



GUÍA JUGANDO JUNTOS



CREANDO
ESPACIOS Y TIEMPOS
DE JUEGO

3 a 6 Años

GUÍA JUGANDO JUNTOS

CREANDO ESPACIOS Y TIEMPOS
DE JUEGO

AUTORIDADES

Dirección General de Niñez y Adolescencia
Ministerio de Desarrollo Humano y Hábitat,
CABA

Gabriela Francinelli, *Directora*
Víctor Fernández, *Gerente Operativo*

UNICEF Argentina
Florence Bauer, *Representante*

CASACIDN Comité Argentino de Seguimiento
y Aplicación de la Convención Internacional
sobre los Derechos del Niño
Nora Schulman, *Presidenta*

DIRECCIÓN EDITORIAL:

Manuela Thourte, *Especialista en Protección,
UNICEF Argentina.*
Denise Laborde, *Dirección General de Niñez y
Adolescencia, CABA.*

REVISIÓN DE CONTENIDOS

María Lucila Argüello, *Oficial de Protección,
UNICEF Argentina.*



AUTORES Y REDACCIÓN

Equipo de la Dirección General de Niñez y
Adolescencia, CABA

Noelia Fernández - Ivana Frachia - Pamela
Gómez - Denise Laborde - Verónica Macedra -
Julieta Pojomovsky

CONTENIDOS, COMUNICACIÓN Y CAPACITACIÓN

IPA Argentina, Asociación Internacional
por el Derecho del Niño/a a Jugar
Beatriz Caba, *Presidente*
Denise Carrano
Alejandra Albacete
Vanina Figule

ASESORAMIENTO LÚDICO-PEDAGÓGICO

Liliana Méndez

EQUIPAMIENTO ARTESANAL DE JUEGO Y CAPACITACIÓN

Miguel Roldán

Diseño e Ilustración: Florencia Zamorano
Edición y Corrección: Manuel Martínez

Este proyecto para la promoción del desarrollo vincular a través del juego de los niños y niñas sin cuidados parentales es una iniciativa del Área de Supervisión y Monitoreo de DGNyA (CABA).

Las guías fueron realizadas con el apoyo del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), CASACIDN y el asesoramiento lúdico-pedagógico de IPA Argentina.

Los juegos y materiales seleccionados para el proyecto fueron diseñados y confeccionados por pequeños emprendedores y artesanos argentinos.

Esta iniciativa fue financiada en parte con los fondos recaudados en el marco de la campaña "Tu peso pesa" realizada Mimo&Co en alianza con UNICEF Argentina.

Se autoriza la reproducción total o parcial de los textos aquí publicados, siempre y cuando no sean alterados, se asignen los créditos correspondientes y no sean utilizados con fines comerciales.

Fondo de las Naciones Unidas para la infancia (UNICEF)
buenosaires@unicef.org
www.unicef.org.ar

PRESENTACIÓN

El derecho de los niños y niñas al juego y a la recreación se encuentra establecido en la Convención sobre los derechos del Niño a través de su artículo 31, donde se expresa que "Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego, a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes."

El juego es reconocido como parte fundamental para el desarrollo pleno e integral de los niños y niñas ya que a través del mismo, estimulan su imaginación y desarrollan su personalidad.

Jugando Juntos es un material dirigido a cuidadoras y cuidadores de niños y niñas sin cuidados parentales que viven en dispositivos convivenciales. Esta guía está pensada para potenciar sus capacidades, brindar herramientas que promuevan la práctica del juego y la mayor utilización de equipamientos lúdicos.

Sabemos que el ámbito ideal de crecimiento de todo niño o niña es en su familia, pero cuando esto no es posible, el Estado ofrece dispositivos convivenciales de alojamiento transitorio que brindan atención integral. El trabajo con el niño o niña se centra en la restitución de derechos, garantizando la promoción del desarrollo, la salud, la educación y la identidad. Garantizar el derecho al juego, también forma parte fundamental de este trabajo de restitución de derechos y es nuestro mayor desafío que durante el tiempo de permanencia de un niño o niña en un dispositivo convivencial, se puedan desplegar la diversión y la imaginación en diferentes escenarios lúdicos.





El juego es una vía apropiada para desarrollar vínculos significativos, elaborar situaciones traumáticas, compartir, ampliar sus capacidades comunicativas y el uso de la palabra como medio para la expresión de sentimientos, pensamientos y deseos. Es necesario crear escenarios de juego y dotarlos de equipamientos adecuados para que los niños y niñas cuenten con mayores espacios que habiliten tiempos de juego.

Las personas encargadas del cuidado tienen un rol crucial, y a ellos va dirigida esta guía. Es necesario que ellas promuevan entornos lúdicos y que a través del juego estimulen los vínculos, favorezcan la identificación de reglas y valores. La paciencia para esperar los turnos y la aceptación de que en el juego - como en la vida - no siempre se obtienen los resultados deseados. El ejercicio lúdico posibilita entonces la convivencia, la socialización y la construcción colectiva contribuyendo al desarrollo de la ciudadanía.

Esta iniciativa surgió en el ámbito de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, pero esperamos que sirva también a todas aquellas personas que tienen la función de cuidar de niños y niñas, ya que las orientaciones que ofrece sirven para jugar, sin perjuicio de que vivan en dispositivos convivenciales de Buenos Aires o en cualquier otro lugar de nuestro país.

Gabriela Francinelli
Directora
DGNyA

Florence Bauer
Representante
UNICEF Argentina



PREPARADOS, LISTOS... ¡YA!

Jugando Juntos crecemos, aprendemos, nos encontramos, nos diferenciamos y respetamos. Los invitamos a recorrer esta guía, que es una herramienta dirigida a los operadores, cuidadores, facilitadores lúdicos y demás adultos que acompañan a los niños y las niñas que no cuentan con cuidados parentales.

El vínculo que los chicos generan con sus cuidadores y su entorno es fundamental. Por ese motivo, creemos necesario apoyar a los adultos que tienen a su cargo la tarea de acompañar, estimular y potenciar su desarrollo con una guía que los ayude a promover el vínculo mediado por momentos de juego dentro de los espacios convivenciales. La calidad de vida de los niños, en su presente y su futuro, se encuentra fuertemente condicionada por las posibilidades de jugar. Se trata de una herramienta que fomenta la comunicación, estimula la imaginación, la creatividad, los aprendizajes, y potencia los modos de vincularse con el mundo y las emociones.

En las páginas que siguen incluimos recomendaciones para trabajar contenidos lúdicos, nociones básicas acerca del jugar en cada etapa, la descripción de los materiales que componen el Bolso y las Cajas, y una breve bibliografía para quienes deseen profundizar en esta apasionante temática.

* Hemos facilitado la redacción y la lectura de este documento empleando indistintamente términos como "niños", "niñas", "chicos", "operadores", "cuidadores" y "facilitadores lúdicos" sin que ello implique connotaciones sexistas o de discriminación de género.



JUGAR

ES UN DERECHO



Jugando Juntos se sustenta en los principios fundamentales de la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño, la Ley Nacional de Protección Integral de Niños, Niñas y Adolescentes 26.061, la Ley 114 de Protección Integral de Niños Niñas y Adolescentes de la Ciudad de Buenos Aires y las Directrices aprobadas en el año 2009 por Naciones Unidas sobre las modalidades alternativas de cuidado de los niños.

Todos los niños tienen derecho a ser cuidados, divertirse, aprender y expresarse a través del jugar. El juego no sólo supone un entretenimiento placentero para el niño, sino que además es una herramienta de experimentación que lo ayuda a comprender y explicar cómo funcionan las cosas y le permite establecer relaciones con otros.

El bienestar de los chicos se favorece a través de los vínculos afectivos que establecen con los adultos que los cuidan y su entorno ambiental. Jugar con los chicos es tarea seria, ya que representa el modo más saludable y entretenido de crear vínculos significativos.

Actualmente contamos con una legislación vigente que permite promover y defender el derecho al juego de todos los niños y niñas. De esta manera, se garantizan mejores posibilidades de creci-

miento y desarrollo integral para aquellos que se encuentran en situación de vulnerabilidad emocional y social.

Esperamos que al leer las cinco partes que componen esta guía los adultos que en sus prácticas cotidianas los acompañan y cuidan, encuentren orientaciones y apoyo para profundizar los vínculos y habilitar nuevos espacios para el encuentro y desarrollo infantil a través del juego.

TODOS A JUGAR
A LA UNA...



El juego es una manera de explorar y aprender sobre el mundo, la vida, los demás y uno mismo. Nos ofrece información acerca de la cultura y la sociedad, ya que en él se representan las construcciones y desarrollos de un contexto. Para Donald Winnicott es “una experiencia creadora en el continuo espacio-tiempo” (Winnicott, 1973), que compromete procesos y proporciona logros, que a su vez estimulan nuevos desafíos para alcanzar nuevas metas.

Los niños crean sus juegos con lo que ven y con lo que viven, resignificándolo. El jugar es para ellos un ejercicio constante que les ofrece de manera natural la oportunidad de explorar, ensayar, seleccionar,

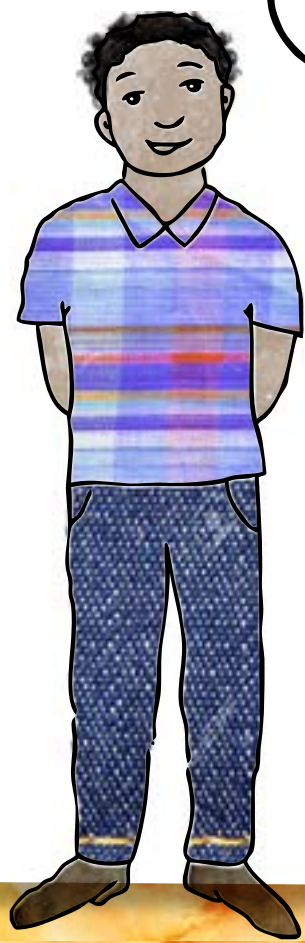


TODOS A JUGAR ② A LAS DOS...

combinar y desarrollar las capacidades que les permitirán su crecimiento. *Facilitar espacios y tiempos de juego en la infancia no solamente es garantizar la restitución de derechos, sino también habilitar el despliegue del potencial creador de cada niño en pos de la transformación de su realidad.*



“Si tuviera que dar un consejo a todos los niños del mundo sería: juega mucho y juega bien, juega como si tu vida dependiera de ello, porque depende...” Dean Koontz



El juego brinda la posibilidad de movilizar estructuras de pensamiento, desarrolla la capacidad de asombrarse, observar, investigar y resignificar los objetos. También permite transitar por situaciones dolorosas, tal como lo plantea Sigmund Freud cuando afirma que los niños “repiten en sus juegos todo lo que en la vida les ha causado una fuerte impresión, descargando la energía insumida en la misma” (Freud, 1920). En ese sentido, para todos los niños el juego se constituye como una instancia de elaboración, transformación y prevención.

Las experiencias de juego tienen una enorme importancia para el desarrollo cognitivo, social y emocional. *Winnicott sostiene que el juego es un logro y atribuye un papel fundamental a la confianza, que se adquiere mediante los primeros vínculos que el niño establece con otro factor fundamental: el ambiente.*

Los adultos significativos que cuidamos a los niños constituimos ese ambiente inicial. Algunos privilegian mirar y escuchar, otros prestan su voz y su rostro, hay quienes gesticulan y se posicionan actitudinalmente. Ponemos el cuerpo a través de alguna de nuestras manifestaciones y esta disponibilidad, más allá de cómo la demostremos, es central.

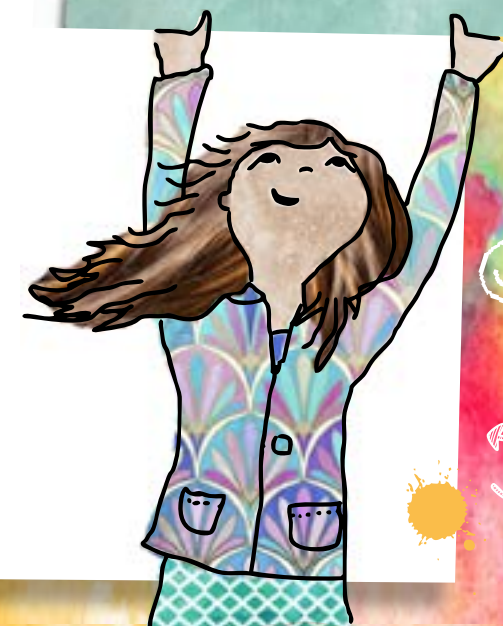
En este sentido, es importante que los adultos facilitadores del espacio de juego consideren varias cuestiones.



Adaptar la propuesta lúdica reconociendo las posibilidades de cada uno de los chicos y del grupo. Debemos pensar el espacio, el tiempo y los materiales en función de cada situación.

“En todo jugar hay ese entre dos o más. Jugar es transitar la experiencia del encuentro”

Donald Winnicott



¿JUGAMOS A...?

DALE QUE VOS
ERAS... Y...?

¡QUÉ BUENA
IDEA TUVISTE!

¿QUÉ TE
PARECE
SI JUGAMOS
A ...?

¿A VOS QUE
TE GUSTA
JUGAR CON...?

¿QUERÉS...?



Generar un clima de confianza dejando en claro que como adultos estamos disponibles para el juego. Podemos decirlo y, también, demostrarlo con una presencia sostenida.



Expresar propuestas que habiliten el juego: podemos ofrecer materiales, aportar ideas, ayudar a quien lo necesita, proponer actividades novedosas. No se trata de dirigir el juego, sino de sostener un clima lúdico, dentro de un tiempo y un espacio que sean seguros y estables emocionalmente.



Promover la participación de aquellos chicos que presenten dificultades para relacionarse con los otros. Convocarlos especialmente con algún detalle que los haga reconocerse en su individualidad.



Establecer pautas sencillas y claras para el momento de juego, que anticipen y contengan lo que va a suceder en ese momento específico.



¿QUÉ SIGNIFICA
"ESTAR DISPONIBLE PARA
JUGAR"?

CON DISPONIBILIDAD NOS
REFERIMOS A LA ACTITUD
ATENTA DE LA PERSONA
QUE CUIDA FRENTE A LAS
NECESIDADES DEL OTRO.

¿A QUIÉN SE LE
OCURRE COMO PODEMOS
HACER PARA...?



Consiste en *dejarnos sorprender* por lo que va surgiendo en el juego y permitirnos jugar con los chicos disfrutando de esos momentos. *Estar atentos* a qué dicen. No solamente sus palabras hablan sino también sus cuerpos, gestos, movimientos, risas y llantos. Aprendamos a escucharlos, incluso en sus silencios. *Acompañar* todos los momentos que se dan en el juego, desde la preparación de los materiales y su disposición en el espacio, hasta la formulación de propuestas de actividades, ya sean planificadas o espontáneas.



APEGO:



ES EL LAZO AFECTIVO FUERTE,
PERDURABLE Y RECÍPROCO QUE
UNE AL NIÑO CON LAS PERSONAS
SIGNIFICATIVAS EN SU VIDA.
NO HAY APEGO SIN
CORRESPONDENCIA AFECTIVA.

LOS JUGUETES SON OBJETOS MÁGICOS



En las diferentes etapas de crecimiento, los juegos y los juguetes tienen la importante función de ayudar a que los niños desarrollen sus capacidades. Esto es posible siempre y cuando el juguete sea un estímulo y no una limitante, es decir, brinde posibilidades de descubrir, crear e imaginar, plantee desafíos, sea seguro y no genere frustraciones innecesarias.

Jugamos desde el nacimiento, el propio cuerpo es nuestro primer juguete. El mismo forma parte de nuestra identidad y se construye en relación con los adultos que nos rodean. Las guías **Jugando Juntos** y los materiales lúdicos contenidos en el Bolso y las Cajas que forman parte del proyecto buscan apoyar a los adultos que trabajan desempeñando distintas actividades en los espacios convivenciales para que los juguetes habiten y ayuden a crear ese entorno. Porque para un niño, los juguetes pueden transformarse en objetos de gran valor afectivo y simbólico. Los elige para sentirse acompañado y expresar sus sentimientos. Son mediadores entre el jugador y el jugar que abren infinitas posibilidades creativas. Ya se trate de juguetes prefabricados (pelota, muñecas, autos, juegos de cocina, entre otros disponibles en los comercios) o de materiales sin estructura y de uso cotidiano (arena, barro, cajas, telas) vehiculizan siempre la acción del jugar y permiten que la potencia creadora del juego se exprese.

Con sus juguetes los niños se comunican, generan acuerdos, elaboran situaciones cotidianas (placenteras o dolorosas) y despliegan nuevos aprendizajes. Por ello, resulta importante reconocerlos en sus características, sus usos y sus diferentes posibilidades.

“El juego no es una actividad como cualquier otra. Es tan mágica como un ritual, ata y desata energías. La subjetividad (acostumbrada a estar sujeta, sumergida y subyugada) se expande y se multiplica como conejos saliendo uno tras otro de una galera infinita.”

Graciela Scheines





EL ADULTO PROMOTOR DEL ESPACIO
DE JUEGO SE PREGUNTARÁ
¿QUÉ SIGNIFICA ESTE OBJETO PARA
ESTE NIÑO EN PARTICULAR?

¡A LAS TRES!



¡VAMOS TODOS A JUGAR!

3

A continuación, se sugieren algunas propuestas para promover experiencias en torno al juego.

Cabe aclarar que la presentación de las características del jugar divididas por etapas de manera lineal responde únicamente a un criterio de organización y claridad en la exposición, ya que en el jugar prevalecen las relaciones de superposición más que la sucesión lineal. *Cada niño despliega de forma singular sus propios modos y tiempos del jugar.*

Durante el primer año de vida predominan los juegos entre el bebé y aquellos otros que tiene más cerca. Luego, cuando se desarrolla la marcha, los juegos son de carácter exploratorio. A los tres años de edad, podemos hablar de juegos de ficción, jue-

gos que ya tienen un guión, una historia con comienzo, desarrollo y desenlace. Más tarde, cuando los chicos alcanzan la edad escolar aparecen los juegos reglados y compartidos.

LOS INVITAMOS A RECORRER JUNTOS
EL JUGAR DE 3 A 6 AÑOS

La característica predominante de esta etapa es el **juego simbólico**. A través del mismo, los niños pueden aislar situaciones, que forman parte de su contexto de realidad material y temporal, para transformarlas según sus necesidades. Juegan a evocar objetos, situaciones y roles de la vida cotidiana.

El juego simbólico tiene una importancia vital en la infancia, porque al desplegarse ofrece el lugar seguro que los chicos necesitan para poder recrear sus vidas. Mediante el juego consiguen elaborar situaciones placenteras o displacenteras en un constante probar, transformar y crear. La función de compensación, realización de deseos y elaboración de conflictos del juego simbólico es para los niños una forma de asimilar la realidad.

En el juego, el niño se produce a sí mismo como sujeto y descubre algo de sí mismo como forma inédita. No sólo descubre lo que ya estaba, sino que se produce a sí mismo como algo nuevo.
Donald Winnicott





EL JUEGO SIMBÓLICO

A partir de los tres años, los chicos contarán con la posibilidad de representarse en una escena, al tiempo que irán desarrollando una mayor organización del pensamiento y la representación. Los adultos que los acompañan podrán observar y reconocer estos logros también en las posibilidades de representación que adquiere el dibujo, el modelado y las construcciones.

La aparición del lenguaje también produce modificaciones, tanto en el aspecto cognitivo como en el afectivo, ya que por su intermedio los niños pueden reconstruir acciones pasadas en forma de relato y anticipar acciones futuras mediante representaciones y pensamientos. Estas nuevas posibilidades les permiten establecer un mayor intercambio y comunicación con su entorno. Estamos entrando al inicio de la socialización y ello va a impactar en las formas y posibilidades del jugar.

Desde el plano afectivo, *el juego opera como un puente que vincula al niño con pares y adultos*, habilita el desarrollo de sentimientos como la simpatía, la antipatía y el respeto. Posibilita además la organización de una afectividad interior más estable mediante representaciones.



A través del juego simbólico los niños pueden acercarse a lo desconocido sin temor y así transitan y elaboran situaciones conflictivas. Evocan objetos, situaciones y roles en la forma del “como si”: hacen como si fuesen tal o cual personaje, juegan a ser mamá, papá u otro adulto, o se proyectan en su imaginación como si estuviesen en una u otra situación cotidiana.

El juego simbólico marca una diferencia entre la realidad y la escena donde el niño representa sus personajes. Jugar a no ser él mismo sino a “ser el personaje” implica un lugar de diferencia, de separación respecto del otro. Poniéndose en la piel de distintos personajes, el niño conseguirá preguntarse aquello que los adultos esperan de él.

Lo esencial en el juego simbólico es que abre a lo diferente. Sin embargo, en ocasiones ocurre que nos encontramos con niños que juegan siempre a lo mismo. *Nuestra tarea como adultos será acompañar con paciencia ese tiempo de repeticiones procurando funcionar como un “sostén lúdico” introduciendo algo distinto.* Realizaremos nuestra intervención donde el juego se detiene para volver a relanzarlo, promoviendo el despliegue creativo.



EL JUEGO EGOCÉNTRICO

Tanto el lenguaje como el juego transitan por una primera etapa marcadamente egocéntrica. Es decir, los niños no tienen en cuenta al otro y en sus acciones, predominan las escenas que Piaget denominaba “juegos paralelos” y “monólogos colectivos” (Piaget, 1964). En este sentido, su vínculo con los demás niños es de “individualidades en paralelo”, cada uno juega para sí y nunca para un equipo.

Es común que los veamos compartiendo un espacio de juego, imitando escenas de la vida cotidiana, manipulando objetos y juguetes. Sin embargo, cuando prestamos atención, notamos que no están jugando juntos, sino que cada uno de ellos es el “centro” de todo cuanto ocurre a su alrededor.

Aún no logran ponerse en el lugar de otras personas, como tampoco distinguen entre su propio punto de vista y el de los demás. Al afirmar que el niño no reconoce al otro para jugar, queremos destacar que su relación principal es con el objeto. Esto no tiene que ver con que no sepan compartir, sino con que no están “preparados” para hacerlo. No obstante, habitar con otros un mismo tiempo y espacio de juego ya es una forma de compartir.

Es importante conocer las características propias del jugar a esta edad, debido a que muchas veces será necesario estar disponibles para mediar en



los conflictos que puedan surgir durante el juego.

Los adultos que cuidan de los niños procurarán ir tejiendo vínculos colaborativos entre ellos, que serán una preparación para que, más adelante, sí puedan compartir el juego con otros.

Si bien logran jugar sentados por períodos más prolongados, los chicos de esta edad prefieren los juegos activos o con objetos (pelotas, carritos y autos) que les permitan desplazarse libremente por el espacio. Por otro lado, los operadores y cuidadores que juegan con ellos notan enseguida que sus conversaciones son más fluidas y tienen un vocabulario mucho más amplio. *Es primordial estimular la conversación y expresión, ya que ser escuchados con atención por parte de los adultos es muy importante para los chicos: significa que están siendo reconocidos.*

A partir de lo expuesto hasta aquí, se revela que los primeros intercambios sociales se encuentran aún a medio camino hacia una socialización verdadera, que implicaría salir del propio punto de vista para tener en cuenta también el de los demás. Este logro se adquiere recién al final del período que describimos.

El jugar entre los 3 y los 6 años se despliega con gran imaginación. Muchos niños suelen inventar





algún personaje, que funciona como amigo imaginario. Estos “amigos” son muy útiles porque sirven para sentirse acompañados, echarles las culpas de todo lo malo, para animarse y también, para descargar emociones pesadas.

Además, a medida que van creciendo, adquieren mayores destrezas motrices, que los hacen preferir juegos que les proponen un desafío corporal. Comienzan a distinguir por sí mismos entre derecha e izquierda y las consignas lúdicas se enriquecen con el traslado de sus logros hacia todo el espacio. La motricidad fina se vuelve más afianzada y permite mejoras en la manipulación de diferentes objetos y elementos de arte. En la interacción con otros niños, los diálogos infantiles empiezan a expresar emociones, sensaciones y necesidades específicas. Aunque tiendan a imponer sus reglas por sobre las convencionales, o cambien de repente el desarrollo del juego (inclusive, pueden enojarse si no logran lo que quieren), en general en esta etapa los chicos se vuelven más permeables a la interacción con los otros y eso facilita la elaboración de acuerdos y consignas de juego.

A partir de los 4 años, tras haber interactuado con otros niños, comienza a adaptarse a compartir espacios de juego en grupo. A partir de este momento no sólo descubre al otro sino que también comienza a aceptarlo en su juego.

Si bien predomina aún el egocentrismo, empiezan a acceder a juegos con reglas simples, en especial aquellos que son de persecución o por turnos. Co-

mienzan a disfrutar del juego compartido: en pequeños grupos organizan juegos todos juntos, en especial juegos de representación en los que asumen roles y funciones dentro de las escenas. *Es el tiempo de jugar a la familia, tirarse en el piso a correr carreras con autitos, ataviarse con coloridos disfraces y representar escenas dramáticas inspiradas en las peripecias de los personajes de los dibujitos animados.*

A medida que vamos llegando al final de la etapa que nos ocupa, el niño aprende a respetar reglas simples de juego.

A partir de los 5 años, el juego compartido tiende a complejizarse, ya que se inicia un proceso de negociación con los compañeros.

Como el despliegue de los juegos en los que se embarcan está más cerca de la realidad como referencia, los chicos van tomando conciencia de que solamente podrán modificarla con el acuerdo de todos los participantes. De esta manera, comienzan a comprometerse con el grupo, abandonando progresivamente su egocentrismo.

Son capaces de permanecer más tiempo desarrollando una misma actividad y se interesan por las cosas que los rodean. Formulan incesantes preguntas a los adultos en la etapa de los por qué.

Nos sorprenden demostrándonos que pueden recordar lo que pasó, como así también anticipar lo que aún no ha ocurrido.





- ♥ JUEGOS DE EXPLORACIÓN
- 😊 JUEGOS DRAMÁTICOS
- ☆ JUEGOS DE RECORRIDOS
- 🌀 JUEGOS DE MOVIMIENTO
- ! JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN
- ☆ JUEGOS MUSICALES
- ♥ JUEGOS CON ELEMENTOS DE ARTE
- 😊 JUEGOS DE CIENCIAS
- 🌀 JUEGOS DE OCULTAMIENTO Y PERSECUCIÓN
- ☆ JUEGOS CON REGLAS SIMPLES

SE ABRE EL TELÓN



Y SE DESPLIEGAN

NUEVOS ESCENARIOS DE JUEGO

Los niños y los adultos referentes que se disponen a jugar conforman una obra, cuyo escenario es la propuesta de juego que resulta de ese encuentro y se construye a partir de los aportes de cada uno de los protagonistas.

Estos escenarios de juego deben tener en cuenta las posibilidades de los niños, otorgándoles un lugar privilegiado, propiciándoles diferentes espacios y respetando sus tiempos. Para ello, **es necesario que el adulto que está a cargo de los momentos lúdicos realice adaptaciones** relacionadas con el contexto concreto que determina la escena de juego.

Para los más chiquitos, el espacio será la cercanía del cuerpo del adulto. Poco a poco otros elementos se irán sumando y, a medida que van creciendo, el espacio físico, el tiempo, la cantidad de participantes, la variedad de intereses y las experiencias previas de juego irán condicionando lo que allí suceda.

Resulta necesario, entonces, presentar flexibilidad en las propuestas y encontrarse abierto a realizar modificaciones de espacio y tiempo. Por ejemplo: reducir o ampliar el espacio, añadir o eliminar zonas permitidas, ajustar tiempos acorde a lo que la propuesta va generando, sumar o quitar objetos que modifiquen sutilmente la escena. **También**



se pueden realizar cambios en los agrupamientos:

al cambiar las reglas de permanencia de los grupos se logra que varíen los compañeros que juegan juntos. Por último, *es muy importante estar atentos al funcionamiento del juego:* ver que sea cumplido el objetivo y, en caso de ser necesario, eliminar las acciones que, por difíciles o fáciles, le hacen perder la “tensión”, que es la cualidad imprescindible para que sea disfrutado en su máxima expresión por todos sus jugadores.

En el desarrollo de una actividad planificada, lo primero que tendremos en cuenta es el modo en que será presentado el juego. *La presentación de los juegos es fundamental.* La descripción comienza cuando se explican los diferentes momentos que lo componen y continúa a medida que vamos dando respuestas a las siguientes preguntas:



¿CÓMO
EMPIEZA?

¿QUÉ NO SE
PUEDE HACER?

¿QUÉ SE
PUEDE HACER?

¿QUIÉNES
GANAN?

¿CÓMO Y
CUÁNDO
TERMINA?

La explicación y el encuadre tienen que ser claros y conocidos por todos los participantes. Dicha explicación irá acompañada por una actitud que motive e invite a jugar, aun cuando se presenten situaciones de resistencia que obturen el diálogo o dificulten el desarrollo de la propuesta.

A su vez, *tenemos que tener en cuenta la disposición de los niños y niñas en el espacio.* Una buena idea es formar un círculo o semicírculo, ya que hace que todos sean vistos y escuchados, al tiempo que permite que todos observen las expresiones gestuales con las que se refuerzan las palabras. Antes de empezar a jugar conviene dar lugar a las preguntas y dudas sobre el juego. Además, resulta instructivo realizar pruebas que no sean consideradas válidas pero que sirvan para probar, por ensayo y error, que las reglas hayan quedado claras para todos.

En todo momento, el adulto que se dispone a jugar, que propone un espacio y un tiempo de juego, podrá observar distintos indicadores relacionados con la forma que asume la interacción, la manera de resolver los conflictos, las preferencias o persistencias en los juegos y el uso de los materiales que los niños realizan.



SEGUIR JUGANDO TODA LA VIDA

"CUANDO PROTESTABA
Y DECÍA A MI PADRE QUE
NO TENÍA JUGUETES,
ÉL ME RESPONDÍA
SEÑALÁNDOSE LA FRENTE
CON EL DEDO ÍNDICE:
ÉSTE, ES EL MEJOR
JUGUETE QUE SE
HA CREADO.
TODO ESTÁ AHÍ."

En este camino que recorrimos juntos, pudimos conocer algunas características del jugar. *Establecer la importancia de los vínculos nos llevó a la conclusión de que el despliegue de escenarios de juego depende de la presencia de los adultos disponibles que ayudan a sostenerlos.*

¿Cómo seguiremos jugando juntos? Intentando ser co-protagonistas fundamentales en el desarrollo del jugar, teniendo siempre en el centro al niño, acompañando sus transformaciones y experiencias, respetando sus tiempos, sus avances, sus detenciones, dejando nuestra huella en cada encuentro.

Sabemos que hay mucho camino por delante e infinitas posibilidades que pueden desplegarse en el futuro. La riqueza de los momentos compartidos forma parte de un tesoro que permite seguir jugando toda la vida.



¿QUÉ JUEGOS
PODEMOS ENCONTRAR EN LA

CAJA 
LUDICA? 





PAUTAS PARA SU BUEN USO Y CUIDADO

La Caja Lúdica es un objeto de “arte-lúdico” que funciona como contenedor de juegos y juguetes, además de ser un juego en sí mismo. Su equipamiento está compuesto por materiales seleccionados para una franja etaria definida entre los 3 y 6 años. Hemos tenido en cuenta aspectos relacionados con el desarrollo motriz, emocional y vincular.

La totalidad de los juegos y juguetes fueron producidos de manera artesanal por fabricantes y artesanos argentinos convocados especialmente para este proyecto. Contamos con el asesoramiento de expertos en la temática. Además, ha sido clave la información brindada por los equipos de los hogares infantiles para conocer las necesidades y características de cada población.

El criterio de selección de los materiales parte de las premisas de equidad e igualdad de oportunidades en el acceso a objetos diseñados con calidad y poseedores de valor estético. De esta manera, procuramos garantizar que la población destinataria de las Cajas Lúdicas goce, al igual que otros niños y niñas de su misma edad, del derecho a jugar. Otros criterios considerados fueron la promoción de la igualdad de género, la cooperación y el respeto por los tiempos infantiles.

Para cada objeto de la Caja Lúdica se puntualizan las *áreas de desarrollo* que estimula: Motriz. Senso-percepción. Coordinación. Motricidad gruesa y fina. Inteligencia práctica. Percepción visual. Percepción Auditiva. Estimulación oral. Comunicación. Lenguaje. ¡Y la Creatividad!

Tanto en esta como en las otras dos guías que forman parte del proyecto **Jugando Juntos** ofrecemos orientaciones para que los adultos que acompañan los momentos de juego encuentren las propuestas y materiales que mejor se adapten a los intereses y posibilidades de cada niño.

Muchos de los elementos pueden ser llevados a la boca por los niños. Por esa razón, confiamos en que los adultos pondrán especial atención en *mantener la higiene de todas las piezas y revisar periódicamente que estén en buen estado.*

Los juguetes *deben ser manipulados siguiendo las recomendaciones puntuales y siempre contando con la supervisión de un adulto.*

Jugar con los niños implica facilitarles los juguetes. Es importante aprender a seleccionarlos. También, transmitirles hábitos para su correcto cuidado y organización, enseñarles a velar por la higiene y seguridad de los mismos. El cuidado de los materiales es transmitido a través del ejemplo ofrecido por los adultos. En ocasiones, puede resultar una propuesta lúdica en sí misma la limpieza, el orden y el guardado realizado con la ayuda de los niños. Dependerá de cómo sea transmitida dicha actividad para que pueda incorporarse como hábito.



En todas las etapas del juego los adultos prestaremos atención al modo como se manipulan los materiales, sus posibles traslados o dispersión. Además de cuidarlos, intervendremos cuando los chicos requieran cambiar de juego para seguir desplegando sus potencialidades lúdicas.

La responsabilidad en el uso de las Cajas Lúdicas es importante para garantizar la durabilidad de los materiales.

CUANDO SE COMPRE MATERIAL
NUEVO, VERIFICAR QUE TENGA
IMPRESO EL SELLO DE SEGURIDAD
Y EL RÓTULO INDICATIVO DE LA
EDAD APROXIMADA.



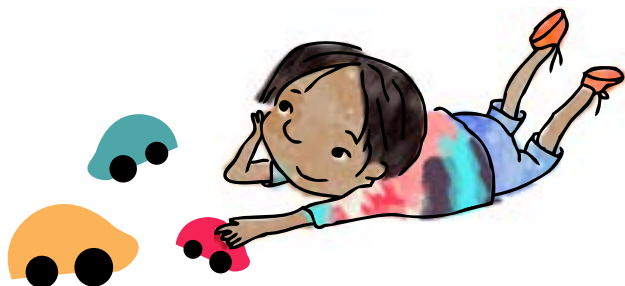
DETALLE DE LOS
MATERIALES CONTENIDOS
EN LA CAJA LÚDICA



SET DE HERRAMIENTAS

CARACTERÍSTICAS	Para crear, montar y desmontar. El juego incluye martillo, taladro, tornillo de banco, alicates, destornillador, llave de tubo, llave inglesa, una sierra de mano que hace ruido como si fuese real, tornillos sueltos y tornillos con tuercas.
POSIBILIDADES DE USO	Estos juguetes facilitan el juego simbólico porque con ellos los niños pueden imitar acciones como reparar y construir. El adulto puede estimular y acompañar el juego propuesto por los chicos, y orientarlos acerca de la función de cada herramienta o armar distintas escenas que los incluyan.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Percepción visual. Estimulación oral. Comunicación. Lenguaje.

AUTITOS



CARACTERÍSTICAS	Autos y camiones plásticos de diferentes modelos: excavadora, camión volcador y camión semi hacienda.
POSIBILIDADES DE USO	Este juguete tiene infinidad de usos lúdicos, que los adultos pueden facilitar creando escenarios de juego para hacer traslados, carreras y circuitos.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Ayudan a comprender la lógica de causa y efecto. Estimulación oral. Comunicación.

SET DE COCINA Y TÉ EN CANASTA



CARACTERÍSTICAS	Canasta con piezas plásticas: olla, sartén, tazas, cubiertos, tetera, azucarera, espátula y cucharón. Lavables.
POSIBILIDADES DE USO	Facilitan el juego simbólico, ya que permiten imitar acciones de la vida cotidiana. El adulto puede estimular y orientar a los niños ampliando y acompañando el juego propuesto por ellos.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Percepción visual. Estimulación oral. Comunicación. Lenguaje

CANASTA DE FRUTAS Y VERDURAS



CARACTERÍSTICAS	Contiene limones, manzanas, naranjas, banana, choco, espárragos, uvas, morrones.
POSIBILIDADES DE USO	Facilitan el juego simbólico, ya que permiten imitar acciones cotidianas como cocinar, comer y comprar. El adulto orienta a los niños ampliando y acompañando el juego propuesto por ellos.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Percepción visual. Estimulación oral. Comunicación. Lenguaje

POTES DE MAXI-MASAS



CARACTERÍSTICAS	Masas no-tóxicas de varios colores para modelar.
POSIBILIDADES DE USO	Permiten modelar, mezclar colores y crear. El adulto puede facilitar elementos como palitos, moldes o tapitas para enriquecer el juego.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Motricidad fina. Percepción visual y táctil.
RECOMENDACIONES	Los adultos deberán brindar indicaciones para su buen uso y guardado, de manera de lograr conservar el material en buen estado. Para niños mayores de 2 años.

JUEGO DE BOWLING



CARACTERÍSTICAS	Juego con 10 bolos y 2 pelotas de plástico con contenedor.
POSIBILIDADES DE USO	Los chicos pueden agrupar los bolos de manera tradicional o desplegar con imaginación una forma diferente de juego. El adulto colaborará en las situaciones de conteo y podrá incentivar las variables de juego que surjan.
ÁREAS DE DESARROLLO	Promueve las habilidades cognitivas de conteo y anticipación. Motriz. Coordinación. Comunicación. Lenguaje.



BEBOTES

CARACTERÍSTICAS	Muñecos bebés con ropa.
POSIBILIDADES DE USO	Contribuyen al juego simbólico porque con ellos los chicos pueden imitar acciones de la vida cotidiana como acunar, cuidar, etc. El adulto puede estimular y orientar a los niños ampliando y acompañando el juego propuesto por ellos. Permite la proyección de sentimientos.
ÁREAS DE DESARROLLO	Socio-emocional. Estimulación oral. Comunicación. Lenguaje

INSTRUMENTOS MUSICALES



CARACTERÍSTICAS	Instrumentos creados con elementos naturales. Güiro raspador, tambor tormenta, palo de lluvia natural.
POSIBILIDADES DE USO	Los niños pueden explorar espontáneamente los sonidos que producen y el adulto puede propiciar ritmos o melodías para jugar con ellos. Pueden formar parte de un juego organizado, marcar tiempos y ritmos o complementar diferentes escenarios.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Motricidad. Percepción auditiva. Comunicación. Lenguaje.

DRAGÓN PARADE



CARACTERÍSTICAS	Rompecabezas de cartón de 13 piezas.
POSIBILIDADES DE USO	Este juego tiene 2 modalidades de uso. Nivel inicial: armar el Dragón siguiendo la secuencia de personajes tal como se ve en la lámina guía. Los adultos pueden participar dando pistas sobre el personaje que se debe colocar: "es varón", "tiene el pelo de color amarillo", "tiene anteojos". Nivel avanzado: armar el Dragón sin mirar la lámina guía, buscando la secuencia de figuras que coincide con las presentes en cada encastre.
ÁREAS DE DESARROLLO	Socio-afectiva. Cognitiva. Comunicación. Atención. Lenguaje.

MANTA CASITA Y MANTA CIUDAD



CARACTERÍSTICAS	La primera es una casita de muñecas (30 x 56 cm. desplegada y 10 x 20 cm. cerrada), que incluye tres muñequitas de madera para jugar. Se puede doblar y guardar de manera muy práctica. Dorsos en varios colores. La segunda es una manta con diseño de ciudad que se convierte en mochila de fácil transporte.
POSIBILIDADES DE USO	Promueven el desarrollo del juego simbólico mediante el armado de escenas lúdicas. Se puede utilizar sumando otros muñecos y objetos que ayuden a recrear escenas. Como se utiliza sobre el piso o en una mesa, pueden jugar varios niños a la vez de manera compartida.
ÁREAS DE DESARROLLO	Cognitiva. Emocionalidad y vínculos. Comunicación. Lenguaje.

TELAS DE COLORES

CARACTERÍSTICAS	Telas livianas y coloridas.
POSIBILIDADES DE USO	Ideales para disfraces y el juego de escondite, ya sea de objetos o de chicos y grandes. Los adultos pueden colaborar con el armado de escenarios de juego (una casita), caminos y bailes con diferentes músicas.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Percepción visual. Estimulación oral. Expresión corporal. Comunicación. Lenguaje.

AVIÓN, HELICÓPTERO Y ROBOT



CARACTERÍSTICAS	Juguetes de madera y goma eva para armar y encastrar con ábaco. Presentan diferentes combinaciones para el armado.
POSIBILIDADES DE USO	Permite armar, encastrar, combinar y desplazar. Los adultos pueden incentivar diferentes opciones de combinaciones.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Cognitiva. Comunicación.

AVEGRAN

CARACTERÍSTICAS	Rompecabezas con piezas lisas de colores que permiten crear diferentes diseños (por ejemplo, un ave).
POSIBILIDADES DE USO	Los adultos pueden presentar las piezas desordenadas y animar a los niños a intentar diferentes diseños. A través del diálogo y el juego grupal se pueden recrear diferentes formas. Desarrolla y estimula la imaginación.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Cognitiva. Comunicación.

"MIS LADRILLOS" LÍNEA PREESCOLAR K-120



CARACTERÍSTICAS	Juego de construcción compuesto por piezas encastrables de suaves texturas, cantos y bordes redondeados. Contiene 120 piezas e incluye 3 ladrillos impresos.
POSIBILIDADES DE USO	Promueve el juego simbólico. Desarrolla la imaginación a partir de la construcción de objetos y seres vivos. Se puede combinar con otros muñecos y objetos que ayuden a recrear escenas lúdicas. Pueden jugar varios niños a la vez, de manera compartida en el piso o sobre una mesa.
ÁREAS DE DESARROLLO	Cognitiva. Motricidad fina. Emocionalidad y vínculos. Comunicación. Lenguaje.

PERSONAJES, PROFESIONES Y BLOQUES

CARACTERÍSTICAS	Pack con muñecos que representan diferentes profesiones y bloques plásticos medianos para construir.
POSIBILIDADES DE USO	Imaginar situaciones e interactuar con los muñecos que están identificados con diferentes profesiones. Desarrolla el juego simbólico y la socialización.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Comunicación. Lenguaje.

COLECCIÓN FEDERICO, DE GRACIELA MONTES. (EDITORIAL SUDAMERICANA)

CARACTERÍSTICAS	Siete tomos de tapa dura y hojas gruesas. Cada libro narra diferentes historias, que presentan situaciones propias de niños en edad de nivel Inicial.
POSIBILIDADES DE USO	El adulto puede narrar en voz alta para promover la escucha y la comprensión oral. Los chicos disfrutan de la lectura, como así también de participar del relato ya que se trata de situaciones conocidas por ellos, lo que les permite identificarse con el personaje.
ÁREAS DE DESARROLLO	Emocionalidad y afectividad. Promoción de la lectura y escritura. Estimulación oral. Comunicación. Lenguaje.



¡ANOTÁ EXPERIENCIAS, REPOSICIONES
DE JUEGO, RECOMENDACIONES Y MÁS!





BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA Y SUGERIDA

TONUCCI Francesco:
Entrevista "Un Mundo Donde el Niño se Mueve en Libertad".
[online] revistadepsicomotricidad.com/2014/07/entrevista-francesco-tonucci-un-mundo.html

CALMELS, Daniel (2004).
Juegos de crianza. El juego corporal en los primeros años de vida.
Buenos Aires, Argentina: Biblos.

FREUD, S. (1920).
"Más allá del Principio de placer",
en *Obras Completas*, tomo XVIII.
Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.

PIAGET, Jean (1981).
Seis estudios de Psicología.
Buenos Aires, Argentina: Planeta.

RODULFO, Ricardo (2008).
El niño y el significativo.
Buenos Aires, Argentina: Paidós.

SCHEINES, Graciela (1981).
Juguetes y Jugadores.
Buenos Aires, Argentina:
Ed. de Belgrano.
(1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*.
Buenos Aires, Argentina: EUDEBA.

SCHEJTMAN, Clara (1999).
"Los juegos del niño en la actualidad" [online] topia.com.ar
(2013). "Juego, simbolización y

regulación afectiva en niños
preescolares", en
Anuario de Investigaciones Facultad de Psicología. Buenos Aires,
Argentina: UBA. 20.

TONUCCI, Francesco (2005).
Con ojos de niño. Madrid, España:
Losada.
"Más juego, más movimiento: más
infancia". [archivo de video]
[youtube.com/watch?v=cyGuCkcl5PI](https://www.youtube.com/watch?v=cyGuCkcl5PI)

VASEN, Juan (2004).
"La importancia del juego espontáneo en el desarrollo infantil".
[online] juanvasen.com.ar/la-importancia-del-juego-espontaneo-en-el-desarrollo-infantil/

WINNICOTT, Donald (1982).
Realidad y Juego.
Barcelona, España: Gedisa.



JUGANDO JUNTOS



CREANDO
ESPACIOS Y TIEMPOS
DE JUEGO

