

GUÍA JUGANDO JUNTOS

CREANDO
ESPACIOS Y TIEMPOS
DE JUEGO

6 a 12 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-

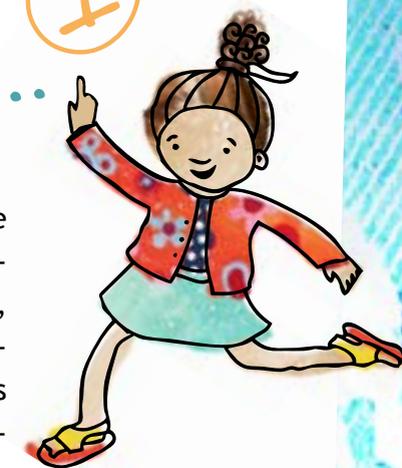
miento y desarrollo integral para aquellos que se encuentran en situación de vulnerabilidad emocional y social.

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,





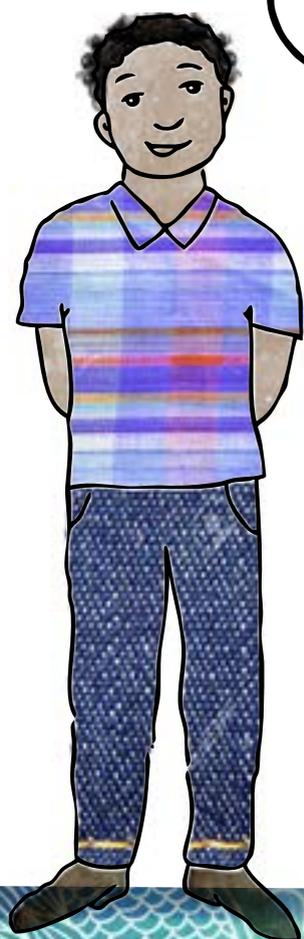
TODOS A JUGAR

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 CÓMO 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.

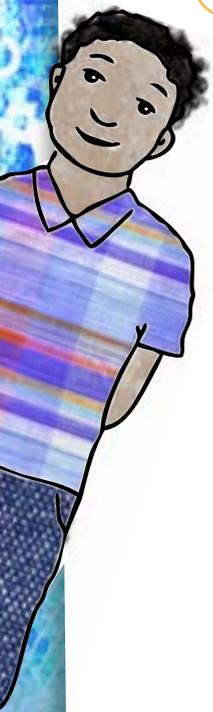
Jugamos desde el nacimiento, el propio cuerpo es nuestro primer juguete. El mismo forma parte de nuestra identidad y se construye en relación con los adultos que nos rodean. Las guías **Jugando Juntos** y los materiales lúdicos contenidos en el Bolso y las Cajas que forman parte del proyecto buscan apoyar 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 6 A 12 AÑOS

El *juego simbólico* está llegando a su fin y va surgiendo en los chicos la necesidad de encontrar algunas referencias de la realidad exterior. Esta etapa se caracteriza por la primacía del *juego social*. En este sentido, los niños se encuentran en condiciones de establecer nuevas relaciones con su entorno, y el juego, que habilita nuevos modos de comunicación y expresión, potencia su deseo por el saber y promueve la creación de nuevos vínculos con los otros. El adulto acompaña estos logros aportando seguridad y sosteniendo las reglas del juego, por tal motivo se lo requiere más de una vez como mediador frente a las diferencias y conflictos.

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



JUEGOS DRAMÁTICOS

Y DE MOVIMIENTO

Mencionemos en primer lugar los juegos dramáticos. Contribuyen al desarrollo de las habilidades afectivas y comunicativas de los niños, ya que tanto la expresión de sus ideas como de sus emociones queda condicionada por la interacción con los otros, en una instancia que implica la escucha y la comprensión de lo que sucede en el guión que se crea durante el juego. *Los niños asumen distintos roles y sostienen la escena dramática teniendo en cuenta al otro, en quien reconocen ideas diferentes de las propias.* De esa manera, aceptan el juego grupal como un proceso de creación compartida.

La potencia del juego dramático permite que el niño se relacione con otros en el marco de una escena de fantasía, que toma elementos de la realidad para reconstruirlos según sus necesidades afectivas, emocionales y sociales.

Un aspecto destacable de la etapa que estamos considerando es el inicio de la escolarización. Ir a la escuela supone nuevas habilidades que condicionan la relación que cada niño establece con los otros, tanto en función de la mirada sobre sí mismo como así también de la mirada del otro. Los amigos y el lugar que cada niño ocupa en el grupo empiezan a ser reconocidos. Se establecen acuerdos y alianzas para reforzarlos. La semejanza en gustos e intereses funda sentimientos de paridad muy fuertes, que son los que van a configurar los espacios compartidos.

La representación de personas o personalidades de referencia se hace presente en este momento a modo de identificación. En ocasiones, bosqueja rasgos de personalidad.

Si bien, actualmente, predominan los pasatiempos con medios electrónicos orientados al entretenimiento, resulta de suma importancia que los niños realicen de manera diaria actividades que impliquen el uso del cuerpo. *En este sentido, los juegos de movimiento (como los juegos con pelota, juegos de equilibrio, juegos de persecución, entre otros) responden a la necesidad de actividad física propia de la edad y es saludable que estén presentes en esta etapa.* Empiezan a realizarse con mayor frecuencia debido a la posibilidad de los niños de entender y respetar las reglas. Han crecido y son capaces de establecer acuerdos, e inclusive de crear nuevas pautas para el uso de los espacios y tiempos del jugar.

Los juegos de destreza física y los desafíos -individuales y grupales- también son un estímulo para los niños, teniendo siempre en cuenta que las acciones que pueden realizar deben ser adecuadas a las edades de cada uno de ellos. Existen diferencias sustantivas entre un niño de 7 años y uno de 11, por ejemplo, debido a que el cuerpo se va modificando a medida que adquiere más fuerza y destreza, tanto en la motricidad fina como gruesa.



JUEGOS REGLADOS Y JUEGOS COLECTIVOS

La regla de juego opera como mediador entre los jugadores. Todos aceptan un acuerdo que es externo a cada uno de ellos y que les permitirá permanecer dentro de ese espacio compartido. “No hay juego sin reglas. Hasta los juguetes explorativos con hilos o alambres o un pedazo de masilla responden a reglas. En estos casos, el juego comienza cuando acatamos los límites y las posibilidades de la materia con la que se juega. Estos límites son las reglas del juego. [...] [Jugar] es fundar un orden y una vez fundado, someterse voluntariamente y con placer a él” (Scheines, 1998).

Para divertirse con juegos reglados es necesario participar de varias experiencias lúdicas que permitan ir incorporando dicha legalidad de manera

progresiva. No siempre resulta sencillo construir la comprensión de la regla dentro del juego, ya que su aceptación implica procesos complejos como la cooperación y la descentración, poder ponerse en el lugar del otro y esperar el turno.

En las experiencias de juego colectivo es necesario dialogar, debatir, negociar, establecer acuerdos y resolver conflictos con los

otros, aquellos con quienes se está compartiendo el juego. En ocasiones, se presentan dificultades y el juego puede terminarse o transformarse en otra cosa. Esto ocurre si se pierde de vista esa terceridad que otorga la regla del juego.

La capacidad de esperar, como así también de perder, se logra mediante el control de la impulsividad. *En ocasiones, los enojos o desbordes están relacionados con que el niño no tuvo ocasión de vivenciar experiencias tempranas gratificantes que neutralizaran la agresión y le permitieran sentirse contenido.* Tarea conjunta de los cuidadores, operadores y adultos en general es ofrecer a los chicos estas posibilidades nacidas de los vínculos que se establecen a través del juego.

Entre los 6 y los 12 años, la competencia y la cooperación aparecen como rectoras de todos los juegos grupales. Si bien ambas están presentes en el acto de jugar, las vivencias que puedan suscitarse durante el juego dependerán de la impronta y la primacía relativa que se le otorgue a una y otra actitud. Esta diferencia hará que los valores implícitos en cada propuesta lúdica también sean distintos.

A partir de alrededor de los ocho años, el grupo de niños se encuentra más consolidado y menos dependiente de los adultos. Los juegos serán numerosos



y el lenguaje va a revestir una gran importancia, ya que surgirán discusiones, se establecerán reglas de juego y planes de acción. El juego competitivo en grupo va a transformar el egocentrismo y la afirmación del “yo” en una afirmación del “nosotros”. A medida que los niños y las niñas van adquiriendo mayor autonomía para la organización y el mantenimiento de los momentos lúdicos, es posible que surjan nuevos juegos de creación colectiva o modificaciones originales que ellos mismos proponen. Para que dicho proceso se produzca es necesario que un adulto, u otro niño con mayor experiencia, acompañen y estimulen el sostenimiento de esas reglas que permitirán -a modo de transmisión cultural- ir incorporando las características del jugador.

- ♥ JUEGOS DRAMÁTICOS, DE ROL, TEATRALES.
- 😊 JUEGOS DE EJERCITACIÓN, DE HABILIDAD
- ★ JUEGOS DE INGENIO, DE DESARROLLO INTELLECTUAL.
- 👥 JUEGOS COLECTIVOS, GRUPALES, DE EQUIPOS.
- ! JUEGOS REGLADOS Y SOCIALES
- ★ JUEGOS COOPERATIVOS.
- ♥ COMPETITIVOS

SE ABRE EL TELÓN

Y SE DESPLIEGAN

NUEVOS ESCENARIOS DE JUEG

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. *Tam-*

bién 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:



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."



CHARLES CHAPLIN

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?





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 6 y 12 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. Sensor-percepción. Coordinación. Motricidad gruesa y fina. Inteligencia práctica. Percepción visual. Percepción Auditiva. Estimulación oral. Comunicación. Lenguaje. ¡Y la Creatividad!



PAUTAS PARA SU BUEN USO Y CUIDADO

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 niños 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 y orientarlos acerca de la función de cada herramienta o como parte de otro escenario de juego.
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.

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 y de uso cotidiano: cascabeleros colgantes, tambor bará mediano, bongo de PVC.
POSIBILIDADES DE USO	Los niños pueden explorar espontáneamente los sonidos que producen y el adulto puede propiciar ritmos o melodías para jugar con ellos. También pueden formar parte de otros escenarios de juegos, marcar tiempos y ritmos.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Motricidad. Percepción auditiva. Comunicación. Lenguaje.

ORBITAUTAS Y TRAVESÍA ESPACIAL

CARACTERÍSTICAS	Dos juegos en uno. Contiene 1 tablero reversible, 1 panel de control y 32 fichas de alienígenas. Recrea misiones para jugar sobre un tablero con el panel de control de una nave espacial.
POSIBILIDADES DE USO	Más allá de las reglas que componen cada juego, los niños podrán recrear otras alternativas e imaginar batallas espaciales.
ÁREAS DE DESARROLLO	El juego permite trabajar turnos, diálogo y aumento de la tolerancia ante la frustración. Pensamiento Asertivo. Establecimiento de acuerdos. Comunicación. Lenguaje.

SALVEN A HAMELÍN – EL REY GASPAR

CARACTERÍSTICAS	Juego de mesa con dos opciones de juego. Incluye 1 tablero reversible, 60 tarjetas reversibles, 5 peones, 1 dado y 2 reglamentos. En Salven a Hamelín, la misión es sacar a los ratones de la ciudad. Para ello, es preciso avanzar en el recorrido hasta el río evitando la acción del gato. Por su parte, El Rey Gaspar es un juego de desafíos matemáticos. Ideal para practicar ejercicios simples y ayudar a los más chicos a aprender las sumas y restas.
POSIBILIDADES DE USO	Ambos juegos son ideales para abordar conocimientos matemáticos y para interactuar con pares respetando turnos y cooperando entre sí.
ÁREAS DE DESARROLLO	Cognición, atención, memoria y aprendizajes formales. Comunicación. 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. 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, pueden jugar varios niños a la vez de manera compartida.
ÁREAS DE DESARROLLO	Cognitiva. Emocionalidad y vínculos. Comunicación. Lenguaje.



AVIÓN, HELICÓPTERO Y ROBOT

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



"MIS LADRILLOS" – LÍNEA INNOVA EXPLORER

CARACTERÍSTICAS	Juego compuesto por piezas encastrables y accesorios para enriquecer las posibilidades de construcción y estimular la imaginación.
POSIBILIDADES DE USO	Promueve el juego simbólico. 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.



"MIS LADRILLOS" LÍNEA PREESCOLAR K-120



CARACTERÍSTICAS	Juego compuesto por piezas encastrables y accesorios para enriquecer las posibilidades de construcción y estimular la imaginación.
POSIBILIDADES DE USO	Promueve el juego simbólico. 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.

COMBATE DE SAN LORENZO

CARACTERÍSTICAS	Juego de tarjetas que recrea el histórico combate de San Lorenzo, en el cual los granaderos a caballo del Coronel José de San Martín lograron expulsar a los realistas que saqueaban las costas del río Paraná. Los jugadores representan a los granaderos enfrentando a los soldados realistas. Es un juego de estrategia grupal, donde todos tienen un objetivo en común y deberán cooperar para recrear con éxito la contienda. La cooperación de todos es necesaria para ganar.
POSIBILIDADES DE USO	Se puede utilizar como juego de mesa y también como disparador para el debate de un hecho histórico. El adulto podrá introducir preguntas para que los participantes expresen cómo se sintieron jugando juntos, si pudieron trabajar en equipo, si alguien asumió el papel de líder, entre otras opciones. Excelente recurso para abordar dinámicas grupales y reflexivas.
ÁREAS DE DESARROLLO	Pensamiento Asertivo. Desarrollo de aprendizajes formales. Emocionalidad y vínculos. Comunicación. Lenguaje.

COOPOLIS

CARACTERÍSTICAS	Juego de mesa para que los chicos experimenten cómo funciona una cooperativa. Chicos y grandes aprenden cómo se toman decisiones colectivas y las formas de interacción entre lo individual y lo grupal. Su objetivo es aprender jugando a generar una nueva fuente de trabajo, desarrollarse como individuos y armar una "economía cooperativa" en su comunidad.
POSIBILIDADES DE USO	El juego se enfoca en la valoración de las experiencias y aportes de todos, sin discriminación alguna. Focaliza de manera permanentemente, y muy cercana, la incorporación de normas de convivencia, límites, principios y valores. Jugando pueden abordarse aprendizajes formales de las áreas de Matemáticas, Prácticas del Lenguaje y Ciencias Sociales.
ÁREAS DE DESARROLLO	Pensamiento Asertivo. Emocionalidad y vínculos. Comunicación. Lenguaje.

COLECCIÓN "¿QUERÉS SABER?" (EDITORIAL EUDEBA)

CARACTERÍSTICAS	Colección escrita por científicos argentinos sobre temas de divulgación acerca de diversas áreas del saber. Escrita con un lenguaje cotidiano pero riguroso en su contenido. Premiada en dos oportunidades como la mejor colección infantil de divulgación científica y literaria.
POSIBILIDADES DE USO	Despertar la curiosidad científica, y la posibilidad de hacerse preguntas. Lectura recreativa y material de consulta, tanto escolar como de interés individual. Los adultos acompañan la lectura, la profundización de nuevos temas y proponen de forma lúdica preguntas y respuestas. Además, la colección es disparadora de diferentes propuestas de lectura y acercamiento a la ciencia.
ÁREAS DE DESARROLLO	Promoción de la lectura y escritura. Expresión oral. Comunicación. Lenguaje.



BIOGRAFÍAS INFANTILES "ANTI PRINCESAS" Y "ANTI HÉROES" (EDITORIAL CHIRIMBOTE)

CARACTERÍSTICAS	Colección compuesta por una serie de biografías de personajes destacados de la cultura e historia latinoamericana. El objetivo de la colección es acercar a los niños referentes de mujeres y hombres reales que transmitieron valores y experiencias destacadas.
POSIBILIDADES DE USO	Lectura recreativa y material de consulta, tanto escolar como de interés individual. Los adultos pueden organizar con los chicos juegos de preguntas y respuestas. Además, los libros son un material disparador de propuestas gráficas y expresivas a la hora de hacer dibujos, pinturas y actividades de escritura creativa.
ÁREAS DE DESARROLLO	Promoción de la lectura y escritura. Expresión oral. Comunicación. Lenguaje.



EMOCIONARIO, DE CRISTINA NÚÑEZ PEREIRA Y RAFAEL R. VALCÁRCEL (EDITORIAL PALABRAS ALADAS)

CARACTERÍSTICAS	Diccionario de emociones que describe, de manera sencilla, cuarenta y dos estados emocionales. Permite a los niños identificarlos y, así, ayudar a expresar sentimientos.
POSIBILIDADES DE USO	Es un material sumamente valioso para abordar el registro de las emociones. Se puede utilizar como disparador de actividades de carácter reflexivo, individual o grupal. Permite que los adultos y los niños compartan experiencias vinculadas a distintas emociones.
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

