en una determinada comunidad, debido a que en la variedad de sus caracterizaciones, comunican a través de sus ropas y materiales, insignias de un contexto, pero también se pueden hallar significados en sus rostros, sus expresiones y artilugios que sirven de compañía, tales como canastas, flores, accesorios, sombreros, peinados, productos alimenticios e incluso otras representaciones de niños.

Por consiguiente, las muñecas de trapo a través de sus formas, colores y atuendos, describen en gran manera a una comunidad, gozan de una presencia oral, y por tanto, comunican constantemente acerca de su cultura, razón por la cual estos objetos se consideran un *souvenir*<sup>1</sup>, y son adquiridos tanto por individuos locales como extranjeros en diversos mercados y comercios del país. Pareciera entonces que las muñecas logran poner en evidencia cierta época, formas de vida y contextos.

---

<sup>1</sup> Según la RAE, este vocablo se utiliza para denominar aquello que se adquiere en un sitio a modo de recuerdo, como un testimonio de que dicho lugar fue visitado.

## Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez



**Ilustración 1. Muñecas de trapo. Negras palenqueras. Recuperado de <https://bit.ly/376Jia4>**

Varias generaciones crecieron con estas muñecas, afianzando un vínculo entre el niño y el objeto desde temprana edad, y por esta razón había una fuerte conexión que permitía a quien la adquiriera, abrazarla, dormir a su lado, arrastrarla en el piso, mojarla y si se rompía, se podía coser, remendarla e incluso llevarla al hospital de los muñecos para ser reparada al igual que otros tantos<sup>2</sup>. Cabría entonces reflexionar sobre: ¿Qué tienen en común la muñeca de trapo con la vida de las niñas o los niños? o ¿En qué otras culturas está presente y puede considerarse como un referente dentro de la cultura material? Y no menos importante: ¿Cuáles y de qué manera surgen producciones y creaciones comunicativas en el juego con las muñecas de trapo y qué representan y significan estos objetos lúdicos en la vida de los niños y las niñas?

A través de las muñecas de trapo, los niños sitúan sus deseos y fantasías a través del acto del juego, y en este escenario complejo constituido por sujeto, objeto y espacio configurado, se establece una realidad de mundo. Los niños hablan con las muñecas y tienen la capacidad de escuchar la respuesta de los objetos, generándose así una comunicación dialéctica, en el sentido de una doble vía comunicativa entre el objeto (muñeca) y el sujeto (niño/a). En esta relación

---

<sup>2</sup>Ya son pocas las clínicas y hospitales de muñecos que actualmente funcionan. La idea más clara de estos lugares, posiblemente surgió de las historias del escritor italiano Carlo Collodi con *Las Aventuras de Pinocho*, en 1882.

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

comunicativa se estrechan lazos de protección, confidencialidad y acompañamiento entre los actores involucrados. Al respecto, el escritor argentino Alberto Manguel señala:

“los juguetes tienen forma, volumen, color, también tienen voz. Los ruidos que hacen también llenan el mundo del niño de una presencia oral y que las cosas que llenan este mundo también tienen voces. Los muñecos y muñecas pueden decir quiénes somos, mostrando retratos del pasado y siendo herramientas de la memoria: estos objetos lúdicos nos recuerdan el mundo y al mundo.”<sup>3</sup> (Manguel, 2014).

Otros factores relevantes suman a la significación de los objetos, y en este caso puntual, a la elaboración de las muñecas de trapo, ya que las manos que las configuran traen acontecimientos y formas de vida que le imprimen en su construcción. Esto es, que cada muñeca trae consigo las historias de vida de las personas que la elaboraron, y por tanto, las variables formas de vida determinan el resultado final. Si a través del objeto manufacturado se puede comprender información cultural, es posible que la muñeca de trapo posea un entretreído de oralidad de realidades, tradiciones, herencias e ideales que sus realizadores posean, y se podría vislumbrar una red de comunicaciones que ha sobrevivido oculta.

El eje central del planteamiento del problema radica en que en Colombia, aunque ya se han podido observar algunas aproximaciones investigativas sobre los conceptos a desarrollar: muñecas de trapo, juegos, lúdica, comunicación y cultura, sobre todo desde un ámbito académico, no se puede aseverar que la preocupación y análisis por el conjunto de estos temas ha sido una constante. Aún se encuentra una brecha considerable en la historia, teoría y trazabilidad de las muñecas de trapo y su posibilidad de ser una herramienta pedagógica a través del juego en el territorio nacional.

Por consiguiente, es poco el material bibliográfico sobre los objetos desde su esencia misma, y no desde un proceso industrializado con fines de mercado y consumo diferentes a la muñeca de trapo. Es importante resaltar que la mayoría de este material escrito se elabora como parte de las investigaciones realizadas desde diferentes disciplinas. Tanto el juego, el juguete,

---

<sup>3</sup>Alberto Manguel, *Juguete Tradicional II. “Vida en miniatura”*, en: Revista Artes de México, México D.F., Número 114, Artes de México y del Mundo S.A., 2014, p. 48.

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

como las prácticas lúdicas, son elementos transversales a la condición misma del hombre, por consiguiente, un campo de estudio vigente y de gran relevancia.

Por lo anterior, se hace necesario entonces el esfuerzo de rescatar el papel comunicativo de la muñeca de trapo como recurso de socialización, no solo como habilidad manual en su elaboración, sino como medio de narración por medio del juego en la niñez.

## Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez

- **Enfoque epistemológico**

### **Muñecas de trapo, lo popular y lo cultural**

Posiblemente, los conceptos de “lo popular” y “lo social” estén reflejados en las diferentes culturas a partir del registro y comunicación de sus actividades, y esto permitió una organización de clases, élites y comunidades en función al trabajo y al producto de la misma. Por lo tanto, es necesario comprender que las muñecas de trapo, no están direccionadas hacia todos los grupos de clases, y esto conlleva a que dependiendo del comprador, o poseedor, se le asigna una valoración diferente. Aunque los objetos gocen de cierta tradicionalidad, su valor varía dependiendo de las condiciones de lugar, época y contexto. Esto significa que la comunicación dialéctica entre el objeto y el hombre puede tener tantas matices, tonos y narraciones como las variables mencionadas anteriormente.

El Doctor en Sociología e investigador paraguayo Gilberto Giménez Montiel (2016), en su texto: *Notas para una teoría de la comunicación popular*, presenta una aproximación a la definición de “lo popular”, y esboza un acercamiento tempo-espacial con lo ocurrido en el siglo de las luces referido al conflicto de clases entre el pueblo y las élites. Pero el sentido propio de lo popular puede residir en la diferenciación socio-económica, y por ende, socio-cultural enmarcados en un sistema de relaciones e interacciones sociales, en las cuales, los fenómenos de producción han trazado un derrotero en las comunidades<sup>4</sup>. Lo anterior podría ejemplificar el por qué las muñecas de trapo tienen clases y jerarquizaciones, y su valor varía según su acercamiento hacia lo popular o hacia la élite, lo que conlleva a que tanto su valor como costo también se diferencien.

Hay una clara diferenciación entre las características de la comunicación popular, unas referidas a los procesos de comunicación de las clases populares, las otras, relacionadas con los mismos procesos enmarcados en élites y discursos hegemónicos, propios de una cultura apática políticamente con los ideales de clases de izquierda. Lo anterior, abre una brecha marcada entre la tradición y herencia popular, en la cual no existen ánimos de lucro y los fenómenos comunicativos se evidencian en el mismo nivel, tal sería el caso de la tradición oral, por

---

<sup>4</sup>Gilberto Giménez Montiel, *Notas para una teoría de la comunicación popular*, recuperado de: <https://bit.ly/353Pe1M>

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

mencionar un ejemplo, contra un sistema de comunicación *mass media* permeado por los intereses comerciales y enriquecedores económicamente, donde sigilosamente se asoman fines de dominación. Por supuesto, cabe aclarar que en el primer caso, en la tradición y herencia popular, la comunicación goza de un valor que los intereses dominantes no poseen por anteponer el costo. Para ejemplificar lo anterior, basta con recrear la escena donde se encuentran dos niños con sus muñecas de trapo. Una muñeca tiene un alto costo y fue adquirida comercialmente. La otra muñeca no fue comprada sino elaborada artesanalmente con materiales de retazos o residuos, y tiene un valor considerable para su dueño. Cuando se desarrolla la actividad del juego, posiblemente una muñeca se va a imponer sobre la otra, generando un discurso de poder desde el objeto mismo hasta la narración y la forma de comunicación en sí.

Sin embargo, y más allá de sus fines lúdicos, la muñeca de trapo está implícita una lógica de adquisición y colección. Aunque estos objetos pertenecen a la tradición y herencia popular, no encabezan el listado de artículos que podrían identificar una identidad de nación, una representación de la idiosincrasia de un país. Posiblemente, objetos pertenecientes a otras culturas, elaborados mediante procesos industrializados de avanzada, ganen la batalla contra las muñecas manufacturadas y elaboradas artesanalmente por locales, aunque varias de las que se realizan en el país, se elaboran con fines comerciales para los extranjeros.

Históricamente, los intereses de dominación a través de la comunicación han conformado aparatos ideológicos de los estados y al mismo tiempo, han reforzado prácticas y políticas sociales reiteradas en las generaciones subsiguientes. Esto significa, por ejemplo, que el concepto de proletariado, en el cual la clase obrera se ve obligada a vender su fuerza de trabajo a los propietarios de empresas o instituciones, ya que no cuentan con los recursos necesarios para subsistir, continúen bajo ese mismo yugo de opresión, y habría una fuerte tendencia a repetirse este fenómeno en las siguientes generaciones. Posiblemente, las muñecas se diferencien según estas condiciones socio económicas, llevando a los poseedores a una inminente comparación para comprender en qué rango social se pueden encasillar. Habrá entonces narraciones de muñecas con más poder que otras. Los discursos hegemónicos conllevan a una comunicación compulsiva o coactiva, la cual propicia unos posteriores fenómenos de aculturación por medio de la barbarie. Pero lo anterior no es únicamente relativo al capitalismo y al concepto mismo del

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

proletariado, ya que se ha desarrollado en la historia de la humanidad a la par del desarrollo comunicativo en las sociedades y las culturas.

Caso contrario a los aparatos ideológicos del estado, estarían los aparatos sociales comunes, en los cuales existe una cultura que se ha labrado durante prolongadas generaciones, y estos grupos sociales han estado al margen de los procesos de dominación que la comunicación compulsiva pretende. Así, las fiestas populares, los eventos tradicionales y las actividades de herencia cultural parecieran generar cierta resistencia a estos aparatos de poder, pero en países como Colombia, a la cultura material le ha sido más difícil visibilizarse y representar estos ideales de clase, de tradición y de nación.

### **La muñeca de trapo como herramienta educativa y comunicativa**

El rescate de lo tradicional en términos comunicativos desde la cultura material, no implica la permanencia de los sistemas educativos también tradicionales. De hecho, debería ser lo opuesto, y este rescate es posible únicamente a través de la educación. Esto significa que la comunidad educativa se encuentra permeada por distintas experiencias pedagógicas que han afectado en cierta medida la calidad de la educación y el verdadero sentido de la misma. Ha sido latente cómo en el transcurso del tiempo la improvisación en los espacios y prácticas pedagógicas han reforzado los esquemas de educación tradicionales. Cabría entonces la pregunta: ¿Podría la muñeca de trapo enseñar acerca de contextos específicos de una nación, mejor que algunos de los sistemas tradicionales en la actualidad?

En este sentido, la muñeca de trapo se puede convertir en una -de las tantas- herramienta pedagógica para comunicar la tradición y herencia de lo cultural como reflejo de la identidad, ya que caracteriza parte de la historia de un pueblo, como por ejemplo, una mujer campesina que a fuerza de trabajo se fue insertando en la cultura del país, y progresivamente fue rompiendo algunos de los esquemas dictaminados por la educación y la escuela tradicionalista y sujeta a los aparatos políticos predominantes en los últimos dos siglos.

## Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez



**Ilustración 2. Muñecas de trapo. Campesinos colombianos. Colección Milena Gutiérrez**

De esta manera, a los campos culturales y de comunicación antes señalados, es necesario añadir un profundo análisis del sistema educativo actual, el cual se encuentra en un proceso de estancamiento coyuntural, debido al resultado de un proceso histórico hegemónico donde las políticas instauradas por el Estado de derecho inciden fuertemente en la formación de la escuela como eje regulador de la “calidad educativa”, la cual centra su mirada en la producción del conocimiento hegemónico. Esto se debe a que posiblemente influyen factores de índole político y económico, y por ende el resultado es un producto que genera un cierto tipo de valor comercial y de alguna manera reutilizable.

Posiblemente este tipo de investigaciones pueden constituir referentes para nuevas dinámicas comunicativas en la escuela. No se pretende un cambio drástico en los modelos pero sí se propone un mínimo aporte que pueda tener un impacto positivo. Las muñecas de trapo pueden enseñar de una manera diferente acerca del niño mismo y de su contexto, de su historia y su presenta, sin ceñirse a estándares de educación traídos de otros contextos y difícilmente aplicables en las aulas.

Estos álgidos temas pedagógicos y los entornos de enseñanza-aprendizaje se comprenden de una mejor manera a partir de textos claves que reconocen el escenario educativo actual, como



## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

las investigaciones del docente e investigador colombiano Germán Muñoz González (2019), el cual ahonda y profundiza en el complejo relacional entre educación, comunicación y cultura en su libro *Genealogía del campo Educación-Comunicación-Cultura en Colombia*, y plantea la importancia de la triada en los procesos de enseñanza/aprendizaje en las dinámicas mundiales y tendencias educativas en la contemporaneidad. Sería pertinente, en este caso, proponer a la muñeca de trapo como agente primordial de los procesos anteriormente mencionados.

Un aspecto clave en este texto, y relacionado con el uso y el consumo de la cultura material y la educación sobre estas dinámicas de mercado se hace explícito con el fenómeno de la globalización, que puede representar formas de mundo y condensa las tecnologías de la información a través de instrucciones para la creación e intercambio de ideas estratégicamente construidas para que encajen a la perfección en un mundo consumistas, de esta manera, las acciones básicas del hombre ahora son negocio con un alto costo y poco valor. La educación, la salud, la vivienda, incluso hay que pagar por la libertad, y puede ser que esta última analogía sea contradictoria, pero efectivamente hasta la libertad, la tranquilidad y el silencio suelen tener un alto costo. Las muñecas de trapo, junto con varios objetos más, han resistido a estas influencias de consumismo, quedando en una esfera particular entre la memoria y el olvido social. La muñeca se convierte en herramienta para escapar de la realidad y combatir la cotidianidad de la vida misma.

Ahora bien, las nuevas formas de educar están enmarcadas en un contexto de ciudad que se encuentra dispersa y con fragmentaciones culturales tendientes a la homogenización, en el sentido que los sistemas mismos de la cultura buscan una igualdad en la realización de las actividades. De esta manera, el hacedor de zapatos, realiza su producto durante toda su vida sin opciones de ampliar su campo de conocimiento, su manera de ver la vida, la percepción de la realidad, pero la indagación, la curiosidad y la proposición no tienen cabida en estos sistemas. Los discursos de poder generaron una manera de transmitir la información que se quiere y como se quiere en el sistema educativo, por mencionar un ejemplo, evaluando la cantidad con base en lo que se comprende del mundo y limitando la investigación hacia el conocimiento en redes (aplicado en espacios extra-escolares), donde sujeto (estudiante) mantiene su atención en imágenes rápidas, con formas de atención acelerada, centrado más en el lenguaje corporal, con espacios de socialización alternos. El objeto, llámese muñeca o juguete, al ser artesanal, es único

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

e irreplicable, al poseer un carácter de identidad y exclusividad, y que posiblemente esta particularidad sea la que llame la atención al momento de ser elegida por un niño.

Muñoz González argumenta también que otro de los grandes inconvenientes de un sistema educativo tradicional radica en que el conocimiento repetitivo suele anular la creatividad y se coloca al maestro como el único poseedor de la verdad. Él transportaba su conocimiento para un lado y otro, y cuando moría, el conocimiento moría con él. Por supuesto, el estudiante sólo podría repetir los pocos vestigios investigativos que el docente quisiera compartir, pero el acceso al conocimiento era bastante limitado. Esto es contrario a las teorías de Paulo Freire y Mario Kaplun, en las cuales la comunicación permite un intercambio de los sentidos, y por consiguiente, no solo en la escuela se puede dar el ejercicio del intercambio, sino por el contrario, se abren nuevas redes de intercambio de conocimiento en ámbitos tecnológicos, sociales, políticos, económicos y culturales, y no netamente se limita a un marco de escuela. Por ende, la educación es una práctica cultural, un acto comunicativo. Si los objetos de la cultura material pueden comunicar y son reflejo de una sociedad, también son elementos presentes en los actos comunicativos.

Para reforzar este concepto educativo, se hace imperante revisar el pensamiento de Paulo Freire expuesto en la *Pedagogía del Oprimido* (1970), texto fundante y base para comprender el poder emancipador de la educación. Desde niños, el proceso de habitar en un tiempo-espacio determinados se instaura al pensamiento de in-visibilización social a través de factores como la exclusión, el desplazamiento forzado, la analfabetización, condiciones de pobreza, entre otros, los cuales están presentes y activos en estructuras y sistemas de poder, naturalizando en cierta medida la carencia de pensamiento o nivel de acción y decisión, esto con el fin de que estas estructuras totalitarias puedan ejercer mecanismos de dominación y control por medio de discursos hegemónicos, manejo de los medios de comunicación y propagación de la información, sistemas económicos, políticos y educativos, y esto conlleva a que se generen ideas comunes de percepción de la realidad, consolidando las creencias en masas, pero innegablemente esta información se encuentra apoyada en abstracciones e imposiciones. Esta dominación en los sistemas de comunicación logra coartar la libertad de expresión del hombre y por ende genera angustia y temor ante cualquier contrariedad y situación adversa.

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

¿Se podría pensar entonces a la muñeca de trapo como herramienta para la liberación del niño, o instrumento de escape de la realidad? Para esta pregunta, es necesario retomar la pedagogía liberadora de Freire, ya que el educador brasileño propone desde la práctica del ejercicio docente, la creación humanizadora desde la libertad del ser, como sujeto político que puede desligarse de sus opresores. Pero este oprimido deberá encontrar el derrotero para su liberación o emancipación, pues desde sus opresores no encontrará la acción. Para esto, Freire propone dos lapsos donde los oprimidos pueden abrir sus ojos, el primero, desde el auto-reconocimiento de sí mismo, transformando o descubriendo su pensamiento, y el segundo, a través de las habilidades cognitivas de sí mismo para poder crear nuevas formas de pensamiento.

En suma, el objetivo estaría en concienciar al individuo de su realidad, para generar un conocimiento colectivo a través de la adopción de un rol reflexivo y ejecutorio, esto conlleva o propende por una educación que practique la libertad, y no desconozca a un sujeto que hace parte de un tiempo y un espacio determinado, que está en constante aprendizaje y donde es innata la búsqueda de significado. Subyace en la inquietud acerca del cómo los educadores pueden brindar estrategias para la visibilización de pensamiento, cómo perseguir e implementar acciones para construir y aprender en el campo educativo, la manera o caminos para identificar un objeto del aprendizaje, y cómo tanto estudiantes como docentes son artífices del conocimiento y lo construyen juntos, aprenden y desaprenden juntos, creer en sí mismo y en el otro, y están dispuestos a la posibilidad de la apertura a nuevos mundos a través de la creación y diferentes campos de conocimiento, y de esta manera poder transformar su realidad social.

Lo social va en dirección contraria a la formación de aquel individuo solitario, aislado, competitivo y fragmentado. La cultura material es a su vez un objeto de aprendizaje, pero en entornos con fuertes falencias y carencias en el ámbito de la identidad y el arraigo a las tradiciones y herencias, con modelos importados de otros contextos diferentes, se ha ido desvaneciendo progresivamente hasta su latente extinción. La muñeca de trapo tradicional es un elemento que sale a flote, confrontando a las nuevas formas de relación en la sociedad, construidas desde los mismos niños.

Los maestros destacados hacen de su práctica una sabiduría de pensamiento, en la que examinan, son curiosos, dicen sus ideas y analizan complejidades, conllevándolos a la humanización, de la mano del otro, de su reflejo, de su par, desde la escucha y reconociendo su

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

dignidad más allá de unos modelos repetitivos y repetidores como la educación bancaria a la que fuimos extra-puestos.

En definitiva, la emancipación de estos tradicionales modos de enseñanza, puede potenciar el aprendizaje para que la persona sea un agente activo y autorregulado, indagador y sobre todo crítico del mundo que lo rodea.

Desafortunadamente el concepto de calidad en gran parte de las instituciones educativas del país están relacionadas con cobertura y desarrollo de infraestructuras que muchas veces no responden a las necesidades básicas de educación, sino más bien corresponden a intereses privados con altos ánimos de lucro en las licitaciones de construcción.

Posiblemente, uno de los retos primordiales del docente y comunicador en la cultura y la sociedad sea romper esa anacronía existente entre la escuela tradicional y las nuevas formas de adquirir conocimientos, y mediar en su rol de comunicador. Es necesario que los partícipes de procesos de enseñanza/aprendizaje puedan ejercer relaciones, asociaciones, diferenciaciones, clasificaciones y toda suerte de categorías con la información y el conocimiento que adquieran, siempre en aras de la inquietud y la pregunta. Si constantemente indagan acerca de su entorno y de los factores que los afectan y rodean, posiblemente van a propender acciones de cambio y modificaciones de entorno para que esto ocurra.

Haciendo la salvedad anterior de la importancia de la educación en los variados marcos culturales, es imperante formular la hipótesis que a través de las muñecas de trapo es posible obtener los conocimientos de una sociedad y las herencias y tradiciones de un pueblo. Ellas nos hablan de la representación de un mundo en miniatura, de los reflejos de deseos y fantasías de cientos de niñas y niños que depositan su confianza en ellas. Han sido compañeras y confidentes durante varias generaciones, y constantemente quieren hablarnos acerca de nosotros mismos. Esta es la razón por la cual estas maravillosas representaciones materializan el pulso de lo que cada cultura mira con ilusión. Se abre la posibilidad de educar mediante objetos de cultura material, de transmitir conocimientos y de comunicar una historia para salvaguardar a los pueblos del olvido.

En términos generales, las muñecas cumplen una función educativa-comunicativa de doble vía, como primera medida, pueden ser una valiosa herramienta pedagógica en el trabajo

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

con los niños, ya que son un canal para evidenciar una realidad vivida por ellos. A través de la muñeca está una posibilidad de exteriorizar sentimientos, vivencias, conflictos y la visión del mundo que los niños afrontan, y como segunda instancia, la muñeca de trapo puede ser portadora de aspectos de tradición, herencia y lo cultural de cada pueblo, de cada sociedad. Los niños pueden aprender acerca de su cultura por medio de la materialidad e inmaterialidad del objeto: “Las muñecas hablan de tradiciones y formas de vida, muestran las profundas raíces culturales y el sentido humano que está detrás de estos juguetes. Cuánta imaginación para aprovechar materiales tan sencillos, existentes en el entorno”<sup>5</sup>

Posiblemente uno de los retos más importantes para las nuevas generaciones en términos de procesos de enseñanza/aprendizaje en la escuela radica en la opción de combinar metodologías significativas que puedan transformar la realidad de los ciudadanos. Combinar está relacionado con comprender un contexto y un tiempo y poder aplicar los constructos conceptuales para beneficio de la comunidad y del país, más allá de la copia e implementación de modelos traídos de otros contextos, los cuales, históricamente han revelado que no encajan en las sociedades de la misma manera que encajan en sus lugares de origen. Justamente en este sentido una reconocida y utilizada metodología de enseñanza puede ser la base de un acto revolucionario y crítico frente a los sistemas actuales. No necesariamente lo tradicional es perjudicial para los modelos educativos. Lo que sí puede ser nocivo para estos sistemas es yuxtaponer sin comprender lo tradicional en los nuevos contextos, con los nuevos medios y maneras de comunicar dentro de lo cultural.

### **Las muñecas Waldorf y la nueva escuela.**

Algunas metodologías pedagógicas que involucran la utilización del material didáctico como las muñecas de trapo dentro de sus actividades, vuelven a tener impacto en las aulas contemporáneas. Tal es el caso de las muñecas Waldorf, manufacturadas para algunas escuelas de formación independientes que emergieron a partir de 1920 en Alemania, e inscritas bajo el sistema educativo del filósofo austriaco Rudolf Steiner.

---

<sup>5</sup>Ruth D. Lechuga, *Juguete Tradicional II. “Vida en miniatura”*, en: Revista Artes de México, México D.F., Número 114, Artes de México y del Mundo S.A., 2014, p. 54.

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

Las muñecas Waldorf tomaron una inminente fuerza, debido justamente a la resistencia frente a los objetos de la educación tradicional, por un lado, y su cercanía con los elementos naturales y ecológicos, por otro lado. A su vez, estas muñecas daban la posibilidad de ser herramientas para desarrollar la creatividad de los niños, al elaborarse conscientemente con muy pocos detalles. Los rostros, por lo tanto, son un lienzo en blanco para la imaginación, y sus prendas son reutilizables y fácilmente modificables, lo que permitía al niño generar un amplio espectro de posibilidades al momento de la configuración y por supuesto del juego. Significa que la muñeca puede tener diferentes rostros dependiendo de la situación y del estado de ánimo, y que pueden estar más o menos abrigadas según las condiciones climáticas. También son muñecas de fácil acceso, ya que se pueden elaborar –gracias a su carácter ecológico- con materiales naturales tales como la madera, las telas, algodón, lanas, hilos, incluso si se quiere, con materiales de reciclaje. Lo anterior imprime en los juguetes mayor posibilidad sensorial, y percibido por los niños durante el juego. Las texturas de los diferentes materiales, los olores de las maderas, el sonido de las hojas secas pueden tener otros efectos sensibles en los niños y niñas, diferentes a los producidos por los muñecos plásticos, de cabellos rígidos y sintéticos.



**Ilustración 3. Familia de muñecos Waldorf. Recuperada de: <https://bit.ly/2Ozinfz>**

# **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

## **Comunicación o las formas de compartir.**

### **Formas de expresión mediadas y los lenguajes no verbales**

Las muñecas de trapo constituyen una fuente importante de información acerca de los lenguajes no verbales, ya que el contacto con estos objetos demanda la utilización de los sentidos, así, el olor, el tacto, la vista, hasta la sensación de seguridad que implica que la muñeca esté al lado del niño a la hora de dormir, sobrepasa las fronteras de la comunicación oral.

Ahora bien, cabe mencionar que varias generaciones crecieron con estas muñecas, afianzando un vínculo entre el niño y el objeto desde temprana edad, y por esta razón había una fuerte conexión que permitía a quien la adquiriera, abrazarla, dormir a su lado, arrastrarla en el piso, mojarla y si se rompía, se podía coser, remendarla. Por esta razón, ya en edad adulta, se quiera volver a tener este objeto, y volver a entablar conversaciones y diálogos.

Aunque en muchas ocasiones la muñeca de trapo pueda considerarse como un objeto tradicional, su valor varía dependiendo de las condiciones de lugar, época y contexto. Esto significa que la comunicación dialéctica entre la muñeca y el hombre puede tener tantos matices, tonos y narraciones como sean posibles, no representa lo mismo para un niño que para otro, la simbología tanto de los objetos como de los escenarios, varía de acuerdo a las subjetividades.

# **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

## **Justificación**

Esta investigación pretende realizar una contribución desde el campo de la comunicación-otra hacia las discusiones teóricas en el marco de la niñez y su cultura material desde el abordaje de la muñeca de trapo como una excusa a la proximidad entre cómo se establecen y se comprenden las significaciones y representaciones desde las subjetividades infantiles por medio de prácticas pedagógicas de un juguete, como uno de los objetos destinados para la infancia, y por tanto, reconocer su valor en la producción de las muñecas, visibilizando otras formas de hacer en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de brindar una posibilidad (no la única) de promover otros discursos sin regular, jerarquizar y normalizar las prácticas de juego, las formas de elección y uso de un producto cultural desde la configuración de las conductas deseadas sobre los niños.

También pretende ampliar las posibilidades de interpretación y análisis de un objeto, para lograr un acercamiento más crítico sobre las reflexiones del juego en la infancia, con el fin de analizar el problema y poder generar un corpus conceptual sobre la infancia y el juguete. Las muñecas de trapo son reflejos de los saberes e identidades de un pueblo y a través de su materialidad, aportan a la construcción de significados culturales, ya que evidencian vestigios de la sociedad y a su vez, pueden ser herramientas comunicativas a través de las narrativas que se construyen en el juego que establecen con los individuos y sus formas de comunicar y comunicarse.

## **Delimitación y grupo objetivo**

Esta investigación permite diferenciar las diversas miradas que existen sobre la muñeca por parte de los niños y las niñas del Colegio Minuto de Dios Siglo XXI, y por ende, los diferentes significados que sobre el mismo objeto se puedan plantear. Por lo tanto, las relaciones establecidas con la muñeca son parte de la extensión del ser o identificación personal, diferenciando en sí de prototipos de índole mercantilista y hegemónicos, la cual va transformando en la medida en que interactúa con los sujetos a través de un diálogo construido paulatinamente dentro del juego, dentro de la simulación o la activación de los recuerdos comprendidos en un marco de espacio y tiempo.



## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

### **Objetivo general**

Analizar las formas de representación que se generan a partir del juego con la muñeca de trapo en un grupo del colegio Minuto de Dios Siglo XXI.

### **Objetivos específicos**

- Identificar los significados que se generan en el juego con la muñeca de trapo en el grado tercero de primaria.
- Generar estrategias lúdico-pedagógicas en el aula mediante la muñeca de trapo.
- Elaborar muñecas de trapo con los niños y las niñas, consignando los procesos comunicativos.

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

### **IV. Parte II -Estado del arte (antecedentes)**

Aunque hay algunos estudios sobretodo académicos en Colombia acerca de los juguetes, juegos y la relación con lo cultural, no se puede asegurar que haya una preocupación histórica por estos temas. A nivel Latinoamérica, países como México o Argentina vinculan su tradición y herencia cultural con los juguetes y juegos, y pueden hacer una directa relación entre la cultura y sus manifestaciones lúdicas. En este punto radica la relevancia de estas investigaciones en un ámbito nacional, ubicando el proyecto dentro de la triada educación-comunicación-cultura y al mismo tiempo, realizar trabajo de campo, comprobaciones y formulación de herramientas pedagógicas dentro de un contexto educativo.

Partiendo de este punto, es necesario centrar esta investigación bajo unos ejes o categorías teóricas, que van de la mano tanto con el problema investigativo o situación de partida como de las preguntas problemas planteadas con anterioridad.

Es relevante mencionar que uno de los retos principales de este trabajo es analizar la muñeca de trapo como juguete, y los significados que los niños le dan al objeto, es decir, la relación que se establece entre niño-juguete y correspondencia en términos de comunicación entre los mismos. Un ejemplo de lo anterior, comprendería el estudio y construcción de la definición de juego y juguete para el grupo objetivo seleccionado. Si se señala que la utilización de la palabra juguete fue definida en 1734 hasta 1791 como “chanza o burla entendida: canción alegre y festiva y joya vistosa y de poco valor que regularmente sirve para entretenimiento como las que suelen dar a los niños” (RAE, 1791), también es necesario construir la definición desde los niños mismos en un contexto diferente y muchas veces dominado por la virtualidad.

Si en el siglo de las luces el juguete no tenía la importancia, valoración o significancia dentro de aquella época y mucho menos se relacionaba con los niños como sujetos que juegan, sería necesario analizar y establecer las relaciones reales y actuales de este complejo de relaciones en la infancia.

Otro concepto transversal en la investigación es el del juego, ya que dentro del mundo que se establece a través de este, el niño cree en lo que construye con su mente. Es capaz de imaginar y crear historias a través de lo que recrea, y está convencidos de que las cosas en

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

verdad suceden, con un tiempo propio, no determinado por las manecillas del reloj, sino por el juego en sí, por los arranques del jugador, por la naturaleza del juguete y porque cada vez que se juega es un momento único, que empieza y termina. Cuando los niños juegan con las muñecas, realmente les otorgan una vida, y se convierten en consejeras, protectoras, amigas y confidentes, en este sentido, una de las miradas sobre “Jugar [...] permite al niño aprender a ser niño, a verse a sí mismo fuera de sí mismo, como en un teatro donde fuese actor, director y público. Aprendemos a movernos, a interactuar con el mundo, no solo mediante el juego imitativo, sino mediante la percepción de la imitación. Ver lo que hacemos nos permite llegar a ser quien somos, o cambiar hacia eso que somos”<sup>6</sup>

Es importante resaltar que las investigaciones en torno a la infancia son relativamente recientes, a partir de los modos de la vida en los años sesenta en Europa y Estados Unidos, con el fin de rehacer aspectos cotidianos, ahondando en temas como las formas de crianza, el espacio o contexto, oficios infantiles y las diversas relaciones de la cultura material con la literatura y el mercado, diseño y demás frente al objeto como tal.

Otros aportes tienen que ver con análisis sobre los usos del juego como generador de placer, diversión, transmisor de valores e incursión dentro de lo cotidiano, tiene por medio del juguete incidencia en la disposición de los sujetos y sus relaciones sociales.

Esta investigación pretende contribuir desde los estudios de la comunicación a los temas que se construyen sobre infancia y juego por medio de la muñeca de trapo tradicional, a través de prácticas y saberes pedagógicos y dinámicas que posibilitan su uso como juguete, que es también instrumento destinado a la infancia, reconociendo su valor en la producción de subjetividades y visibilizando sus aportes en pro de la construcción de representaciones y significados.

Según lo anterior, y existiendo la posibilidad de no quedarse con los textos bases, sino por el contrario, ampliar considerablemente la bibliografía, se propone el siguiente material, seleccionado desde las palabras claves de la investigación, aportando a la construcción teórica, histórica y crítica de esta investigación. Dicho esto, la investigación se sustenta desde publicaciones de índole científica, literaria y monográfica, con temas transversales como el

---

<sup>6</sup>Alberto Manguel, *Juguete Tradicional II. “Vida en miniatura”*, en: Revista Artes de México, México D.F., Número 114, Artes de México y del Mundo S.A., 2014, p. 46.

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

juguete, la lúdica, los significados que el hombre le da a sus objetos, la niñez y la muñeca de trapo, y otro material con un apoyo conceptual (comunicación-educación-cultura). También se realizó una consulta de textos de tesis e investigaciones de la Uniminuto y artículos de apoyo contruidos en universidades e instituciones latinoamericanas.

En el caso del juguete, es relevante mencionar el trabajo de reconocimiento y publicación sobre cultura material, y específicamente sobre muñecas de trapo que ha realizado México. Dos números de las Revistas Artes de México han sabido recopilar esta tradición juguetera que en países como Colombia ni siquiera están contempladas<sup>7</sup>. Estas dos revistas del Fondo de Cultura Económica son un fuerte apoyo conceptual, y se encuentran artículos que argumentan la importancia de las muñecas y juguetes tradicionales para la cultura mexicana, y cómo estos objetos han pervivido en su materialidad y su narrativa a lo largo de las generaciones. Esto se logra en la compilación de artículos que evidencian los diálogos de saberes y en la recolección de experiencias personales en relación con las muñecas tradicionales, realizando análisis de imágenes, diálogos y connotaciones de las relaciones que se establecen con los objetos.

Otro importante material de estudio es la investigación de tesis de maestría de la Universidad de los Andes de Diana Aristizábal sobre juguetes e infancias entre 1840 y la primera mitad del siglo XX. Este texto evidencia cómo estos juguetes producidos en un contexto tempoespacial definido, pueden comunicar varios procesos socio-culturales. En este trabajo se resalta la relación entre las muñecas y la sociedad y los juguetes dentro de los procesos de modernización de una ciudad. También se trata el tema de la separación de las muñecas industrializadas con las tradicionales. La investigación denota un estudio cultural minucioso direccionado hacia la construcción de la modernidad en Colombia a través de la infancia, así como las prácticas y saberes pedagógicos a través de los juguetes y todos sus significados.

Otros referentes extranjeros pueden dar otra perspectiva acerca de los juegos y juguetes en determinado entorno o contexto cultural, para este caso, el filósofo alemán Walter Benjamin aporta a la construcción desde sus textos como coleccionista fanático de juguetes. Justamente, el

---

<sup>7</sup> Existen catálogos de industrias colombianas de juguetes, tal es el caso de Industrias Búfalo en Medellín, pero no dejan de ser catálogos para la venta de juguetes industrializados.

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

libro: *Juguetes* (2015) de Casimiro, es un referente importante, ya que aborda temas concernientes a los juguetes antiguos, la historia cultural del juguete, los juguetes, los juegos y su relación con la humanidad. Dentro de esta publicación existe un capítulo destinado en su totalidad a las muñecas, denominado: *Elogio de la muñeca*. En este ensayo, Benjamin resalta el papel del juguete en el siglo XX, y atribuye en cierta medida que el adulto de la modernidad es resultado de sus juguetes y sus juegos, todo enmarcado en una cultura específica.

Por último, el texto de Robert Jaulin: *Juegos y juguetes* (1975) habla específicamente del juguete como herramienta mediadora de paz y modo de expresión social. Este tipo de textos se podrían colocar en diálogo con las muñecas Waldorf, por ejemplo, para argumentar la importancia de la inclusión de estos objetos lúdicos en la escuela, y pensarlos como artífices en la mediación del conocimiento en un contexto en donde las instituciones muchas veces son el reflejo de las individualidades generadas por el sistema capitalista y en donde los conflictos se generan, entre otras múltiples razones, por la falta de valores. De esta manera, la vida se puede ver como un juego, en el cual están involucrados la imaginación y libertad. Las muñecas podrían poseer esta condición de instrumentos de paz, reconocimiento y reconciliación en el sentido de un trato social.

Uno de los ejes fundamentales de esta investigación es la lúdica como concepto, y por lo tanto, el Homo Luden de Johan Huizinga (1938) es una referencia obligada, comprendiendo que la lúdica sobrepasa ampliamente el acto de jugar. Lo lúdico pareciera innato al hombre y está presente en todas las etapas de desarrollo. Huizinga desarrolla el concepto de la teoría de juegos y hace un profundo análisis de su importancia social y cultural. Si la representación de realidad a través de la muñeca de trapo es un ejercicio lúdico, este texto puede clarificar conceptualmente la investigación.

Otro de los temas de grueso calibre para esta investigación tiene que ver con las significaciones, entendidas como los significados que dependiendo de lo cultural se le den o atribuyan a los objetos. El texto de Arjun Appadurai: *La vida social de las cosas* (1991), está relacionado justamente con el significado que las personas atribuyen a las cosas, a los objetos, y que estos significados no pueden comprenderse al margen de las transiciones y motivaciones humanas, ni sin tomar en cuenta la forma en que circulan y son utilizadas en la vida cotidiana. En esta investigación se consignan los procesos de comercialización, venta e intercambio de los

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

objetos en diversos contextos sociales y culturales. Por lo tanto, este escrito es una aproximación cultural (histórica-antropológica) al estudio de los fenómenos económicos y de las relaciones entre las estructuras materiales y los procesos de significación. Para el caso de estudio de la muñeca puede ser importante este texto en la medida en que, si bien se busca comprender la muñeca desde efectos de comunicación/educación, no es posible dejar de lado su valor desde la materialidad, desde el objeto como tal y lo que pueda significar para los niños y niñas que interactúen con ella.

Las muñecas de trapo hechas a mano tienen una condición completamente diferente a las muñecas industrializadas, por lo anterior es necesario dar importancia a los procesos artesanales y manufacturados. Ese peso argumentativo es posible encontrarlo en el texto del sociólogo estadounidense Richard Sennett, *El artesano* (2009) el cual es casi un elogio al trabajo manual con un estatuto de dignidad propia. La artesanía, para Sennett, se basa en la habilidad, en el juicio y en el compromiso. Genera una disciplina que se cristaliza en el hábito y la rutina, y aquí reivindica este término como algo que puede ser vivo y rico y no necesariamente pobre y aburrido como solemos pensar. Cuando un niño construye su propio juguete, pareciera que se recarga de valor, así el costo sea mínimo<sup>8</sup>.

Como bien lo menciona el epígrafe de esta investigación, la niñez tiene un rol protagónico en los estudios lúdicos. Por lo tanto, el pensamiento del hombre y el análisis filosófico e histórico en la niñez es otro pilar necesario en esta investigación. El pensador italiano Giorgio Agamben (1979) propone una nueva manera de pensar el problema de la experiencia en su texto *Infancia e historia. Destrucción de la experiencia y origen de la historia*, abordando allí motivos aparentemente distantes: la íntima solidaridad entre racionalismo e irracionalismo en nuestra cultura y el deslizamiento por el cual la fantasía pasó de la esfera del conocimiento al plano de la irrealidad en la experiencia misma. Esto significa que el niño tiene la capacidad de convertir lo que aparentemente es irreal en algo posible a través del juego y utilizando el juguete. Esto lo lleva a pensar en una teoría de la infancia donde encuentran una nueva formulación algunos de los temas cruciales del pensamiento contemporáneo.

---

<sup>8</sup> Caso de Forky en Toy Story 4. Forky es un personaje ficticio en la saga de animación Toy Story creado por Pixar, el cual fue elaborado por una niña (Bonnie) a partir de una cuchara desechable. La niña convierte su creación en un juguete, y sobre este, gira la trama de la película.

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

La artesana venezolana Zobeyda Jiménez plantea que las muñecas tienen una importancia significativa en la sociedad. En su publicación *Declaración de las muñecas de trapo* (2011), Jiménez pone en entrevisto esta relación y expone que las muñecas tienen su propia voz. Esta obra, al igual que las muñecas, está construida con retazos de colores, cosida, con ideas de otros tiempos, rellenas con nubes de sueños.

Con esta historia contada a través de las muñecas de trapo, se espera impulsar de manera diferente la forma de mirar la vida, y al tiempo, tratar de separarse de la cotidianidad y del consumismo, y alejar a los niños por un rato del computador, del televisor, del plástico de los juguetes, y cambiar el rol a constructores, creadores, hacedores de un objeto que en la imaginación cobra vida. Las muñecas están cargadas de afectos y emociones positivas, que se encuadran con los valores éticos, en especial con la virtud de la laboriosidad, de donde se desprende el amor al trabajo, la comunicación, la vida en colectivo, la convivencia y el humanismo.

### **(Comunicación-Educación-Cultura)**

El profesor e investigador colombiano Germán Muñoz González en su investigación: *Genealogía del campo Educación-Comunicación-Cultura en Colombia* (2019) aborda conceptos claves en la percepción del sistema educativo actual, el cual se encuentra en un proceso de estancamiento coyuntural, debido al resultado de un proceso histórico hegemónico donde las políticas instauradas por el Estado de derecho inciden fuertemente en la formación de la escuela como eje regulador de la “calidad educativa”, la cual centra su mirada en la producción del conocimiento. Lo anterior se debe a que posiblemente influyen factores de índole político y económico, y por ende el resultado es un producto que genera un cierto tipo de valor comercial y de alguna manera reutilizable. Una pregunta pertinente estaría relacionada con las herramientas y didácticas que los sistemas de educación están utilizando para mejorar la calidad de la educación en el país.

Otra perspectiva que puede evidenciar la relación entre los campos de la comunicación-educación-cultura con las muñecas de trapo está en el texto de la *Pedagogía del oprimido* del pensador brasileño Paulo Freire. Acá se insinúa que existe suma importancia en la práctica del

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

ejercicio docente, la creación humanizadora desde la libertad del ser, como sujeto político que puede desligarse de sus opresores. La muñeca de trapo puede ser una herramienta liberadora, capaz de sacar al niño desde temprana edad de su papel de oprimido tempranamente por parte del sistema. Pero este oprimido deberá encontrar el derrotero para su liberación o emancipación, pues desde sus opresores (sistemas) no encontrará la acción. El autor propone dos lapsos donde los oprimidos pueden abrir sus ojos, el primero, desde el auto-reconocimiento de sí mismo, transformando o descubriendo su pensamiento para posteriormente, y el segundo, a través de las habilidades cognitivas de sí mismo para poder crear nuevas formas de pensamiento.

El portugués y doctor en sociología, De Sousa (2006), pretende brindar una mirada frente al valor de la experiencia, en contrariedad con la ausencia de la misma, a través de la decolonización del saber, y las ecologías del mismo, y estudia las relaciones de los seres vivos entre sí y con el medio en el que viven. Sociología de la ausencia en las monoculturas, lo que conlleva a una carencia de experiencias sociales e individuales que invisibilizan en entendimiento más amplio y completo de la cultura, ya que por el movimiento capitalista, sin representación de los valores profundos, a través del papel del científico social buscando la objetividad, ya que el pensamiento occidental ha impuesto el pensar en el otro, busca el individualismo, en este sentido, la infancia ha sido permeada de procesos consumistas y como a través de ella la escuela ha sido partícipe de la subyugación del conocimiento, invisibilizando en muchos casos los saberes propios y deslegitimando las prácticas culturales.

Por lo tanto, el autor propone un fomento del pluralismo a través del juego, ya que permite el reconocimiento del otro, ya que se tiene la pretensión de hacer de una idea una verdad universal, y debería ser la escuela el escenario donde a través de la construcción de imaginarios sociales por medio de un objeto, se construyen las libertades del pensamiento.

En este texto se exponen las ecologías de los saberes, que reclaman urgencia en los contextos latinoamericanos. El abordaje de los estudios sociales a partir únicamente de la ciencia hegemónica ha dificultado el diálogo con otros saberes existentes en los grupos humanos, saberes populares, laicos, ancestrales, indígenas, campesinos, entre otros. De Sousa Santos parte de la base en la cual el conocimiento no solamente puede representar lo real (Axiomas de la ciencia) sino la importancia de conocer lo que un determinado conocimiento produce en la realidad. Esto no significa eliminar los métodos científicos para la adquisición de conocimiento,



## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

pero si comprender que existen otros tipos de saberes que incluso tienen mayor poder que lo científicamente concebido.

Ecología de las temporalidades. La concepción del tiempo se es igual para todas las comunidades o sociedades, y así mismo, la medición del tiempo también varía. Las comunidades indígenas perciben el tiempo de manera diferente, y se guían generalmente por estaciones y fenómenos temporales para muchas de sus actividades. Así, la agricultura, aspectos de mitos y ritos y actividades sociales, suelen suceder gracias a la organización del tiempo. Lo anterior no significa que las sociedades sean anacrónicas y no contemporáneas, sino que se han llevado a cabo procesos diferentes. Incluso, el descubrimiento de América trajo consigo esa idea de “desarrollo” y “progreso” del mundo europeo en relación con América.

Ecología del reconocimiento. El concepto de jerarquías ha hecho que se separen y diferencien los individuos de una sociedad. Esta ecología propone romper con esas estructuras jerarquizadas, para luego, aceptar estas diferencias. Si la jerarquía no se elimina, las estructuras mentales quedarán supeditas al poder y la dominación, lo que hace sumamente difícil reconocer y aceptar las diferencias.

Ecología de la “trans-escala”. Es necesario pensar los fenómenos sociales desde diferentes escalas, siempre en aras de que la afectación no quede reducida a un sector o grupo específico. Aquí es necesario pensar el impacto local, regional, municipal, nacional, continental y global del trabajo e intervención social. Es necesario trabajar entre estas escalas descritas con anterioridad y poder hacer articulaciones entre las mismas. Ha sido común ver como, por mencionar un ejemplo, las políticas transnacionales han invisibilizado e ignorado a sectores rurales, campesinos o comunidades indígenas, únicamente por hacer prevalecer intereses propios y de unos pocos.

Ecología de las productividades. Esta ecología propone rescatar diversos sistemas alternativos de producción que se alejan de los grandes sistemas nacionales, transnacionales y multinacionales. Esto es la recuperación y valorización de las economías populares, las cooperativas obreras, los gremios y grupos de artesanado, las empresas auto gestionadas, economías solidarias e intercambio de producción, defensa de los recursos naturales, entre otras.

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

La razón proléptica y la razón metonímica. La razón proléptica es la parte de la razón indolente que concibe el futuro a partir de la monocultura del tiempo lineal. Esta temporalidad recibe del progreso una apariencia de infinitud que contrae el presente y dilata el futuro, haciéndolo homogéneo y vacío.

Por último, el autor propone el pensar la temporalidad desde “el todavía no”, como conceptualización intermedia, como señal del futuro. En la sociología de las emergencias se producen posibilidades empíricas, que son posibles, de re-pensar el futuro como concreto, contrayéndolo y ampliando el presente. Hay otros mundos posibles, con alternativas, proponiendo un *procedimiento de traducción* como proceso intercultural, “traducir saberes, prácticas y sujetos unos a otros”, creando inteligibilidad sin destruir la diversidad, una nueva manera de desarrollar conocimientos.

El escritor francés Roger Caillois es otro referente obligado para esta investigación, ya que propone una clasificación de los juegos en diversos contextos, y parte desde los estudios de Johan Huizinga desarrollados en el *Homo Ludens* (1938), y menciona que este último texto es un estudio incompleto de los juegos ya que carece de una clasificación y descripción de estos. En realidad, el trabajo de Caillois es una investigación sobre la abundancia del espíritu del juego en el terreno de lo cultural (particularmente de los juegos de competencia reglamentada), gracias a su análisis de las características del juego y la demostración de la importancia de su función en el desarrollo mismo de la sociedad.

Sumado a lo anterior, Caillois también expone que la definición del juego hecha por Huizinga es demasiado amplia: Para Huizinga el juego es un ejercicio libre, desarrollado y sentido, como colocado fuera de la vida estándar, realizada en cierto lugar y durante un tiempo definido, que puede impregnar al jugador sin que obtenga ningún beneficio o ganancia. ¿En qué categoría del juego de Caillois se pueden encasillar los juegos realizados con las muñecas de trapo en el aula de clase? Posiblemente, las muñecas no han estado expuestas a estos análisis, y posiblemente para estos estudios sería pertinente.

Un referente importante de Colombia, y poco conocido en estos contextos académicos es el licenciado y experto en áreas de la comunicación Carlos Alberto Jiménez, el cual, en su investigación *Juegos y Juguetes. Ensayo lúdico* (2000), enmarca en una perspectiva desde la

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

acción innovadora en un niño o un adulto y lo que implican los procesos de hacer, rehacer, deshacer, aprender, re-aprender. Cabría preguntarse: ¿Será que un niño descompone un juguete o un objeto a través de un impulso natural experimental (curiosidad y sorpresa) para consolidar su espacio de independencia e autonomía del objeto cariñoso (madre), o para fortalecer su creatividad? El niño crece y madura emocionalmente al remplazar por objetos o juguetes aquello que su madre no le puede prestar, en este conflicto. De esta manera surge el juego como un área de distensión que le permite al niño crear situaciones imaginarias para poder suplir todas aquellas demandas biológicas, sociales, culturales y psíquicas.

El niño, a través de un impulso lúdico y natural, puede fácilmente comprender a su modo la naturaleza de los objetos y de los juguetes. El niño, de esta forma, actúa a nivel metodológico como lo hace un científico al coger un objeto o un juguete y desmantelarlo para conocerlo. De esta manera disecciona o fragmenta un objeto, de igual forma como lo hace un biólogo o un ingeniero al desbaratar un equipo, o un investigador al fraccionar un problema para reglamentarlo y entenderlo. En estos procesos creativos y culturales la apropiación de los métodos con que se aborda un determinado objeto de estudio es natural del desarrollo humano mismo. El niño observa, describe, explica y hasta puede predecir de acuerdo con el nivel de desarrollo cognitivo y emocional que tenga.

Nuevamente aparece Walter Benjamin (1974) con el texto: *Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación*. Aquí se desglosan conceptos tales como la infancia, que desde la visión del autor, no puede ser vista al modo de un estado por superar, puesto que implica que la mirada está puesta sobre las visiones occidentales sobre el progreso, es decir, un tiempo metódico y secuencial. Para Benjamín el pensamiento infantil semejante al pensamiento mítico es una manera actual que revela las inexactitudes y las irracionalidades de la sociedad capitalista.

La educación de las élites dominantes que preparan al niño para la existencia adulta destierra la extraviada creatividad del niño en medio de este sistema. Mientras la educación de las clases altas, hace hincapié en hallar una expectación desde el gesto del niño como la máscara que es controlada por el adulto. Benjamín defiende la postura según la cual haber vivido a plenitud la infancia, nos posibilita asumir más afirmativamente la inevitabilidad del

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

crecimiento. Con aspereza reprende a quienes han vivido siempre en el ambiente del conformismo.

El juego se desarrolla cotidianamente en diferentes espacios. Las maneras en que los jugadores eligen dónde jugar dan cuenta de una gama de opciones con la que cuentan. Del mismo modo, la restricción de espacios de juego condiciona, claramente, el juego. El número 2 de la revista *Lúdicamente* aborda los espacios del juego tradicionales como la plaza, la escuela, la casa y la calle. La relación entre los juegos desarrollados, los espacios y los roles que en ellos asumen los jugadores operan como organizadores de la práctica. Es por ello que convocamos a la publicación de trabajos que problematicen la relación entre el juego y los espacios a él destinados como manera de aproximarnos a la complejidad de la práctica desde diferentes ángulos de análisis.

En el texto *El juego. Procesos de desarrollo y socialización*, Rosa Mercedes Reyes-Navia (1997), mantiene una mirada desde enfoques psicológicos desde el siglo XX que han contribuido con compendios conceptuales y enriquecen la noción de juego. La autora introduce la obra planteando un interrogante: ¿Podemos estudiar el juego infantil? Y es precisamente esa incógnita inicial la que marca el camino que orienta la juiciosa revisión teórica a lo largo de los cuatro primeros capítulos. En ellos presenta los aportes de cada enfoque psicológico en lo que respecta al juego, en general, y al desarrollo de la actividad lúdica infantil, en particular. El capítulo quinto plantea una serie de reflexiones puntuales que orientan las investigaciones sobre el tema, tanto para el presente como para el futuro.

Por último, se encuentran un importante número de artículos inéditos relacionados fuertemente tanto con la triada comunicación-educación-cultura como con las muñecas de trapo. Estos artículos se relacionan a continuación: Brougere, Gilles El niño y la cultura lúdica De La Ville, Valérie-Inés; Manson, Michel Los fabricantes de juguetes y juegos franceses y su responsabilidad social respecto del niño (1891-1911) Nunes, Ângela Entre juegos y tareas: Una etnografía de las actividades cotidianas de los niños A'uwẽ-Xavante (MT, Brasil) García Palacios, Mariana Inés; Bilinkis, Marcela Juego, niñez y género en la escolarización inicial. Reflexiones a partir de la capacitación docente. RossiMaina, Luis Sebastián Ramón; Chausovsky, Alexis Ariel Consideraciones sobre juguetes y materialidad: cotidianeidad, infancia

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

e imaginación. Reseñas y entrevistas Hedges, Deborah Reseña de tesis de maestría: explorando el juego y el jugar. Implicaciones de los jugadores en dos situaciones de juego. Muñoz Larreta.

## Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez

### Bibliografía.

**Aquiles Nazoa.** *Vida privada de las muñecas de trapo.* Editorial La Huella. Litografía Tecnicolor. Caracas 1978.

**Aristizábal Diana.** *Juguetes e Infancias. La consolidación de una sensibilidad moderna sobre los niños en Colombia (1840-1950).* Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.

**Arjun Appadurai.** *La vida Social de las Cosas. Perspectiva Cultural de las Mercancías,* Editorial Grijalbe, México D.F., 1991.

**Boaventura De Sousa Santos.** *Una Epistemología del sur.* Siglo XXI. Ecologías. 2009.

**Carlos Alberto Jiménez.** *Juegos y juguetes. Ensayo lúdico.* Colombia. 1994.

**Germán Muñoz González.** *Genealogía del campo Educación-Comunicación-Cultura en Colombia,* Editorial Uniminuto, Bogotá, D.C, 2016.

**Giorgio Agamben.** *Infancia e historia. Destrucción de la experiencia y origen de la historia,* Adriana Hidalgo Editores, Buenos Aires, 2011.

**Johan Huizinga.** *Homo Ludens,* Alianza/Emecé, Madrid, 1972.

**Paulo Freire.** *Pedagogía del oprimido,* Siglo XXI Editores, México D.F, 2007.

**Revista Artes de México.** *Juguete Tradicional. Forma y Fantasía.* No. 113. Artes de México y del Mundo S.A. México D.F. Junio 2014. Fondo de Cultura Económica de México.

**Revista Artes de México.** *Juguete Tradicional II. Vida en miniatura.* No. 114. Artes de México y del Mundo S.A. México D.F. Septiembre 2014. Fondo de Cultura Económica de México.

**Robert Jaulin.** *Juegos y juguetes. Ensayos sobre etnotecnología.* Siglo Veintiuno, Editores, 1975.

**Roger Caillois.** *Los juegos y los hombres,* FCE, Colombia, 1997.

**Rosa Mercedes Reyes-Navia.** *El juego. Procesos de desarrollo y socialización.* Aula abierta. Bogotá, 1999.

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

**Walter Benjamin.** *Juguetes*, Ed. Casimiro Libros, Madrid, 2015.

**Walter Benjamin,** *Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación.* Nueva Visión; Buenos Aires. 1974.

**Zobeyda Jiménez.** *Declaración de las Muñecas de trapo*, Mimeografiado. Píritu edo. Portuguesa, 1984.

### **Otras referencias.**

Revista: **Lúdicamente** Vol. 2, No 4 (2013) Los objetos del (y para el) juego.  
<https://bit.ly/2QoEeYs>.







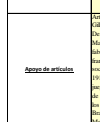
# Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez

## V. Anexo: Matriz de sistematización de referencias

Tema: Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez Pregunta de investigación: ¿Cuáles prácticas y acciones comunicativas surgen en el juego con la muñeca de trapo en la niñez? ¿Qué tipo de representaciones y significaciones se dan en estos rituales a través de estas prácticas?	Apoyo Bibliográfico	FORMATOS/Tipos de TEXTO										CAMPOS DE INVESTIGACIÓN				CONTEXTO				
		ARTÍCULO	LIBRO	TESIS	LECTURAS	BOLETINES	REVISTAS	REVISTA	REVISTA	REVISTA	REVISTA	REVISTA	¿Cuál es el apoyo teórico conceptual?	¿Qué tipo de reflexión o discusión se realiza para el texto?	¿En qué ámbito de reflexión o discusión se realiza para el texto?	¿En qué momento o en qué problema de investigación se encuentra el texto?	¿En qué campo de investigación se encuentra el texto?	HISTÓRICO	ESPANOL	TEÓRICO
	ARTES DE MÉXICO. Juegos Tradicionales. Fanny y Pamela. No. 115. Años de México y del Mundo. S.A. México. D.F. Junio 2014. Fondo de Cultura Económica de México.	X											Las imágenes de la memoria. Años de México. Fanny y Pamela. No. 115. Años de México y del Mundo. S.A. México. D.F. Junio 2014. Fondo de Cultura Económica de México.	Diálogo de saberes. Recopilación de experiencias personales en relación con la muñeca tradicional. Los años de México y Fanny y Pamela. Juegos populares.	Comunicación. Cultura material. Educación.	Apoyo conceptual.	Cultural.	HISTÓRICO	ESPANOL	TEÓRICO
	ARTES DE MÉXICO. Juegos Tradicionales. Fanny y Pamela. No. 115. Años de México y del Mundo. S.A. México. D.F. Septiembre 2014. Fondo de Cultura Económica de México.	X											Las imágenes de la memoria. Años de México. Fanny y Pamela. No. 115. Años de México y del Mundo. S.A. México. D.F. Septiembre 2014. Fondo de Cultura Económica de México.	Diálogo de saberes. Recopilación de experiencias personales en relación con la muñeca tradicional. Los años de México y Fanny y Pamela. Juegos populares.	Comunicación. Cultura material. Educación.	Apoyo conceptual.	Cultural.	HISTÓRICO	ESPANOL	TEÓRICO
	Arribas, Diana. Juegos e infancia. La construcción de una identidad cultural a través de la práctica de los juegos tradicionales. Tesis de maestría. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.	X											Estudios culturales acerca de la construcción de la identidad cultural a través de la práctica de los juegos tradicionales. Juegos e infancia. Diana Arribas. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.	Línea productiva de investigación de tesis de maestría. En el campo de los estudios culturales. Se realizó un estudio acerca de varios procesos socio-culturales.		Estudios socio-culturales.		HISTÓRICO	ESPANOL	TEÓRICO
	Sewick, Richard. El arte de jugar. Tesis de maestría. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.	X											Libro sobre cultura material, los juegos e infancia en el contexto de la tradición cultural. El arte de jugar. Richard Sewick. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.	Libro que trata de la cultura material y el juego. El arte de jugar. Richard Sewick. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.	Cultura material.	Apoyo conceptual.	Cultural.	HISTÓRICO	ESPANOL	TEÓRICO
	George Aguirre. Infancia e infancia. La construcción de una identidad cultural a través de la práctica de los juegos tradicionales. Tesis de maestría. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.	X											El arte de jugar. Richard Sewick. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.	Libro que trata de la cultura material y el juego. El arte de jugar. Richard Sewick. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.	Identificación lingüística.	Apoyo conceptual.	Comunicación.	HISTÓRICO	ESPANOL	TEÓRICO
	Walter Benjamin. Juegos. Tesis de maestría. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.	X											Mediante el 'juego de la vida' se puede observar un conocimiento peculiar de la vida de las cosas, de modo particular, a como proceden las cosas. 'Juegos e infancia'.	Juegos prácticos.	Juegos e infancia.	Apoyo conceptual.	Lúdica.	HISTÓRICO	ESPANOL	TEÓRICO
	Johan Huizinga. Homo ludens. Tesis de maestría. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.	X											Homo Ludens habla de las funciones de los juegos y de su importancia en la vida social. Homo ludens. Johan Huizinga.	Analiza distintas manifestaciones del juego humano en la historia, desde el juego de la infancia hasta el juego de la vida adulta. Homo ludens. Johan Huizinga.	Lúdica y arte.	Apoyo conceptual.	Lúdica.	HISTÓRICO	ESPANOL	TEÓRICO
	Appadurai, Arjun. I y tú. Tesis de maestría. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.	X											El intercambio simbólico como práctica de la vida social. I y tú. Arjun Appadurai.	El intercambio simbólico como práctica de la vida social. I y tú. Arjun Appadurai.	Cultural.	Apoyo conceptual.	Cultural.	HISTÓRICO	ESPANOL	TEÓRICO
	Zabala, Juan. Juegos de niños. Tesis de maestría. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.	X											Se propone la elaboración de muñecas de trapo como un juego de desarrollo de la creatividad, no solo en las habilidades manuales sino como medio para la narración y la expresión de los sentimientos.	Se propone la elaboración de muñecas de trapo como un juego de desarrollo de la creatividad, no solo en las habilidades manuales sino como medio para la narración y la expresión de los sentimientos.	Comunicación.	Apoyo conceptual.	Comunicación.	HISTÓRICO	ESPANOL	TEÓRICO
	Robert Jauss. Juegos y juguetes. Tesis de maestría. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.	X											Para él, el 'juego de la vida' de los niños es un juego de simulación en una alianza con el adulto, que sus investigaciones etnológicas le condujeron a observar el sistema cultural del juego, que es una verdadera creación del mundo por parte de los niños.	Relación juego-juguete.	Comunicación.	Apoyo conceptual.	Comunicación.	HISTÓRICO	ESPANOL	TEÓRICO
	Nata, Angélica. Vida privada de los niños de trapo. Tesis de maestría. Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia.	X											La obra se caracterizó por visualizar una gran fiesta que cobija a los niños y niñas de los barrios con humor e imaginación, manifestando entre personajes, muñecos y ropas.	Visualización a través del arte de la muñeca de trapo.	Comunicación. Cultura.	Apoyo conceptual.	Comunicación. Cultura.	HISTÓRICO	ESPANOL	TEÓRICO



# Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez

																							HISTÓRICO Elementos de las prácticas pedagógicas. Tiempo de elaboración de las muñecas (hora de juego). Tiempo de elaboración de las muñecas. Cuidado y evaluación.	ESPAÑOL Lugar donde se elaboran las muñecas. Frases libres y muñecas tradicionales. Frases y gestos intertextuales. Las muñecas en diversos espacios. Lugares alternativos (Regiones de Colombia y lugares en Bogotá).	TÉCNICO Lo que caracteriza la cultura popular. Proceso de elaboración y significado a través de las muñecas. Importancia de la muñeca tradicional como elemento de la cultura.
																							HISTÓRICO Elementos de las prácticas pedagógicas. Tiempo de elaboración de las muñecas (hora de juego). Tiempo de elaboración de las muñecas. Cuidado y evaluación.	ESPAÑOL Lugar donde se elaboran las muñecas. Frases libres y muñecas tradicionales. Frases y gestos intertextuales. Las muñecas en diversos espacios. Lugares alternativos (Regiones de Colombia y lugares en Bogotá).	TÉCNICO Lo que caracteriza la cultura popular. Proceso de elaboración y significado a través de las muñecas. Importancia de la muñeca tradicional como elemento de la cultura.
																							HISTÓRICO Elementos de las prácticas pedagógicas. Tiempo de elaboración de las muñecas (hora de juego). Tiempo de elaboración de las muñecas. Cuidado y evaluación.	ESPAÑOL Lugar donde se elaboran las muñecas. Frases libres y muñecas tradicionales. Frases y gestos intertextuales. Las muñecas en diversos espacios. Lugares alternativos (Regiones de Colombia y lugares en Bogotá).	TÉCNICO Lo que caracteriza la cultura popular. Proceso de elaboración y significado a través de las muñecas. Importancia de la muñeca tradicional como elemento de la cultura.
																							HISTÓRICO Elementos de las prácticas pedagógicas. Tiempo de elaboración de las muñecas (hora de juego). Tiempo de elaboración de las muñecas. Cuidado y evaluación.	ESPAÑOL Lugar donde se elaboran las muñecas. Frases libres y muñecas tradicionales. Frases y gestos intertextuales. Las muñecas en diversos espacios. Lugares alternativos (Regiones de Colombia y lugares en Bogotá).	TÉCNICO Lo que caracteriza la cultura popular. Proceso de elaboración y significado a través de las muñecas. Importancia de la muñeca tradicional como elemento de la cultura.
																							HISTÓRICO Elementos de las prácticas pedagógicas. Tiempo de elaboración de las muñecas (hora de juego). Tiempo de elaboración de las muñecas. Cuidado y evaluación.	ESPAÑOL Lugar donde se elaboran las muñecas. Frases libres y muñecas tradicionales. Frases y gestos intertextuales. Las muñecas en diversos espacios. Lugares alternativos (Regiones de Colombia y lugares en Bogotá).	TÉCNICO Lo que caracteriza la cultura popular. Proceso de elaboración y significado a través de las muñecas. Importancia de la muñeca tradicional como elemento de la cultura.
																							HISTÓRICO Elementos de las prácticas pedagógicas. Tiempo de elaboración de las muñecas (hora de juego). Tiempo de elaboración de las muñecas. Cuidado y evaluación.	ESPAÑOL Lugar donde se elaboran las muñecas. Frases libres y muñecas tradicionales. Frases y gestos intertextuales. Las muñecas en diversos espacios. Lugares alternativos (Regiones de Colombia y lugares en Bogotá).	TÉCNICO Lo que caracteriza la cultura popular. Proceso de elaboración y significado a través de las muñecas. Importancia de la muñeca tradicional como elemento de la cultura.
																							HISTÓRICO Elementos de las prácticas pedagógicas. Tiempo de elaboración de las muñecas (hora de juego). Tiempo de elaboración de las muñecas. Cuidado y evaluación.	ESPAÑOL Lugar donde se elaboran las muñecas. Frases libres y muñecas tradicionales. Frases y gestos intertextuales. Las muñecas en diversos espacios. Lugares alternativos (Regiones de Colombia y lugares en Bogotá).	TÉCNICO Lo que caracteriza la cultura popular. Proceso de elaboración y significado a través de las muñecas. Importancia de la muñeca tradicional como elemento de la cultura.

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

## **Representaciones y significaciones en el juego con la muñeca de trapo en la niñez**

