




GUÍA

JUGANDO

JUNTOS



CREANDO
ESPACIOS Y TIEMPOS
DE JUEGO



0 a 3 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 mane-

ra, se garantizan mejores posibilidades de crecimiento 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 natu-





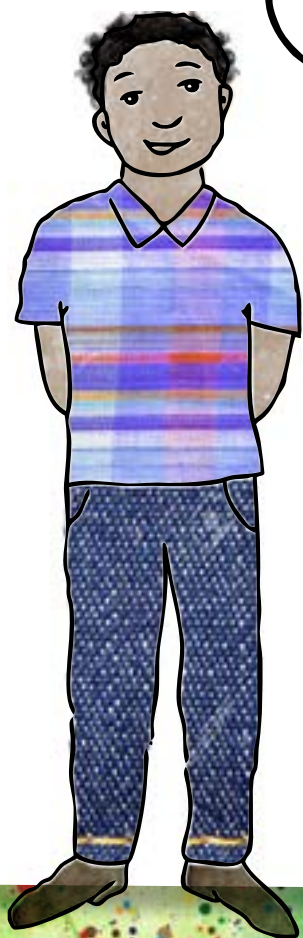
TODOS A JUGAR

② A LAS DOS...

ral la oportunidad de explorar, ensayar, seleccionar, 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.



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



¿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.

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.

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

LOS INVITAMOS A RECORRER JUNTOS EL JUGAR DE 0 A 3 AÑOS

JUEGOS SENSORIALES Y DE MOVIMIENTO

Los invitamos a recorrer el jugar entre los 0 y los 12 meses. En esta etapa prevalece el *juego funcional*, que consiste en el empleo de un objeto con su función convencional pero de manera descontextualizada. Por ejemplo, llevarse una cuchara vacía a la boca. Los bebés usan de forma simple objetos con sus funciones instrumentales cotidianas. También están comprendidos en esta categoría los movimientos que tienden a lograr el auto-conocimiento corporal, como mover los dedos o alcanzar un objeto, producir sonidos o tirar cosas.

Se trata de juegos que permiten experimentar con el propio cuerpo y con los objetos externos.





Durante el primer año, el cuerpo es el protagonista. Las primeras interacciones corporales con el bebé están atravesadas por lo lúdico: las cosquillas, los balanceos, los brazos. Esos juegos de crianza de los que habla Calmels “implican poner el cuerpo como objeto y motor del jugar” (Calmels, 2004).

En los primeros tiempos, *el adulto tiene una función introductoria al juego* ya que, además de las acciones destinadas a la atención del niño como la alimentación y la higiene, existen acciones derivadas de ellas que tienen un carácter lúdico o pre-lúdico. Se desarrollan alrededor de los cuidados del pequeño y van dirigidas a su cuerpo, con una *implicación corporal del adulto que introduce escenas de juego, aun antes de que el niño sepa que está jugando.* El contacto físico que emerge de estos juegos se va inscribiendo en su cuerpo como memoria de sensaciones y emociones. Estas huellas vinculares crean la materia prima que el niño, camino de su propia formación, tomará como trama para tejer su historia personal, aprender y poder vincularse con los otros.

Los contactos lúdicos iniciales, cuerpo a cuerpo, van distanciándose a medida que pasa el tiempo y los chicos van empleando su cuerpo de manera más activa e independiente.

El bebé toca, chupa, observa y escucha. A su vez, empieza a sentir y registrar otra actividad, exterior a él pero que vive como propia, a través de la cual se siente contenido y cuidado. *Se crea así un espacio de juegos corporales y vinculares, de ritmos y sonidos que estimulan sus sentidos y su percepción.* Jugar es la forma como se va constituyendo la sensación de tener un cuerpo propio. En palabras de Ricardo Rodulfo “*el niño hace su cuerpo jugando*” (Rodulfo, 2008).

A medida que pasan los primeros meses, los bebés logran mantener la cabeza erguida, lo que les permite descubrir sus manos y sus movimientos. Conocen los objetos a través de la exploración. Por eso los chupan, los miran, los empiezan a pasar de una mano a otra, los manipulan y se los llevan a la boca. Logran aferrar objetos por unos pocos instantes; luego, podrán tomarlos con intencionalidad.

CUANDO SE INSTALA LA ACTITUD DE BÚSQUEDA, DISFRUTAN DE LOS JUEGOS EN DONDE DESCUBREN OBJETOS OCULTOS.



La actitud exploratoria va acompañada con logros en la comunicación, comienzan a señalar y decir sus primeros balbuceos y palabras, reclamando la presencia del adulto.



JUGAR ES LA FORMA COMO SE VA CONSTITUYENDO LA SENSACIÓN DE TENER UN CUERPO PROPIO.



DE LA IMITACIÓN A LA SIMBOLIZACIÓN

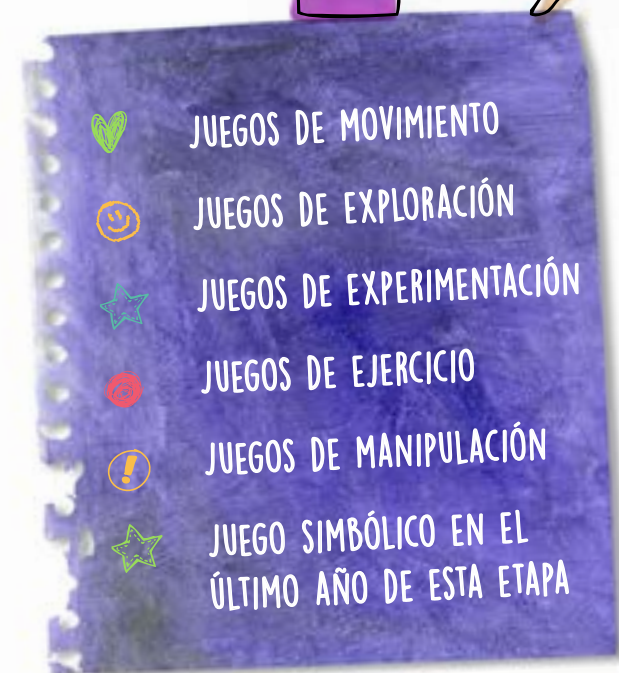
El jugar que en un comienzo se caracteriza por ser funcional, es decir, está centrado en lo sensorial y la acción, se va enriqueciendo con el descubrimiento del mundo. A partir del vínculo que establecen con sus cuidadores, los niños entre 1 y 3 años de vida van ampliando sus límites y su campo de acción, descubriendo el entorno de manera más activa. Se complejizan sus desplazamientos: aprenden a caminar de costado tomándose de la pared, luego aferrados a la mano del adulto, hasta que comienzan a soltarse para recorrer y explorar con mayor autonomía.

Caminar les permite tener una nueva visión del mundo que los rodea y, al mismo tiempo, una nueva sensación de dominio.

La imitación cumple un papel importante en el juego. Imitar va más allá de una mera acción mecánica, implica una tarea que moviliza estructuras de pensamiento con las que los niños elaboran y comprenden fenómenos de la vida. La imitación es la base del juego simbólico, representado por situaciones cotidianas como cocinar, darle de comer a los muñecos, bañarlos, dormirlos, entre otras. Otros juegos característicos son los de arrastre y construcción, que se relacionan con los simbólicos en la medida en que despliegan escenarios para desarro-

llar creaciones con personajes. Aquí los niños ponen en práctica una mayor habilidad manual para apilar, encastrar, reunir objetos similares y ordenarlos.

Mención especial merece la adquisición del lenguaje entendida como instancia inaugural de la capacidad para expresarse y representar vivencias (tanto placenteras como displacenteras), manifestar sus emociones y desarrollar el pensamiento a medida que aprenden a comunicarse uniendo gestos y palabras.



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. *También se pueden realizar cambios en los agrupa-*

mientos: 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

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.

"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



¿QUÉ JUEGOS
PODEMOS ENCONTRAR EN EL

BOLSO

LÚDICO?



El equipamiento del Bolso Lúdico está compuesto por materiales seleccionados para una franja etaria definida entre los 0 y 3 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 los Bolsos Lúdicos 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 del Bolso Lúdico 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!

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 el bebé. 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 los Bolsos Lúdicos 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.





BOLSO JUGUETERO

CARACTERÍSTICAS	Kit de juego en bolso individual, acompañado por un cuadernillo explicativo basado en la Escala Argentina de Inteligencia Sensorio Motriz (EAIS) para bebés de 6 a 30 meses. Consta de un bolso contenedor con 5 bolsillos interiores y 1 exterior para jugar y proponer la aparición y desaparición de juguetes. Contiene 9 juegos de madera y tela que incluyen 15 elementos.
POSIBILIDADES DE USO	El cuadernillo explicativo presenta diferentes propuestas con los objetos del bolso, mediante los cuales se puede estimular al bebé a través de diferentes situaciones que se le presentan como “desafíos”. Por medio de la interacción con dichos objetos se pueden estimular distintos aspectos de la inteligencia práctica como la exploración, el uso de intermediarios de diferente complejidad, la combinación y la búsqueda de objetos.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Inteligencia práctica. Percepción visual. Comunicación. Lenguaje.

MANTA DIDÁCTICA



CARACTERÍSTICAS	Confeccionada con telas de distintas texturas. Posee un espejo aplicado, una figura infantil con chifle y un bolsillo para guardar una estrellita que emite sonido.
POSIBILIDADES DE USO	Bebés de 3 a 6 meses: acostados boca arriba o boca abajo. Para bebés mayores de 7/8 meses: sentados sobre ella. Puede acompañarse con otros juguetes y libritos de tela. El adulto sentado al lado del bebé puede cantarle, hablarle, ayudarlo a manipular las diferentes texturas, señalar las partes y dibujos de la manta.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Senso-percepción. Atención conjunta. Comunicación y Lenguaje.

SONAJEROS ANIMALES



CARACTERÍSTICAS	Tubo semi-blando que produce un sonido con efecto de lluvia. Representa la cara de un animal, con cascabel y cintas de colores.
POSIBILIDADES DE USO	Para bebés de 3 meses en adelante para manipularlo y llevarlo a la boca. El adulto puede acompañar el sonido del juguete con palabras, canciones o diferentes golpeteos que marquen un ritmo. Es útil para calmar al bebé cuando lo necesita y para trabajar la coordinación óculo-manual y la prensión.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Percepción auditiva. Estimulación oral. Comunicación. Lenguaje.



LIBROS DE TELA

CARACTERÍSTICAS	Libro de cuento infantil fabricado con microfibrá. 6 páginas de 15 x 15 cm, con versos y dibujos.
POSIBILIDADES DE USO	Para bebés de 1 año en adelante, para manipularlo y reconocer dibujos. El adulto puede narrar historias y estimular el lenguaje realizando preguntas.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Percepción visual. Estimulación oral. Comunicación. Lenguaje.



TÍTERES PERSONAJES

CARACTERÍSTICAS	Títere de guante realizado en towell o plush, cabeza rellena y cascabel.
POSIBILIDADES DE USO	Niños de 2 o 3 años. Ideal para manipular, jugar con él como títere o muñeco. El adulto puede narrar o dramatizar historias, interpretar canciones, estimular pequeños diálogos.
ÁREAS DE DESARROLLO	Coordinación. Percepción auditiva. Estimulación oral. Comunicación. Lenguaje.

CUBO MULTI-ACTIVIDADES



CARACTERÍSTICAS	Cubo multicolor de 10 x 10 cm., con espejo blando, esferas de madera, cintas coloridas, cascabel y chifle.
POSIBILIDADES DE USO	Bebés de 6 meses en adelante. El adulto puede ofrecerlo, tirar con una leve tensión una vez que el bebé lo toma o arrojarlo cerca de él para estimular su uso.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Senso-percepción. Coordinación. Percepción auditiva. Estimulación oral. Comunicación. Lenguaje.



SET DE FORMAS DE OCHO PIEZAS

CARACTERÍSTICAS	Triángulo, prisma, pelota baby, pelota 4 gajos, dos cilindros y dos cubos de diferentes tamaños. Con sonido.
POSIBILIDADES DE USO	Bebés de 6 meses en adelante. Permite manipularlo, apilar, derribar. El adulto puede ofrecerlo, apilarlo frente a él para que el bebé lo derribe, acompañar el sonido con canciones o diferentes golpeteos que marquen un ritmo. También, armar pequeños circuitos para que rueden los elementos circulares y de esa forma alentar al bebé a usarlo.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Senso-percepción. Coordinación. Percepción auditiva. Estimulación oral. Comunicación. Lenguaje.



ROMPECABEZAS BLANDO



CARACTERÍSTICAS	Seis juegos en uno. Confeccionados en micro-fibra estampada con diseños de imágenes infantiles.
POSIBILIDADES DE USO	Niños de 2 a 3 años. El adulto puede orientar el juego u ofrecerlo como bloques para manipular y coordinar movimientos en función del armado de las imágenes
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Percepción visual. Estimulación oral. Comunicación. Lenguaje.

BASTONES DE DESCARGA

CARACTERÍSTICAS	Bastones de tela con relleno semi-blando de colores y textura suave.
POSIBILIDADES DE USO	Los bebés pueden manipularlos y explorar no sólo las texturas sino también las posibilidades de movimiento, tanto acostados, sentados o parados. También para golpear como descarga motora.
ÁREAS DE DESARROLLO	Senso-percepción. Coordinación. Motricidad gruesa y fina.

FORMAS GRANDES

CARACTERÍSTICAS	Set de formas confeccionadas en tela y rellenas con material semi-blando de colores vivos. Múltiples usos.
POSIBILIDADES DE USO	Ubicarlos en el suelo sobre alguna manta. Los bebés pequeños pueden colocarse encima o sentarse sobre ellas. Ayudan a la bipedestación (como apoyo para pararse o caminar).
ÁREAS DE DESARROLLO	Motricidad gruesa y fina. Coordinación. Senso-percepción. Esquema corporal



BLOQUES PLÁSTICOS

CARACTERÍSTICAS	Diferentes colores y tamaños, con y sin ruedas para encastrar y construir.
POSIBILIDADES DE USO	1 a 3 años. Para manipular, apilar, agrupar y construir. El adulto puede ofrecerlo, orientar y colaborar en las construcciones que el niño desee hacer.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Percepción visual. Estimulación oral.

ANIMALITOS

CARACTERÍSTICAS	Muñecos plásticos (8 piezas).
POSIBILIDADES DE USO	Niños mayores de 6 meses. Ideales para manipular. El adulto puede estimular la comunicación, asociar sonidos con cada animal y relatar historias.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Percepción visual. Estimulación oral. Comunicación. Lenguaje.



ANIMALITOS DE ARRASTRE

CARACTERÍSTICAS	Juego de arrastre de madera con formas de animales: conejo, pingüino, pato, tortuga y caracol. Cada animal está representado por su silueta característica y el movimiento que produce.
POSIBILIDADES DE USO	El adulto puede proponer un juego de circuito con lugares preestablecidos de partida o llegada y obstáculos sencillos, de manera que los niños realicen un despliegue en el espacio. Estimula nociones espaciales y comprensión de consignas sencillas. También se usa de arrastre cuando comienzan a caminar.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Percepción visual. Estimulación oral. Comunicación. Lenguaje.

ENCASTRE GEO 3D

CARACTERÍSTICAS	El juego consiste en encastrar las piezas de a pares, por formas y tipo de encastre, y luego encastrar el conjunto en un cilindro de madera.
POSIBILIDADES DE USO	Se puede jugar de forma individual o grupal con hasta 3 participantes mediante el empleo de cartas.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Juego orientado al desarrollo de la motricidad fina.

CAMINO

CARACTERÍSTICAS	Juego de madera con encastre de piezas y un laberinto para realizar recorridos.
POSIBILIDADES DE USO	Se pueden desarrollar dos juegos con el mismo juguete. El primero es encastrar las piezas, de manera que coincidan la cantidad de agujeros y palitos. El segundo consiste en desplazar de un lugar a otro las fichas por la ranura.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Percepción visual. Estimulación oral. Comunicación. Lenguaje.





SET DIDÁCTICO (X3) CUBO + LLAVES + PELOTA CASCABEL

CARACTERÍSTICAS	Tres juguetes de plástico: un cubo con piezas para encastrar, llaves y una pelota con cascabel.
POSIBILIDADES DE USO	A partir de los 6 meses. Estimulan la manipulación, el desplazamiento al jugar con la pelota y la habilidad para encastrar.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Percepción visual y auditiva. Estimulación oral. Comunicación. Lenguaje.



DIDÁCTICO 3 EN 1

CARACTERÍSTICAS	Una pirámide de anillos plásticos apilables (8 piezas), balde, mini torre, encastre de números (4 piezas) y set de anillos apilables (6 piezas).
POSIBILIDADES DE USO	A partir de 6 meses. El adulto puede proponer diferentes combinaciones con los materiales. Estimulan el manipular, apilar y encastrar.
ÁREAS DE DESARROLLO	Motriz. Coordinación. Percepción visual. Estimulación oral. Comunicación. Lenguaje.

TELAS DE COLORES

CARACTERÍSTICAS	Telas livianas y coloridas.
POSIBILIDADES DE USO	A partir de los 6 meses. 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. Noción de objeto permanente.



¡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 significante.
Buenos Aires, Argentina: Paidós.

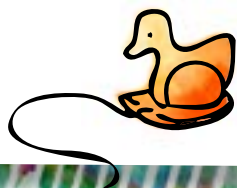
SCHEINES, Graciela (1981).
Juguetes y Jugadores.
Buenos Aires, Argentina:
Ed. de Belgrano.
(1998). *Juegos inocentes, juegos terribles.*
Buenos Aires, Argentina: EUDEBA.

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

