

MANUAL PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE **ESPACIOS DE JUEGO** **EN TERRITORIOS**

LAS LUDOTECAS
COMO ESPACIOS
PARA EL DESARROLLO
DEL JUEGO INFANTIL

KUNUÑ

ESTRATEGIA DE
ATENCIÓN INTEGRAL
A LA PRIMERA INFANCIA





Ficha de autoridades

Equipo Nacional de Primera Infancia:

Ministra Abg. Teresa Martínez Acosta, Titular
Alice Resquín

Ministerio de la Niñez y la Adolescencia;

Ministro Julio Borda, Titular
Patricia Veiluva
Zully Ramona Suárez

Ministerio de Salud Pública y Bienestar Social;

Ministro Juan Manuel Brunetti, Titular
Elena Torres
Claudelina Villalba

Ministerio de Educación y Ciencias;

Ministro Mario Varela Cardozo, Titular
Cayo Cáceres

Ministerio de Desarrollo Social;

Ministra Cecilia Pérez Rivas, Titular
Claudia Sosa

Ministerio de Justicia;

Ministro Oscar Llamosas Díaz, Titular
Teodora Recalde

Ministerio de Hacienda;

Ministra Viviana Casco Molinas, Titular
Rosalva Ibarra Collar

Secretaría Técnica de Planificación, y Desarrollo Social;

Ministra Carmen Marín, Titular
Viviana González Bogarín, coordinación de la Unidad de Gestión de Presidencia
Carmen Ubaldi, coordinación de la Unidad Técnica del Gabinete Social
Unidad de Gestión de la Presidencia y Gabinete Social de la Presidencia de la República.

Principales colaboradores técnicos:

Ministerio de la Niñez y la Adolescencia: Ma. Julia Garcete.

Ministerio de Justicia: Arnaldo Acosta – Registro Civil.

Dirección de Reinserción – Vanessa Napout.

Ministerio de Desarrollo Social: Rossana Caballero.

Ministerio de Salud Pública y Bienestar Social: Dr. Cesareo Saldivar.
De las Nieves Insfrán.

Ministerio de Hacienda: Cristina Pereira.





Ficha técnica de UNICEF

Coordinación General:

María Fe Dos Santos, Oficial de Educación.

Patricia Misiego, Oficial de Primera Infancia.

Elaboración de contenido técnico:

Marcela Scaglia, consultora.

Apoyo a la validación:

Cinthia Benítez y Nancy Cuyer, consultoras de UNICEF.

Coordinación de edición:

Diego Brom, Asistente de Comunicación.

Corrección:

Tu libro.

Diseño gráfico y diagramación:

Entre Paréntesis.

Fecha:

Diciembre, 2021.

ISBN: 978-99925-235-5-1.

Material de distribución gratuita.



Prólogo ENPI

La presente “Guía de lineamientos y estándares para la implementación de la Experiencia Demostrativa de ludotecas en el marco de la Estrategia Nacional de Atención Integral a la Primera Infancia (ENAPI)” se constituye en una herramienta de trabajo y guía para todos quienes quieran implementar o instalar ludotecas en su comunidad.

En esta guía se pone de manifiesto con absoluta claridad la importancia del juego en el desarrollo integral del niño. El juego como una necesidad del ser humano es de una versatilidad que impide una definición conceptual acabada. Así, el juego presenta y desarrolla una polisemia de sentidos: aprendizaje y juego; el juego en tanto derecho; el juego como inclusión; el juego y la construcción de la subjetividad; el juego y el desarrollo infantil temprano... El juego como palabra mayor.

El juego es la actividad principal en la vida de los niños y las niñas, y hoy en día se ha convertido en la principal estrategia de aprendizaje en los distintos espacios de desarrollo infantil y en las aulas.

Los niños y las niñas desarrollan su personalidad y se van formando a través del juego. Las ludotecas crean ese espacio para seguir jugando una vez que abandonan las aulas, donde podrán fomentar sus relaciones sociales y contribuir a su aprendizaje.

La guía incorpora un marco teórico breve de fácil comprensión, un marco referencial normativo y un breve recorrido histórico sobre el surgimiento de las ludotecas, así como las distintas tipologías de ludotecas.

Las ludotecas —al decir de los expertos— son espacios para la educación y el desarrollo integral de niños, niñas y adolescentes a través del juego y lugares para el juego en familia. En las ludotecas se cultivan el civismo y la comunidad; el aprendi-

zaje de valores fundamentales, como la solidaridad y la tolerancia, y el sentido de pertenecer a un lugar y a un colectivo.

El material presenta a las ludotecas como un espacio de juego infantil para el despliegue del derecho al juego; explica las distintas tipologías de las ludotecas, orientaciones acerca del espacio, equipamiento, y expone sobre los elementos a ser utilizados con las especificaciones técnicas correspondientes, la manera de organizar y administrarlas, las normas de seguridad, etc.

Orienta sobre las actividades, los objetos necesarios y los criterios para la selección de los juegos; es, en definitiva, una guía muy completa acerca de cómo diseñar, instalar y utilizarla como método para el desarrollo infantil temprano.

En el marco de la priorización de la atención a la primera infancia, esta guía se constituye en una verdadera herramienta para la instalación de ludotecas para niños y niñas en esa etapa de desarrollo de vida si adoptamos la definición en la que coinciden los expertos, que la ludoteca es el “espacio organizado, destinado al desarrollo integral de los niños, cuyo centro de interés es el juego, dirigido por profesionales y donde se trabajan la psicomotricidad, pedagogía y participación en equipo, entre otras cosas”.

Podemos comprender la gran importancia que reviste este material en el proceso de implementación de la Estrategia Nacional de Atención Integral a la Primera Infancia Kunu’ü, en el contexto del Sistema Nacional de Protección y Promoción de los Derechos de la Niñez.

Abg. Teresa Martínez Acosta

Ministerio de la Niñez y la Adolescencia





“Nada enciende más la mente
de un niño que jugar”.

Stuart Brown

Esta frase nos invita a reflexionar sobre la esencia y el verdadero significado del juego para la infancia.

Desde los primeros meses de vida, el ser humano despliega acciones de juego como formas de comunicación con los otros y su entorno. Estas acciones contribuyen de manera significativa en todos los aspectos del desarrollo infantil temprano. Numerosas investigaciones, desde distintos ámbitos, han demostrado que el jugar estimula la curiosidad, proporciona alegría, placer y satisfacción, brinda confianza en uno mismo, favorece la interiorización de pautas de comportamiento social, a la vez que estimula el desarrollo de las funciones físicas, psíquicas y afectivas. Entendido así, el aprendizaje a través del juego se concibe como una actividad social e interactiva que permite a los niños desarrollar y profundizar su conocimiento y comprensión del mundo.

Desde el año 2020, el Gobierno Nacional, enmarcado en la Estrategia Nacional de Atención a la Primera Infancia, Kunu’ũ, ha trazado como uno de sus objetivos la instalación y desarrollo de espacios de juego infantil.

UNICEF considera de vital importancia acompañar esta iniciativa de gobierno a través de la asistencia técnica para la creación de ludotecas en los territorios seleccionados por la Estrategia Nacional de Atención a la Primera Infancia Kunu’ũ.

La evidencia disponible muestra que los niños en condiciones de vulnerabilidad presentan mayores dificultades respecto del crecimiento y desarrollo, dificultades asociadas al escaso y poco equitativo acceso a bienes y servicios de calidad.

Desde esta perspectiva, la creación de espacios de juego infantil debe ser concebida como una estrategia nodal en la contribución hacia la equiparación de oportunidades de desarrollo.

Jugar es un derecho de la infancia, fundamentalmente porque la vida infantil no puede concebirse sin juego. Así lo señala la Convención sobre los De-

rechos del Niño, en su artículo 31: “Se reconoce el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Se respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística, y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento”.

Esta Convención, al ser un tratado internacional del cual Paraguay es signatario, implica, entre otros aspectos, el compromiso de los Estados parte de cumplir el derecho al juego para su población infantil. En este sentido, el Estado debe ser garante de este derecho, y, por lo tanto, implementar diversas estrategias que avancen en su acceso y cumplimiento.

En los últimos diez años, Paraguay ha demostrado avances importantes en relación con el cuidado de la población infantil, el acceso a mejores condiciones de salud y la satisfacción de las necesidades básicas. No obstante, el derecho al juego y la creación de espacios de juego infantil requieren de mayor atención e inversión en la medida que es un objetivo de desarrollo para las instituciones que se ocupan de la primera infancia.

UNICEF, como organización que vela por la calidad de vida de niños, niñas y adolescentes, reconoce que el juego es un aspecto vital de la primera infancia. Es en esta línea que despliega esfuerzos para acompañar y sostener las líneas de acción esbozadas desde las políticas públicas.

Esperamos que esta herramienta/guía contribuya a fortalecer las capacidades de las instituciones y familias para asegurar el cumplimiento del derecho al juego para cada niño y niña, y así contribuya en forma efectiva a su desarrollo integral.

Rafael Obregón

Representante de UNICEF en Paraguay



Índice

8 Introducción

10 PARTE 1

- 11 **1.a** ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE EL JUEGO EN LA PRIMERA INFANCIA?
- 11 **1.b** ¿CUÁLES SON LOS BENEFICIOS DEL JUGAR?
 - 11 Favorece el desarrollo infantil temprano
 - 11 Potencia el desarrollo de la subjetividad
 - 12 Estimula y desarrolla las habilidades comunicativas
 - 12 Promueve y mejora las habilidades sociales
 - 12 Favorece el desarrollo psicomotor
 - 12 Protege y ayuda a enfrentar situaciones de estrés
- 13 **1.c** ¿QUÉ ES UNA LUDOTECA?
- 13 **1.d** LA LUDOTECA, UN ESPACIO PARA EL DESPLIEGUE DEL DERECHO AL JUEGO
- 14 **1.e** LAS LUDOTECAS COMO ESPACIOS DE JUEGO INFANTIL
- 15 **1.f** ¿QUÉ TIPOS DE LUDOTECAS SE PUEDEN ORGANIZAR?

PARTE 2

- 19 Manos a la obra: organizando una ludoteca en nuestro territorio
- 19 Los proyectos lúdicos en el abordaje territorial. La importancia del diagnóstico inicial
- 20 Armamos el proyecto
- 21 **2.a** PENSANDO EN LO ADMINISTRATIVO
 - 21 Acerca de la infraestructura
 - 22 Acerca de la organización y ambientación del espacio
 - 23 Acerca de los recursos materiales, los juegos y los juguetes
 - 30 Acerca de la documentación
- 32 **2.b** PENSANDO EN LA GESTIÓN
 - 32 El rol del dinamizador de la ludoteca
 - 33 La jugabilidad como principio de las acciones lúdicas
 - 33 Acerca de las formas de juego y las actividades
 - 39 Criterios para el desarrollo y la selección de juegos
 - 40 Juegos y juguetes como dinamizadores de la actividad lúdica

PARTE 3 ANEXO

- 45 **3.a** LISTADO DE POSIBLES JUGUETES, SEGÚN EDAD Y CLASIFICACIÓN ESAR
- 54 **3.b** CONSTRUIR JUGUETES A PARTIR DE LOS MATERIALES DEL ENTORNO
- 56 **3.c** JUEGOS Y JUGUETES: ALGUNAS IDEAS PARA CREARLOS





Introducción

El jugar es un derecho de la infancia. Así lo señala el artículo 31 de la CDN al plantear que “el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.

En concordancia con lo planteado anteriormente, la importancia del juego y aprendizaje temprano forman parte del ODS¹, que tiene por finalidad asegurar que “todas las niñas y todos los niños tengan acceso a servicios de atención, desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria”.

Es un hecho certificado por diversas investigaciones en todo el mundo que un niño que crece en ambientes ricos en estímulos tiene ampliamente favorecido su desarrollo intelectual. Si bien, cuando hablamos de estímulos no hacemos referencia únicamente a recursos materiales, estamos en condiciones de afirmar que la presencia de juegos, juguetes y tiempos de calidad con otros para la interacción lúdica son provocadores de la acción de jugar.

El Gobierno actual ha establecido como eje prioritario para el periodo de su administración 2018-2023 garantizar la continuidad en la implementación del Plan Nacional de Desarrollo Integral de Primera Infancia (PNDIPI 2011-2020). Es en ese contexto que, hasta el año 2020, se han desplegado acciones de acompañamiento y evaluación de lo realizado y se han trazado las líneas de acción de la Estrategia Nacional de Atención Integral a la Primera Infancia Kunu’ũ 2020-2030 (ENAIPI), dando así sostenibilidad al trabajo de atención y cuidado de la primera infancia. En ese marco,

“Todos los aprendizajes más importantes de la vida se hacen jugando...”.

Francesco Tonucci

UNICEF Paraguay se encuentra comprometido desarrollando diversos programas de cooperación, en los cuales la primera infancia continúa siendo uno de sus ejes centrales.

La ENAIPI es una estrategia de carácter intersectorial que integra el trabajo de nueve instituciones estatales, bajo la coordinación del Ministerio de la Niñez y la Adolescencia (MINNA). Dentro de esas instituciones, la Oficina de la Primera Dama (OPD), junto con la Unidad de Gestión de la Presidencia (UGPR), enmarcada en el desarrollo del Sistema de Protección Social ¡Vamos!, se encuentra abocada al desarrollo de Experiencias Demostrativas Kunu’ũ como metodologías de intervención que engloban acciones dirigidas a las familias, las madres gestantes, así como a niños y niñas desde su nacimiento hasta los 8 años.

Entender los factores que afectan al desarrollo del niño y la niña es crucial para reducir las inequidades en la primera infancia y mejorar el bienestar, la productividad y la equiparación de oportunidades. Las acciones desplegadas desde las Experiencias Demostrativas se constituyen en el primer eslabón hacia la equiparación de oportunidades.

Los primeros años de vida se caracterizan por un crecimiento y desarrollo muy rápido, y por la facilidad para incorporar transformaciones significativas; de allí la importancia de asegurar al niño la promoción de dichas capacidades. Esta promoción requiere que el niño reciba cuidados y atenciones a través de una diversidad de actividades permanentes que comprendan tanto la estimulación sensorial como la motriz, la estimulación socioemocional y del lenguaje; así como condiciones básicas de salud, nutrición y afecto.

¹ Objetivos de Desarrollo Sostenible.

La ludoteca constituye una de las Experiencias Demostrativas que se desean impulsar en el marco de la Estrategia Nacional de Atención Integral a la Primera Infancia en los territorios, entendiendo que la estimulación oportuna y cuidada en los primeros años de vida significa proporcionar un ambiente de aprendizaje temprano, involucrando y asistiendo al entorno familiar y social más próximo como eje.

El presente documento está dirigido a trabajadores sociales, docentes, maestras mochileras, personal de salud, psicólogos, agentes comunitarios y todos aquellos profesionales que trabajen con la primera infancia.

El mismo pretende constituirse en una herramienta que facilite la tarea de los actores locales para la implementación y desarrollo de espacios de juego infantil en las comunidades.



1

PARTE





¿POR QUÉ ES IMPORTANTE EL JUEGO EN LA INFANCIA?



a.

El juego es una necesidad del ser humano, necesidad que nace de manera espontánea en el niño y acompaña al crecimiento biopsicosocial del individuo. El juego infantil se define como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Es una parte esencial y crítica del desarrollo que comienza en la infancia e idealmente continúa a lo largo de su vida.

El juego es un derecho de niños, niñas y adolescentes. Como tal, es reconocido y constituido en marcos jurídicos nacionales e internacionales. El Estado debe ser garante de este derecho, y, por lo tanto, implementar diversas estrategias que avancen en su acceso y cumplimiento.

Todos los niños juegan. Si bien cualquier espacio puede transformarse en un espacio de juego, para que ello suceda es necesario que los adultos que acompañan garanticen condiciones de seguridad afectiva, libertad para desplegar el juego, disponibilidad de tiempo y espacio suficientes y presencia de materiales que inviten a jugar. Con frecuencia en situaciones de vulnerabilidad social, estas condiciones de seguridad afectiva, disponibilidad de tiempo y medios, que se señalaban antes, no están garantizadas.



¿CUÁLES SON LOS BENEFICIOS DEL JUGAR?



FAVORECE EL DESARROLLO INFANTIL TEMPRANO

Los avances de las neurociencias en los últimos años han permitido confirmar la complejidad del proceso de desarrollo humano. La primera infancia (etapa que abarca desde el nacimiento hasta los ocho años) es el periodo más crítico en la formación del sujeto, dado que es en esta etapa cuando se estructuran las bases del desarrollo y la personalidad.

“Investigaciones acerca del desarrollo del cerebro han demostrado que es justamente en la primera infancia cuando se asientan las bases para las funciones cerebrales superiores, como la memoria, el razonamiento lógico, la percepción y el lenguaje, entre otras”².

Es en esta etapa cuando maduran las estructuras psicológicas y neurofisiológicas siendo clave la calidad y cantidad de estímulos que los niños y las niñas reciban de su entorno familiar, social y cultural.

POTENCIA EL DESARROLLO DE LA SUBJETIVIDAD

El juego tiene un rol fundamental en el desarrollo afectivo-emocional del niño, así la acción de jugar cumple un papel central e irremplazable en la constitución del niño en tanto sujeto. En la medida que se expone a los niños y niñas a situaciones de juego, se estructura su propia subjetividad.

El jugar es una manera de conocer el mundo que posibilita una representación personal de la realidad, constituyéndose así en una experiencia creadora constante.

² OEA/OEC,2010, p. 49.

ESTIMULA Y DESARROLLA LAS HABILIDADES COMUNICATIVAS

El juego es la primera forma de comunicación con los otros e involucra una dimensión esencial de los seres humanos.

La lengua materna se aprende con mayor rapidez en una situación de juego, por eso se afirma que un indicador importante para el desarrollo del lenguaje infantil son las oportunidades que tenga el pequeño de jugar con el lenguaje. A través del juego, se amplían las capacidades de imaginación, creatividad y representación simbólica.

PROMUEVE Y MEJORA LAS HABILIDADES SOCIALES

Muchos autores hacen énfasis en el valor central del juego como actividad principal de la infancia y la niñez (Freud, Winnicott, Vygotsky, Bruner, Piaget). Sostienen que el juego es central en la constitución de la subjetividad y a su vez es una actividad social, y es a partir de ella que se adquieren papeles y roles complementarios y a su vez se apropian de la realidad social y cultural que los rodea y pueden transformarla (Vygotsky).

Los seres humanos somos en esencia seres sociales, es decir que necesitamos de la interacción y el intercambio con los otros para poder desarrollarnos, y el juego nos ayuda a ello. Cuando se juega no solo se comparten juguetes, sino que al realizar juegos de roles —siendo papás, mamás, repartiendo tareas y normas— se ayuda a conocer sus propios sentimientos y el de los demás, así como también se comprenden los distintos roles y funciones sociales.

FAVORECE EL DESARROLLO PSICOMOTOR

El juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del



cuerpo se desarrollan en la medida que la persona se ve involucrada en actividades lúdicas.

Desde el nacimiento, el bebé produce movimientos y sensaciones cambiantes para explorarse a sí mismo y a su entorno. Así, todos los juegos de movimiento (de su propio cuerpo y con objetos) tienen un papel relevante en su desarrollo psicomotor, completando los efectos de la maduración nerviosa, y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo.

A través del juego se desarrollan funciones psicomotrices, tales como la estructuración del esquema corporal, el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, el desarrollo de las capacidades sensoriales, entre otras.

PROTEGE Y AYUDA A ENFRENTAR SITUACIONES DE ESTRÉS

El jugar ayuda a niños y niñas a sobrellevar situaciones difíciles. Diversos contextos de juego permiten a los niños crear situaciones imaginarias a través de las cuales pueden expresar emociones negativas de forma libre, mejorando así su estado de ánimo y reduciendo la ansiedad. Estas situaciones imaginarias también se constituyen en buenas herramientas para manifestar de forma novedosa experiencias difíciles que pudieran estar viviendo en su entorno más próximo. De esa manera, el jugar permite desarrollar habilidades para regular las emociones y el comportamiento.

¿QUÉ ES UNA LUDOTECA?

1. “Las ludotecas son espacios de expresión lúdica creativa de niños, jóvenes y adultos. Tienen la principal y global finalidad de favorecer el desarrollo integral de la persona en una dinámica de interacción lúdica”. (Dinello, 2007).
- c.

Etimológicamente, la palabra **ludoteca** deriva de **ludos** y **theca**. **Ludos** proviene del latín que significa “juego”, mientras que **theca** se refiere a “caja o espacio para el guardado”. En este sentido, las ludotecas fueron pensadas como lugares en los que se guardaban juegos y juguetes con la idea asociada de situaciones de préstamo para sus usuarios.

Internacionalmente, las ludotecas surgen con la finalidad de atender a poblaciones de niños socialmente vulnerables o con alguna discapacidad, cumpliendo una función mayoritariamente compensatoria y asistencial³.

³ La primera ludoteca surgió en Los Ángeles, Estados Unidos, en el año 1934 (año de la Gran Depresión), como un servicio de préstamo de juguetes como recurso comunitario. El acceso era libre y gratuito a través de sesiones de orientación sobre la elección y uso de los juguetes de préstamo. A partir de los años sesenta, luego de la Declaración Universal de los Derechos del Niño, se promovió la formación de ludotecas en diferentes instituciones de orden público (hospitales, cárceles, colegios), todas bajo la idea de contribuir al desarrollo integral del niño. En 1963, en Estocolmo, Suecia, aparece por primera vez Lekotek (“ludoteca”, en sueco), con el objetivo de prestar juguetes y realizar la orientación de los padres de niños con discapacidades. Su funcionamiento era similar al de una clínica con programación horas y servicio individual, a cargo de profesionales. En ese sentido, el préstamo de juguetes era parte del programa educativo brindado.

LA LUDOTECA, UN ESPACIO PARA EL DESPLIEGUE DEL DERECHO AL JUEGO

- 1.
 - d.
- En Latinoamérica, con el surgimiento de la Federación Latinoamericana de Ludotecas (FLALU), creada en 1986, la idea de préstamo fue cediendo espacio y protagonismo al concepto de juego como eje central de los espacios lúdicos.

Así lo señala Dinello (2006) al explicar que el surgimiento de las ludotecas en América Latina estuvo, en su mayoría, asociado a proyectos de lucha contra la marginalidad, la desocupación, el analfabetismo y la delincuencia, problemas propios de las crisis económicas en que las sociedades se encontraban inmersas. En esta línea de desarrollo, las ludotecas implementadas en América Latina tienen una dimensión socioeducativa, ya que se constituyen en un dispositivo privilegiado que más allá de promover el juego en sí mismo por su valor constitutivo en la vida infantil, tienen como función suplir carencias de la educación formal y contribuir a resolver problemas vinculados a la marginalidad. Su principal objetivo es estimular el proceso de estructuración afectivo-social del niño, así como el despliegue de sus potencialidades cognitivas.

Las ludotecas funcionaban en las propias comunidades vecinales, habitualmente integradas a un proyecto educativo extraescolar, a un dispensario o algún centro de desarrollo social. Si bien contaban con un animador cultural, era la propia comunidad la encargada del proyecto. Por eso cada espacio tenía sus propios objetivos y normas de funcionamiento. No obstante, todas apuntaban hacia una dimensión socioeducativa, es decir que buscaban a través del juego desarrollar sujetos más creativos, libres, autónomos, y de esa manera crear las condiciones para una mejor calidad de vida.

Este movimiento latinoamericano enfatizó en el enorme valor del juego y la actividad lúdica para el desarrollo infantil, en especial, por las relaciones que suponen juego, comunicación, interacción social y expresión creativa.

LAS LUDOTECAS COMO ESPACIOS DE JUEGO INFANTIL

1.

e.

Es un hecho certificado por diversas investigaciones en todo el mundo que un niño que crece en ambientes ricos en estímulos tiene ampliamente favorecido su desarrollo intelectual. Si bien, cuando hablamos de estímulos no hacemos referencia únicamente a recursos materiales, estamos en condiciones de afirmar que la presencia de juegos, juguetes y tiempos de calidad con otros para la interacción lúdica son provocadores de la acción de jugar.

En relación con eso, resulta sencillo deducir que las condiciones socioeconómicas de poblaciones vulnerables inciden en la calidad y cantidad de juguetes ofrecidos a los niños con su repercusión directa en su desarrollo social, intelectual y psicomotor.

Estas afirmaciones no implican una relación lineal entre pobreza y escasa estimulación, pero sí señalan a estas condiciones como factores de riesgo que deben ser estudiados y atendidos en profundidad.

Retomando estas ideas, las ludotecas comienzan a ser tema de ocupación de las distintas agendas de gobiernos, organizaciones civiles y grupos preocupados por la infancia.

Dinello (2007) define las ludotecas como espacios de expresión lúdico-creativos para niños, jóvenes y adultos, cuya principal finalidad es favorecer el desarrollo integral de la persona en una dinámica de interacción lúdica. Así, son concebidas como espacios de creatividad donde niñas y niños juegan, comprendiendo al juego como la actividad central de la infancia. Es allí donde se ofrece una variedad amplia de alternativas lúdi-



cas, que incluyen a todas las actividades expresivas (teatro, plástica, música), juegos expresivos, juegos de mesa, siendo central habilitar un tiempo de juego libre, donde los participantes puedan elegir a qué jugar y con quién jugar.

Más allá de la diversidad de formas que asuma un dispositivo lúdico y de los objetivos que se proponga una ludoteca, todas tienen como eje principal el destinar un tiempo y lugar para jugar.

En síntesis, podemos decir que... la ludoteca es un espacio que se constituye a partir de la presencia de...

- el despliegue de las actividades lúdicas
- la participación libre y voluntaria de los asistentes
- la disposición de materiales lúdicos, juegos y juguetes
- la presencia de facilitadores y/o dinamizadores de actividades lúdicas

¿QUÉ TIPOS DE LUDOTECAS SE PUEDEN ORGANIZAR?

1.

f.

Teniendo en cuenta la diversidad de situaciones que atraviesa la infancia y la importancia de promover el derecho al juego en condiciones de equidad para niños, niñas, adolescentes y familias en todos los espacios, las ludotecas pueden ser pensadas en diversas modalidades.

Existen muchos criterios para clasificar las ludotecas, según sea donde pongamos el eje del análisis. Ellas varían de acuerdo con los objetivos que persiguen, la organización o duración, el lugar donde funcione, la modalidad de gestión y la población destinataria.

SEGÚN OBJETIVOS, PODEMOS ENCONTRAR:

LUDOTECA TERAPÉUTICA:

su propósito es brindar atención a algún aspecto de salud mental o física de la población a la que atiende, asumiendo el juego una función mediadora frente a la problemática de salud que la genera.

LUDOTECA DE INVESTIGACIÓN:

se desarrolla en ámbitos académicos, con la finalidad de generar y sistematizar conocimientos en relación con la temática del juego.

LUDOTECA COMUNITARIA:

su objetivo es desplegar el juego como una finalidad en sí mismo, desarrollando acciones en espacios propios de la comunidad a la que atiende.

SEGÚN ORGANIZACIÓN/DURACIÓN SE AGRUPAN EN:

LUDOTECA ESTABLE:

es aquella que ofrece un espacio físico fijo con instalaciones adecuadas en las que se contemple un sitio propio de juego, un lugar de encuentro común (ya sea al aire libre o en zonas cubiertas), un área de guardado de materiales, baños y una recepción o hall de acceso.

LUDOTECA DE TEMPORARIA:

es aquella que se ubica por un tiempo determinado en espacios públicos, plazas, centros culturales, escuelas y hospitales.

LUDOTECA ITINERANTE:

es aquella que se acerca a las comunidades usuarias para ofrecer sus servicios por cuestiones de distancia o dificultad de acceso. Habitualmente las ludotecas itinerantes, también llamadas móviles, recorren zonas geográficas con el fin de lograr los objetivos del programa en una zona de cobertura más amplia que lo que sería si fueran estables. Si bien esta modalidad no requiere de un espacio fijo determinado en cada lugar que visita, no obstante, debe determinarse un espacio en dependencias ministeriales o comunitarias para resguardar el equipamiento.

SEGÚN LUGAR FÍSICO DONDE OPERE PODEMOS PENSAR EN:

LUDOTECA IESCOLAR:

es la que se implementa en las mismas instituciones educativas. El objetivo es la incorporación del juego en la cotidianidad escolar para favorecer el aprendizaje significativo y con sentido. Busca renovar las prácticas de enseñanza. Considerando que la escuela es una institución de marcada relevancia en la comunidad, la existencia de ludotecas en el espacio escolar busca democratizar el acceso a la participación y a los bienes culturales.

LUDOTECA MUNICIPAL:

ubicada en dependencias municipales, se constituye en la sede del programa. Es de carácter público, gratuito y de libre acceso para toda la comunidad.

LUDOTECA EN SERVICIOS DE SALUD:

funciona dentro de instituciones de salud y ofrece sus servicios a niños y niñas que se encuentran temporalmente hospitalizados, en tratamientos ambulatorios o de consulta en consultorios externos. Incluye en su atención a niños, niñas y sus padres.

SEGÚN MODALIDAD DE GESTIÓN SE MENCIONAN:

LUDOTECA DE GESTIÓN OFICIAL:

es aquella cuya implementación y diseño son planteados desde organismos de carácter estatal-gubernamental.

LUDOTECA DE GESTIÓN MIXTA O ASOCIADA:

son todas aquellas iniciativas que en sus procesos de diseño e implementación participan tanto actores estatales-gubernamentales como miembros de la sociedad civil con diferentes niveles de responsabilidad y participación.

LUDOTECA DE GESTIÓN PRIVADA:

incluye a todas aquellas iniciativas de carácter privado.

SEGÚN POBLACIÓN A LA QUE ATIENDE:

LUDOTECA INFANTIL:

la población a la que atiende son niños y niñas de diferentes grupos etarios (desde bebés hasta adolescentes).

LUDOTECA PARA FAMILIAS:

el énfasis está puesto en la relación adulto-niño y la propuesta busca dinamizar espacios de juegos al interior de las familias.

LUDOTECA PARA ADULTOS:

espacios de juego compartidos entre adultos con la finalidad misma de jugar.

LUDOTECA PARA ADULTOS MAYORES:

espacios destinados a las personas de la tercera edad que buscan fomentar el ocio y el encuentro con sus pares.

Más allá de la diversidad de formas que asuma un dispositivo lúdico y de los objetivos que se proponga una ludoteca todas tienen como eje principal el poder destinar a la infancia un tiempo y lugar para jugar.



2

PARTE



MANOS A LA OBRA: ORGANIZANDO UNA LUDOTECA EN NUESTRO TERRITORIO

Partiendo de la idea de que este material pretende constituirse en una herramienta práctica que permita la implementación de propuestas de juego que materialicen el derecho a jugar en la niñez, invitamos a reflexionar juntos algunas ideas para hacer realidad la propuesta en su comunidad.

LOS PROYECTOS LÚDICOS EN EL ABORDAJE TERRITORIAL. LA IMPORTANCIA DEL DIAGNÓSTICO INICIAL

Pensar proyectos de implementación lúdica en los distintos territorios hace necesario poder identificar a los actores involucrados, conocer quiénes son, cuáles son sus objetivos, cómo se articulan, cómo se relacionan para lograr una implementación ajustada a los requerimientos y realidades territoriales.

Para ello, delinearemos algunos pasos a seguir que facilitarán la tarea:

1

CONFORMAR UN EQUIPO DE TRABAJO.

2

ELABORAR UN DIAGNÓSTICO INICIAL. PARA ELLO, ABORDAREMOS TRES EJES DE ANÁLISIS.



01 SOBRE LA POBLACIÓN

Desplegar una mirada profunda sobre la población a la cual va dirigida la propuesta, a fin de identificar sus características, necesidades y recursos, y ofrecer una propuesta ajustada a sus realidades. Las preguntas que se plantean a continuación servirán de guía para dicho diagnóstico:

- ¿Quiénes son esas niñas y niños?
- ¿Cuáles son sus particularidades?
- ¿Cuáles son sus intereses y actividades?
- ¿En dónde participan o transitan su infancia?
- ¿Cómo son sus familias y las actividades que desarrollan?
- ¿Cómo es su entorno sociocultural?
- ¿Juegan estos niños y niñas? ¿A qué juegan en sus tiempos libres?
- ¿Cuál es el uso que hacen del espacio público?

02 SOBRE EL CONTEXTO

Reflexionar sobre el espacio social comunitario a partir de los siguientes ejes de reflexión:

- ¿Qué propuestas existen en nuestra comunidad para niñas y niños?
- ¿Existen propuestas vinculadas al juego?
- ¿En qué lugares del barrio y de la comunidad juegan los niños?

03 SOBRE LOS ACTORES SOCIALES

Pensar quiénes se sumarán a la propuesta. Al momento de pensar en la intervención territorial es importante que reflexionemos sobre los distintos actores que integran la comunidad y de qué manera pudieran estar involucrados con la infancia y su derecho al juego. Las preguntas que planteamos a continuación facilitan esta reflexión:

- ¿La propuesta es una demanda de la comunidad o es una propuesta pensada institucionalmente?
- ¿Quién percibe la necesidad del proyecto?
- ¿Quiénes pueden estar interesados en el proyecto?
- ¿Qué actores de nuestra comunidad pueden apoyarnos?

A modo de síntesis: La idea es retomar las respuestas obtenidas en el diagnóstico inicial y esbozar algunas afirmaciones que orientarán la propuesta de juego en la comunidad.

- ¿Los niños de la comunidad estarían interesados en una propuesta de juego?
- ¿Qué rango etario abarcaría la propuesta de ludoteca?
- ¿A qué necesidad responde el proyecto?
- ¿Qué personas y organizaciones estarían vinculadas al proyecto y comprometidas con él?
- ¿Cuáles son los posibles espacios para instalar la ludoteca?
- ¿Qué modalidad podría asumir la propuesta de ludoteca en nuestra comunidad?

¿QUÉ?

Explica el sentido de la intervención.

01

¿POR QUÉ?

Explica la necesidad que queremos abordar.

02

¿PARA QUÉ?

Explica cuáles son los objetivos a desarrollar.

03

¿PARA QUIÉN?

Explica quiénes son los beneficiarios directos de la propuesta.

04

ARMAMOS EL PROYECTO

Una vez realizado el diagnóstico inicial y habiendo identificado la necesidad que da origen al proyecto, nos encontramos en condiciones de elaborar la propuesta. El listado de preguntas que aparecen a continuación será de mucha utilidad para poder anticipar y organizar todos los aspectos que harán de la propuesta un proyecto exitoso.

¿DÓNDE?

Define el espacio donde se desarrollará la propuesta.

05

¿CUÁNDO?

Define los tiempos de desarrollo del proyecto (cronograma de trabajo).

06

¿CON QUIÉN?

Explicita los actores involucrados y sus funciones y niveles de responsabilidad.

07

¿CON QUÉ?

Explicita los recursos necesarios tanto materiales como económicos.

08

¿CÓMO?

Explicita la metodología para la implementación de la propuesta.

09

PENSANDO EN LO ADMINISTRATIVO

2.

a. ACERCA DE LA INFRAESTRUCTURA

Cuando se piensa en la organización de una ludoteca, automáticamente surge como un aspecto central de este espacio el reflexionar acerca de qué materiales se necesitarán. Quizás esta idea anida en el surgimiento de las primeras ludotecas a nivel internacional, las cuales fueron pensadas como espacios destinados al préstamo de materiales de juego. No obstante, es importante señalar que el espacio y el equipamiento son aspectos centrales en la definición de un proyecto de ludoteca.

En los espacios para jugar hay dos criterios principales que deben tenerse presentes a la hora de organizarse: las dimensiones y la seguridad.

Las dimensiones se relacionan con las características que asume la propuesta en el contexto en el cual se desarrolla. Así, si la ludoteca se organiza en una sala de espera de las unidades de salud familiar, será necesario pensar en un espacio reducido y materiales adecuados al lugar. Si, por el contrario, la propuesta se desarrolla de manera itinerante ocupando espacios al aire libre y de acceso público, como puede ser una plaza, habrá que planear la manera de señalar los límites físicos de la propuesta, así como la seguridad de los usuarios durante el desarrollo de las actividades.

No obstante, cualquiera sea la propuesta elegida, hay condiciones generales que debe reunir el espacio físico.

Es necesario también tener en cuenta aspectos que se vinculan con la seguridad y la posibilidad de movimiento de los usuarios.



ACERCA DE LA ORGANIZACIÓN Y AMBIENTACIÓN DEL ESPACIO

“La toma de decisiones adecuadas sobre la organización pedagógica del espacio y el ambiente resulta central si ponemos en la mira la calidad de la oferta, las oportunidades educativas que les ofrecemos a los niños”⁴.

Analizaremos el espacio para poder pensar en su organización, en el uso creativo de los materiales disponibles y la estética, de manera que permita a la ludoteca constituirse en un lugar de bienestar, de goce y disfrute.

“Las tendencias actuales se orientan hacia modelos ecológicos que enfatizan la importancia de la interacción sujeto-medio, considerando todo el contexto geográfico-sociocultural como el ambiente portador de significados para los aprendizajes”⁵.

Si pretendemos que el espacio de la ludoteca se constituya en un ambiente de experiencias enriquecedoras y placenteras, es necesario concebirlo en términos de ambiente que habilite el diálogo, el encuentro y la acción.

La organización y ambientación del espacio requieren partir de un diseño que contemple el área disponible, la ubicación de los muebles y los materiales, el grupo de niños y niñas asistentes y los juegos que se desplegarán. Es importante tener en cuenta como criterio el garantizar el desplazamiento libre y seguro de los niños en el espacio disponible. No es suficiente con ordenar los juguetes, sino que además se debe lograr una distribución que permita que los objetos estén al alcance de los niños y niñas, que tengan una presentación visual atractiva que inviten al juego y

permitan imaginar, fantasear, descubrir otros espacios.

Respecto de la ambientación es fundamental tener en cuenta la cultura propia del territorio y sus manifestaciones estéticas, lo que permitirá dar una identidad propia a la vez que evitará modelos estereotipados. Acudir a los elementos tradicionales, al arte, la imaginación y la creatividad puede ser una opción para llenar de sentido y significado el espacio de la ludoteca.

La organización en sectores o rincones de trabajo es un buen criterio si se dispone de un espacio grande y único para el desarrollo de la propuesta. En este sentido, el uso de estanterías para guardar los materiales y que a la vez permitan la sectorización del ambiente facilita la tarea y predispone para el aprendizaje y el juego.

A los fines de pensar sintéticamente en el espacio, surgen estas recomendaciones:

- Organizar rincones temáticos.
- Contar con una mesa extensa para los juegos de mesa.
- Ubicar los materiales en estantes abiertos y rotulados.
- Colocar los juegos en cajas con la identificación correspondiente
- Disponer una alfombra y almohadones que inviten a leer en el sector de lectura.
- Distanciar en la medida de lo posible los rincones de ruido y movimiento de aquellos que requieren de mayor concentración (rincón de lectura y juegos de mesa).

También es interesante recorrer la institución que aloja a la ludoteca para identificar:

- En qué lugares del edificio se puede jugar (salas de usos múltiples, patio, arenero, jardín).
- Analizar el espacio interior de la ludoteca para reconocer las posibilidades de organización del espacio en función de la cantidad de niños y del mobiliario.

⁴ Sarlé, 2014, p.13.

⁵ Denies, 1988, p.139.

- La viabilidad de los sectores de juego de distinto formato.
- Las posibilidades de movimiento/desplazamiento por parte de los chicos durante el proceso de juego.
- Un área donde se archive la documentación física.

ACERCA DE LOS RECURSOS MATERIALES, LOS JUEGOS Y LOS JUGUETES

Llamamos **material lúdico** a todos los objetos que están al alcance de los niños y que ellos eligen para jugar. Desde esta perspectiva, podemos pensar que entrarían en esta categoría todos aquellos objetos o materiales a los cuales los niños les asignan un sentido lúdico, desde objetos de la cocina, cajas, muebles, ropas, utensilios de limpieza hasta juguetes comerciales y tecnológicos.

La selección de materiales que integran el espacio de una ludoteca está íntimamente relacionada con la propuesta y los objetivos que se quieren desarrollar.

La organización de los juguetes en el espacio requiere una serie de técnicas que es preciso conocer, pues facilitan enormemente su uso. A continuación, se desarrollan algunas líneas generales para que su uso y conservación sean eficaces y duraderos.

Accesibilidad y visibilidad

Lo que los niños y las niñas ven, a medida que se desplazan por el espacio, es lo que forma sus ideas y planes a la hora de realizar una actividad lúdica. Por lo tanto, es fundamental que los juguetes y materiales de juego estén a la vista y al alcance de los niños (excepto aquellos materiales que representen cierta peligrosidad o requieran de un manejo adulto; por ejemplo, pinturas, tijeras, etc.). En la medida en que los juguetes estén a la vista y al alcance de los niños, se favorecerá el desarrollo de la autonomía del niño, permitiendo que elija con qué jugar y qué actividades realizar.

Para hacer visible el material lúdico, es aconsejable guardar los juguetes en cajas o recipientes transparentes, de forma que permitan ver su contenido.

Estos pueden ser bandejas, estantes, cajas, potes de plástico, cestos, etc.

Es indispensable poner los materiales al alcance de los niños, utilizando estantes y mesas a una altura accesible.

También es importante colocar etiquetas identificadoras en el lugar en el que se encuentran ubicados los distintos materiales, así como en los juguetes. Esto permitirá que una vez utilizado el material sea ubicado nuevamente en su lugar de origen. Estos códigos deben ser conocidos y aceptados por todo el grupo. El siguiente cuadro esclarece los posibles materiales según las propuestas de juego.

| TIPO DE PROPUESTA/ ACTIVIDADES | MATERIALES NECESARIOS |
|---|--|
| JUEGOS SIN MATERIALES. | Recopilación de propuestas lúdicas, dinámicas de grupo, técnicas plásticas, canciones, etc. |
| JUEGOS Y JUGUETES. | Dados, cartas, juegos de mesa, rompecabezas, pelotas blandas, muñecos, trompos, autos y camiones, fichas de madera. |
| ACTIVIDADES ESTÉTICO-EXPRESIVAS CON LENGUAJE PLÁSTICO VISUAL. | Masa de sal, papel maché, plastilina, revistas, papeles de colores, tijeras, adhesivos, lápices, cajas de cartón de diversos tamaños, bolsas de papel, crayones, tizas. |
| ACTIVIDADES ESTÉTICO-EXPRESIVAS CON LENGUAJE SONORO MUSICAL | Cotidiáfonos (instrumentos musicales de fabricación casera), guitarra, toc-toc, maracas, palos de agua, xilofón, flautas. Títeres, disfraces, accesorios (anteojos, sombreros, corbatas, pelucas, etc.), telas, lanas. |
| JUEGO DRAMÁTICO JUEGOS MOTRICES. | Zancos confeccionados con latas, bolos, tiro al blanco, piedras para tikichuela, pata-pata, sogas, elásticos, pelotas blandas. |

Extractado de Brinnitzer, E. Juegotecas. Espacios para crear y promover actividades colectivas.

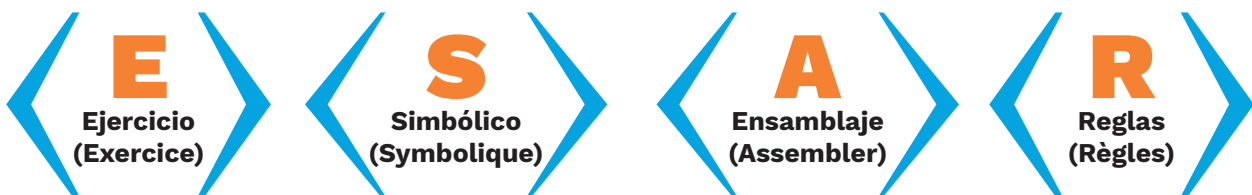
Clasificación de los materiales

Frente a la diversidad y la cantidad de materiales que pueden integrar el espacio de la ludoteca, se torna necesario definir criterios que permitan la organización y clasificación de los objetos. Se recomienda usar la **metodología ESAR**, desarrollada hace ya varios años por profesionales de la educación y utilizada en todo el mundo.

El criterio de clasificación de los juegos se basa en las habilidades y competencias que puede de-

sarrollar el niño en su interacción con el juego. Inspirado en la teoría de Piaget, el método cumple una función orientadora que permite establecer criterios de orden funcional en el espacio de la ludoteca. Dicho método puede usarse para observar, describir, analizar y comprender los objetos de juego, así como para estudiar la interacción que se establece con el jugador.

El nombre **ESAR** corresponde a las primeras letras (en su francés original) de los cuatro tipos de juego definidos por el método, a saber:



Este sistema tiene como eje fundamental evidenciar la actividad predominante de cada propuesta de juego.

Esta forma de clasificación propuesta por el sistema ESAR relaciona los principales aspectos observables al jugar para una organización del material lúdico con una cierta lógica educativa.

Solo a los fines de explicitar este método de clasificación, se adjunta un esquema sencillo.

En otro apartado de esta guía se trabajará con mayor detalle sobre los tipos de materiales posibles para tener.

| JUEGOS DE EJERCICIO (E) | JUEGOS DE SIMBOLIZACIÓN (S) |
|--|---|
| <p>Juegos sensoriales (de uso de los sentidos) y de ejercicio motor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sonajeros. • Móviles. • Materiales de distinta textura. • Juguetes manipulativos (para agarrar). • Alfombras texturadas. • Pelotas de tela. • Cubos para apilar de material blando. | <p>Juegos de roles y de representación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disfraces. • Utensilios del hogar. • Objetos de diferentes oficios. • Mobiliario que representa las dependencias del hogar. • Muñecos. • Prendas de vestir y accesorios. |
| JUEGOS DE ARMADO O CONSTRUCCIÓN (A) | JUEGOS DE REGLAS (R) |
| <ul style="list-style-type: none"> • Bloques de diferentes tamaños • Juguetes de encastre • Material de enhebrado • Cajas de diferentes tamaños. • Dominó | <ul style="list-style-type: none"> • Cartas • Juegos de mesa • Memorias • Loterías • Juegos tradicionales, como ser tuka'ë, tuka'ë kañy, Tikichuela, descanso, congelado, etc. |

A continuación, se describen las características más predominantes de cada tipo de juego y las edades aproximadas de desarrollo. Es importante resaltar que las edades señaladas se refieren a procesos de desarrollo y maduración neurotípicos, por lo que a la hora de definir la elección de algún tipo de material es importante observar el estilo de funcionamiento del niño más allá de su edad cronológica.

Los **juegos de ejercicio**, llamados también juegos perceptivo-motores, son fundamentales para el desarrollo humano en tanto favorecen la exploración de los sentidos y la coordinación de movimientos. Incluyen juegos que estimulan el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas, a través de su manipulación y su uso. Son considerados las primeras herramientas de conocimiento del niño y su ejercitación favorece el des-

pliegue de herramientas cognitivas. Son juegos exploratorios que el bebé inicia tempranamente.



Al inicio del desarrollo, los juegos son más de tipo funcional, es decir, los niños actúan de la misma manera con todos los objetos para conocer sus particularidades, y a partir de allí aprenden a discriminar la forma como han de manipular distintos objetos. Hay en estos juegos un placer en la repetición, que le permite ir reconociendo el mundo de los objetos, la naturaleza y las relaciones humanas. Es importante decir que los juegos de ejercicios dependen más del proceso de desarrollo de los niños y las niñas, e incluso de sus necesidades lúdicas, por lo que no se restringen según una edad determinada.

Los **juegos simbólicos** se despliegan a partir del surgimiento de la capacidad de simbolizar del niño (alrededor de los 20 meses de edad) e implican la representación de situaciones ficticias o imaginarias a través de las manifestaciones físicas. El niño se inicia en el juego simbólico a través de la imitación de las acciones que realizan los adultos en su presencia y que luego él mismo puede evocar ante situaciones similares. Así, el niño puede utilizar diversos objetos otorgándoles un significado diferente al que tienen en la vida real (puede usar la escoba simulando ser un caballo con

el que recorre un espacio imaginario). Los juegos simbólicos tienen marcada importancia en el desarrollo del lenguaje, la intencionalidad comunicativa y el pensamiento, ya que estos permiten que los niños, al representar situaciones cotidianas, comprendan y elaboren situaciones propias de su familia y la comunidad inmediata.

El juego simbólico atraviesa distintos momentos a lo largo de la etapa infantil, pasando de ser un juego individual al comienzo para transformarse paulatinamente en un juego simbólico colectivo. Al principio, los niños juegan solos porque no son capaces de coordinar su actuación con los demás. Es frecuente observar actividades de juego paralelo, es decir, niños compartiendo el espacio, pero desplegando actividades individuales. En la medida que el niño despliega mayor conciencia del otro, aparece el juego simbólico en colaboración, donde se comparten objetivos comunes en la actividad lúdica. En este tipo de juegos, cada participante asume un papel, y se establecen las primeras reglas de interacción, se descubren otros mundos y se comparte el propio, es el lugar del encuentro común de lo aprendido en la vida hasta ese momento.





Los **juegos de construcción**, también llamados de armado o de encastre, contribuyen a desarrollar las habilidades de coordinación óculo-manual, la organización perceptual, la discriminación de formas y colores, y el despliegue de las habilidades básicas para el aprendizaje (atención, memoria, concentración y ejecución de acciones). Favorecen los procesos de organización y clasificación de la información.

Los **juegos de reglas** son aquellos que presentan una serie de instrucciones o pasos para realizarlos. El uso de estos juegos requiere que los jugadores conozcan, comprendan y compartan las reglas para el logro de los objetivos. Son interesantes de fomentar en niños a partir de los cuatro años, momento en el que comienza a aparecer una mayor conciencia del otro y sus necesidades. Estos juegos favorecen los procesos de descentración a través de la toma de turnos, el cumplimiento de normas, y ejercitan procesos cognitivos de mayor complejidad, como por ejemplo las situaciones de conteo. Así también se constituyen en un espacio propicio para el trabajo sobre valores como la tolerancia, el respeto y las formas alternativas de comunicación e interacción no violentas.



Esta interesante clasificación que propone el sistema ESAR permite comprender cuál es el uso de los juguetes y diferenciarlos según el proceso de desarrollo de los niños o las actividades que se van a desarrollar. De esa manera, tanto el animador del espacio de juegos como el adulto acompañante podrán conocer también cuáles son los juguetes más apropiados para el niño o la niña.

En la actualidad, en muchas ludotecas se agregan a las áreas ESAR, otros sectores que complementan el juego desde las opciones tecnológicas y de encuentro con la lectura.

El **área de tecnología** es aquella destinada al acceso de juegos con software educativo desplegado a través de distintos dispositivos electrónicos, como ser computadoras, celulares, iPad y otros recursos tecnológicos.

El **área de encuentro con la lectura** es un espacio destinado al acercamiento del niño al mundo de la literatura. Acceder desde etapas tempranas a situaciones de lectoescritura placenteras y con claros propósitos comunicativos, favorecen la formación de lectores y escritores en el sentido pleno de la palabra. Cabe aclarar que es necesario pensar esos encuentros como situaciones llenas

de sentido comunicacional, donde la lectura de diferentes materiales, de la mano de un adulto alfabetizado, pretenda despertar la emoción, la imaginación y el placer de leer. Quedan muy lejos de esta propuesta todas aquellas actividades que buscan la enseñanza explícita de las letras o los grafismos propios de una enseñanza de los primeros años de la educación escolar formal.

¿Cómo asegurar medidas de accesibilidad para los materiales y juguetes?

El diseño de lineamientos para la instalación de espacios de juego infantil o ludotecas, enmarcados en las Experiencias Demostrativas Kunu'ũ de la ENAIPI, responde a un enfoque inclusivo y de derechos.

Es en esta línea que se vuelve necesario hacer en esta guía una referencia explícita a la consideración de accesibilidad de los materiales lúdicos, de manera que ellos puedan ser usados por todos los niños, independientemente de su condición física e intelectual. Para ello, se tomará como referencia el Diseño Universal de Aprendizaje, en adelante DUA, así como una visión de lo multisensorial.

El DUA es un enfoque de enseñanza que busca eliminar las barreras para el aprendizaje y la participación, de modo que todos los estudiantes desarrollen sus habilidades con el uso de distintas estrategias que apunten a la comprensión y el aprendizaje de todos. Reúne un conjunto de principios fundamentales para desarrollar un currículum que brinde igualdad de oportunidades de aprendizaje a todos los alumnos.



El DUA se basa en tres principios fundamentales:



Proporcionar múltiples medios de representación (en el sentido de ofrecer una variedad de formas para comprender los conceptos que se enseñan: uso de dibujos, palabras, objetos, fotos, braille, lenguaje de señas, grabaciones, videos, etc.).



Proporcionar múltiples medios de acción y expresión (en el sentido de brindar diversas maneras para que los estudiantes respondan y actúen sobre lo que están aprendiendo).



Proporcionar múltiples medios de compromiso (en el sentido de ofrecer niveles de desafío y apoyos variados que ayuden a los niños a mantenerse comprometidos en el aprendizaje).

Se incluye en la definición de **juguetes accesibles** a todos los juguetes valorados como adecuados para personas con discapacidad (necesiten o no para su uso ayuda de terceras personas), como los juguetes valorados como adaptables. Así, se entiende por:

Juguete adecuado: aquel que puede ser utilizado por personas con un tipo de discapacidad tal y como se comercializa, aunque su aprovechamiento no sea al 100%.

Juguete adaptable: el que para poder ser utilizado por personas con ese tipo de discapacidad necesita algún tipo de adaptación⁶.

Respecto de los juguetes comerciales o de venta masiva, es importante considerar el criterio de adecuación por sobre otros criterios de selección.

Recomendaciones para asegurar la multisensorialidad y la accesibilidad en los juguetes

Juguetes para niños y niñas con **restricciones motoras**:

- Engrosar piezas, mangos o agarradores para facilitar su agarre y manejo.
- Añadir sogas para facilitar el arrastre de algunos juguetes.
- Asegurar con velcro, imanes o cintas las bases de los juguetes para evitar movimientos no deseados durante el juego.
- En prendas de vestir para muñecos colocar velcro en vez de botones o cierres.
- En caso de estructuras o mobiliarios para juegos de simbolización, considerar la posibilidad de trabajar con módulos intercambiables que permitan el acceso con andadores y sillas de ruedas.

Juguetes para niños y niñas **con restricciones auditivas**:

- Seleccionar aquellos juguetes que además de efectos sonoros produzcan vibración o efectos visuales.
- Traducir los mensajes orales a mensajes escritos.
- En caso de niños con baja audición, es recomendable facilitar el acceso a través de juguetes con salida opcional de auriculares.

Juguetes para niños y niñas con **restricciones visuales**⁷:

- Incorporar sonidos, relieves o texturas que sustituyan o acompañen al estímulo visual.
- Dar preferencia a:
 - juguetes con un diseño sencillo y fácil de identificar al tacto,
 - objetos que incorporen efectos sonoros y distintas texturas,
 - objetos compactos y que no se desarmen fácilmente.
- Para niños con baja visión, incorporar colores que sean muy vivos y contrastantes.
- En los juegos con textos o instrucciones, traducir el mismo mensaje al sistema braille.

⁶ AIJU, 2007, p. 4-6.

⁷ El material de UNICEF, CDI sistematización ofrece en la página 25 un kit de juguetes con adaptaciones para discapacidad visual.

- En estructuras para el juego simbólico, que consten de varias piezas, resultará útil pegarlas para evitar que se desmonten.

ACERCA DE LA DOCUMENTACIÓN

A fin de lograr orden y un mejor aprovechamiento de los elementos de la ludoteca, es necesario establecer un sistema de registro de los materiales con los que se cuentan. Este sistema de registro permitirá:

- Tener un inventario que dé cuenta de todos los materiales que integran la ludoteca.
- Acceder fácilmente a la información acerca del juego con fines de elección, según el

propósito de la actividad a desarrollar.

- Establecer un sistema de préstamo.
- Informar sobre el estado de los materiales.

El sistema de registro, a través de fichas o catálogo de juegos, puede organizarse de manera física en una carpeta o fichero, así como también de forma digital.

El fichero de juegos y juguetes

Tener una ficha por cada juego permite consolidar allí toda la información resumida del juego o juguete. A continuación, se muestra un modelo posible.

| NOMBRE | NOMBRE DEL JUEGO | |
|-----------------------|---|---|
| CÓDIGO. | Clasificación según sistema ESAR y el número de juego de acuerdo con el inventario de biblioteca. | |
| FABRICANTE. | Fabricante (especificando si es comercial o realizado artesanalmente). | |
| DESCRIPCIÓN. | Materiales que lo componen. | |
| REGLAS. | Forma de juego. | |
| OBSERVACIONES. | Comentarios y síntesis de la propuesta lúdica. | |
| ESTADO. | FECHA | DESCRIPCIÓN DEL ESTADO Y ACCIONES |
| | 04/01/22 | Fecha de ingreso al inventario. |
| | 21/03/22 | Estado en el que se encuentra y resolución de la situación (ej.: rotura de ficha, reparado por...). |

Registro de socios

Contar con un registro sistematizado de los usuarios de la ludoteca puede tener interesantes beneficios. Por un lado, desplegar una base de datos con fines estadísticos y de visualización de la población beneficiada. De esa manera, se puede dimensionar el impacto de la ludoteca en la co-

munidad evidenciado a través de cantidad de socios, edades, fecha de ingreso, tiempo de asistencia al servicio, registro de adultos responsables del niño o la niña, etc. Contar con los datos personales y de contacto de los asistentes también facilita la posibilidad de invitarlos a otros eventos organizados a partir de la ludoteca.

A continuación, se presenta un modelo de registro personal de los asistentes.

| Nº DE SOCIO | APELLIDO Y NOMBRE | FECHA DE NACIMIENTO | FECHA DE INGRESO | NOMBRE DEL ADULTO RESPONSABLE | TELÉFONO | DIRECCIÓN |
|-------------|-------------------|---------------------|------------------|-------------------------------|----------|-----------|
| 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |

Préstamo de juguetes

En el caso de que la ludoteca tenga dentro de sus funciones el préstamo de juguetes será necesario contar con una ficha de préstamo en la que se consignen las fechas de retiro y devolución, así como el estado del material. Cabe aclarar que el registro del estado del material tiene como fina-

lidad favorecer en los niños actitudes de cuidado respecto del material, a la vez que permite identificar la necesidad de arreglos o reposición de elementos. Estos datos en ningún caso buscan que el usuario deba resarcir la pérdida o rotura de los materiales. A continuación, se presenta un modelo posible de registro de préstamo.

| FECHA DE RETIRO | APELLIDO Y NOMBRE | Nº DE SOCIO | CÓDIGO | ESTADO | FECHA DE ENTREGA | ESTADO |
|-----------------|-------------------|-------------|--------|--------|------------------|--------|
| 1 | | | | | | |
| 2 | | | | | | |
| 3 | | | | | | |

Normas de seguridad

Si bien todos los juguetes y juegos comerciales que integran la ludoteca deben cumplir con las normas de seguridad y especificaciones técnicas propias del país, es importante señalar algunas recomendaciones que tener en cuenta para aquellos materiales de elaboración artesanal. A modo de sugerencia, y sin pretender ser exhaustivos en el listado, consideramos necesarios los cuidados siguientes:

- Seleccionar materiales resistentes.
- Comprobar que, en caso de tener cobertura de pintura, esta no sea tóxica.
- Revisar que el material no presente bordes o puntas filosas.
- Supervisar que, en el caso de tener piezas pegadas o cosidas, estas se encuentran bien aseguradas al objeto para evitar desprendimientos.
- Evitar materiales cuyo uso pueda dañar físicamente al usuario o a los demás (objetos de vidrio o metal).

- Analizar que los materiales usados puedan ser llevados a la boca sin que esto ocasione un perjuicio para el usuario.
- Supervisar el nivel de inflamabilidad, en el caso de los materiales que combustionan frente a fuentes de calor (como pelucas, peluches, disfraces, etc.).

Reglamento de la ludoteca

No existe una reglamentación universal aplicable a los distintos modelos de ludotecas que pudieran existir. No obstante, consideramos que, como institución, su funcionamiento se vería facilitado con la elaboración de un reglamento que especifique la asistencia y estadía de los asistentes, así como el uso y retiro de los materiales. Entre los aspectos que tener en cuenta en la elaboración de un reglamento de ludoteca se mencionan:

- Horario de funcionamiento (dirigido al público asistente).
- Horario de los funcionarios.
- Formas de asociación o registro para ser usuario.
- Condiciones de acceso y permanencia.
- Condiciones para el uso de materiales.
- Dinámica de funcionamiento de la ludoteca
- Normas de higiene.
- Funciones del personal encargado del espacio lúdico.

PENSANDO EN LA GESTIÓN

2.

b. EL ROL DEL DINAMIZADOR DE LA LUDOTECA

El dinamizador de la ludoteca es la persona responsable de llevar adelante el proyecto de la ludoteca. Su figura es clave dado que es quien desarrollará la propuesta, haciendo de ese espacio un lugar donde los niños disfruten, jueguen, se emocionen, aprendan y se diviertan. Su figura es la de mediadora de procesos lúdico-culturales. Por ende, ese rol requiere de una buena formación en áreas de las ciencias sociales (educación, asistencia social, artes, docencia, psicología, antropología), conocimientos de coordinación de grupos y en actividades de recreación tiempo libre y ocio.

Pensar en un profesional que nucleee todos esos saberes puede parecer por momentos algo ambicioso, pero la realidad nos muestra que la formación como ludotecario se va desarrollando también a medida que se va involucrando en su actividad diaria, desplegando así conocimientos lúdicos, expresivos y creativos.

El perfil del profesional dinamizador de las propuestas de juegos deberá caracterizarse por tener:

- **Dinamismo** en la medida que pueda involucrarse de manera activa en las propuestas de juego, favoreciendo así las relaciones interpersonales.
- **Afectividad** para abrir vínculos de confianza y seguridad que permitan el despliegue de las acciones de los niños en un marco de respeto mutuo.
- **Capacidad de observación** para reconocer necesidades, demandas, escuchar sugerencias críticas y planteamientos.
- **Habilidades de motivación**, demostrar entusiasmo e inquietudes para animarse a explorar nuevos escenarios y enriquecer las situaciones lúdicas.

- **Flexibilidad** para adaptarse a las características de cada situación, admitir modificaciones y propuestas que surjan sobre la marcha.
- **Creatividad para innovar** desde sus propias experiencias artísticas y lúdicas, y fomentar esos mismos procesos en los niños.
- **Actitud investigativa** con la finalidad de poder sistematizar las experiencias de juego y los modos de funcionamiento del espacio lúdico, con miras a desplegar procesos de análisis, evaluación y ajuste permanente.

LA JUGABILIDAD COMO PRINCIPIO DE ACCIONES LÚDICAS

Jugabilidad es un término empleado en el diseño y análisis de videojuegos y describe la calidad del juego en términos de sus reglas de funcionamiento y de su diseño como juego. Brinnitzer (2005) amplía la definición distinguiendo una dimensión objetiva referida al diseño del juego y una dimensión subjetiva referida a la experiencia de los jugadores al adentrarse en una actividad lúdica.

Pavía (2006) define la dimensión subjetiva de la jugabilidad como *“...el conjunto de disposiciones y capacidades que le permiten a uno construir su propia experiencia de jugar, más vinculada al modo lúdico que a la forma del juego. Una disposición para animarse a probar cosas nuevas, a emocionarse, a exponerse y compartir con otros una experiencia”*.

Entendida así, la jugabilidad se transforma en un objetivo prioritario de las acciones y estrategias del dinamizador en relación con los niños. La ludoteca y las acciones que se realizan en ella deben despertar, potenciar y permitir el despliegue de las disposiciones y capacidades hacia el juego en sus visitantes. Es necesario recordar que para muchos de los niños en situación de vulnerabilidad, las intervenciones de juego en el ámbito de la ludoteca pueden ser sus primeras experiencias

lúdicas y, como tales, altamente movilizadoras. Por lo tanto, es recomendable que el ludotecario pueda pensar en intervenciones que contemplen un paso progresivo:



ACERCA DE LAS FORMAS DE JUEGO Y LAS ACTIVIDADES

¿Qué formas organizativas pueden asumir las actividades lúdicas?

Ya hemos señalado que las ludotecas tienen la función primordial de promocionar el derecho del niño al juego y al esparcimiento. Jugar es una actividad fundante, necesaria y propia del ser humano. El juego se plantea como una condición para la socialización, ya que a través del juego se incorporan normas, valores, costumbres y sentido de pertenencia.

Es en este contexto de la ludoteca, y a consecuencia de ejercer el derecho al juego, que los niños logran aprendizajes relevantes y significativos para su crecimiento y desarrollo.

En la medida que las propuestas de juego que ofrecemos a los niños desde el espacio de la ludoteca se relacionen con sus necesidades e intereses, ellas se constituirán en motores de desarrollo y equidad social.

La diversidad de propuestas y la continuidad son aspectos centrales a la hora de pensar estrategias de intervención lúdica.

Cuando decimos continuidad planteamos que la ludoteca debe ser un proyecto sostenido, estable y perdurable en el tiempo. “Alojar a la niñez requiere de un enorme movimiento social que la reciba, en especial, a los más pequeños, en un presente que dialogue con el porvenir”⁸.

Garantizar diversidad y continuidad de propuestas de juego es central para el éxito del trabajo en las ludotecas.

Con diversidad nos referimos a distintas formas que pueden asumir los encuentros. Estos pueden pensarse como:

| ACTIVIDADES | DESCRIPCIÓN |
|------------------------------|--|
| SESIONES DE JUEGO. | Son espacios sistemáticos de encuentros con otros mediados por una actividad lúdica (sesiones de juego libre, sesiones de juegos reglados, de actuación, etc.) Puede variar la cantidad de participantes. La frecuencia la determina el mismo proyecto, pudiendo ser esta semanal, quincenal o mensual. |
| VISITAS. | Son modalidades acordadas previamente con otros espacios o instituciones. Se relacionan con objetivos trazados por el equipo de gestión de la ludoteca y se acuerdan las condiciones de participación, traslado y permanencia. |
| TALLERES. | Se conciben como actividades simultáneas en distintas temáticas que se desarrollan en un mismo espacio (taller de reciclado, de teatro, de juegos motores, etc.). La decisión de participar en uno de los talleres depende de la elección del niño, en función de sus necesidades e intereses. |
| PRÉSTAMO DE JUGUETES. | El sistema de préstamo puede concebirse en dos modalidades: <ul style="list-style-type: none"> • Préstamo interno, es decir, se ofrece un servicio de colección abierta, donde el usuario puede tomar libremente juegos o materiales del estante de guardado. • Préstamo externo, en esta línea se abre la posibilidad a los usuarios de retirar juegos o juguetes por un tiempo determinado bajo ciertas condiciones de préstamo. |
| CHARLAS. | Estas actividades se enmarcan en la necesidad de involucrar a la familia y la comunidad en la promoción del derecho a jugar y abordar temáticas relacionadas con el bienestar infantil. |

⁸ Fajn, 2017, p.38.



| ACTIVIDADES | DESCRIPCIÓN |
|---------------------------------------|--|
| PANELES DEBATES. | Los paneles buscan centrar la conversación en problemáticas que requieren ser abordadas desde perspectivas diferentes. |
| INTERCAMBIOS Y ASESORAMIENTOS. | Apuntan al trabajo en redes de ludotecas, con el fin de generar encuentros de profesionales del juego que permitan enriquecerse compartiendo experiencias y problemáticas. |

1. SESIONES DE JUEGO

Las sesiones de juego son las actividades principales y más frecuentes de una ludoteca. Por sesión de juego se entiende la creación de un tiempo/espacio para que el niño despliegue su deseo de jugar. Las sesiones de juego pueden asumir diferentes modalidades, en función de los propósitos que sostengan las propuestas de ludotecas, así como la concurrencia de niños.

Si la ludoteca ofrece un periodo de atención determinado y de libre acceso a los niños de todas las edades, puede suceder que cada niño, al momento de ingresar al espacio de la ludoteca, tenga la libertad de elegir qué tipo de juego desarrollar y de qué manera hacerlo. En ese sentido, las sesiones de juego podrían ser individuales (en el caso de que haya un solo niño interesado en ese sector de juego) o grupales (en el caso de que se encuentren varios niños en un mismo sector). La invitación a los diferentes sectores o rincones de juego deberá ser sugerida por el dinamizador del espacio lúdico, en función de las edades de los asistentes y sus características personales.

En otros apartados de la guía se ha hecho hincapié en los tipos de rincones o zonas de juego, así como en su organización, según la metodología ESAR. Se aconseja al lector remitirse a esa sección para profundizar en el tema.

2. VISITAS

Las visitas de juego son modalidades de intervención lúdica trabajadas dentro de la planificación de la propuesta ludoteca. A partir de los grupos de trabajo conformados con niños que asisten de manera regular a la ludoteca puede pensarse en la posibilidad de realizar salidas o visitas lúdicas a ciertas zonas de la ciudad que, por su relevancia, en relación con el juego, sean consideradas de interés para los niños. A modo de ejemplo, en Asunción puede pensarse en una visita al Jardín Botánico o al Parque Guasu Metropolitano, con la finalidad de desarrollar actividades lúdicas de exploración y destrezas motoras al aire libre. También pueden incluirse salidas a alguna institución que resulte de curiosidad e interés para los niños, como ser el cuartel de bomberos o algún espectáculo que temporariamente esté de visita en la ciudad (el circo, por ejemplo).

Estas actividades requieren de mucha planificación en aspectos de organización y logística por parte de los responsables de la ludoteca, así como de mucha coordinación con las familias de los asistentes. Es recomendable adentrarse en este tipo de propuestas, una vez que la ludoteca tenga un buen tiempo de funcionamiento y haya ajustado aspectos que hacen a la organización y a la dinámica interna.

Otra modalidad de visita puede ser pensada a la inversa; es decir, cuando es la misma ludoteca la que ofrece alguna propuesta de ser visitada por grupos pertenecientes a alguna institución educativa. Estas visitas son organizadas por los responsables del espacio lúdico, con la finalidad de promover y visibilizar la importancia del juego en la vida infantil.

Para el desarrollo de estas propuestas de visita son necesarias estas consideraciones:

- Establecer contacto con la institución educativa.
- Acordar los objetivos de la visita, el tiempo de duración y la fecha de realización.
- Desarrollar una planificación de la visita, a partir de conocer la edad y características del grupo de niños, así como la cantidad de niños que asistirán.
- Preparar el ambiente para recibir al grupo con diferentes ofertas de juego.
- Desarrollar las actividades según lo planeado.
- Evaluar lo trabajado en momentos posteriores al desarrollo de la visita.

3. TALLERES

Los talleres son propuestas de trabajo expresivo que pueden desarrollarse a partir de los diferentes lenguajes artísticos. Así se citan talleres de plástica, de expresión musical, de teatro, de construcciones, de reciclado, etc.; en el apartado son propuestas de participación y aprendizaje grupal. González Cuberes los define como el lugar de la manufactura y la mentefactura. En este sentido, los talleres son concebidos como la creación de un tiempo/espacio, donde el niño despliega acciones que le permitan hacer, pensar y sentir a través del intercambio con los otros participantes y la tarea misma⁹.

Los talleres se constituyen en una actividad importante desde el punto de vista del juego, pues además de desarrollar conocimientos, aportan vivencias y experiencias favorecedoras de la formación integral del niño.

Los talleres requieren de una planificación previa por parte del dinamizador del espacio lúdico a partir de los siguientes aspectos:

- Conocer las características del grupo de participantes.
- Identificar sus expectativas, aspiraciones, experiencias previas.
- Realizar una adecuada programación de actividades del taller. Esto significa que las propuestas de trabajo deben garantizar un nivel de exigencia tal que implique un esfuerzo real y progresivo del alumno en todos los aspectos. Lo importante es mantener un equilibrio entre el taller, sus exigencias en el proceso y la psicología de los alumnos.
- Tomar en consideración las características individuales de cada participante, a fin de ofrecer ayudas ajustadas.
- Desplegar un rol de mediador y ayuda, pero respetando la acción del niño como eje central de la propuesta (lo fundamental de este aspecto es estimular la confianza en las posibilidades de acción y la autonomía del niño para el desarrollo de la propuesta de trabajo). Con ese fin, se busca que cada vez el taller sea más autogestionado y el dinamizador tenga la función de asesorar, guiar y acompañar solo cuando el participante lo requiera.
- Transformar la propuesta del taller en experiencias positivas para todos los participantes.
- Desplegar acciones permanentes de evaluación individuales (del proceso de cada participante) y grupales (del grupo como una unidad de trabajo), orientadas a estimular el autococimiento y la autoconciencia en los aspectos físicos, emocionales, intelectuales (hacer, pensar y sentir).

⁹ González Cuberes, 1989.

4. TIPOS DE TALLERES

Taller de arte: ofrece la posibilidad de trabajar en actividades de dibujo, pintura, modelado, escultura. Desde el punto de vista de las inteligencias múltiples (Howard Gardner), trabaja sobre los aspectos viso-espaciales y emocionales de la inteligencia. Su objetivo es favorecer la expresión y la creatividad a través del material plástico; no obstante, los niños desarrollan aprendizajes acerca del proceso de observación de formas, colores, texturas, composiciones, etc. Los materiales que se incluyen en este taller son papeles, lápices, pinturas, tintes, masas, arcillas, pinceles, lienzos, etc.

Taller de expresión corporal: propone a los integrantes, herramientas y experiencias que les permitan expresarse y reflexionar a través del movimiento y dinámicas de expresión corporal. Desde el punto de vista de las inteligencias múltiples (Howard Gardner), trabaja sobre los aspectos kinestésicos, corporales y emocionales de la inteligencia. Los materiales que se incluyen en este taller son telas, pelotas, aros, vestimenta, accesorios, música, luces, objetos varios, pinturas para maquillaje, etc.

Taller de construcciones: es una propuesta que implica el despliegue de los juegos de construcción. La principal característica de este tipo de juegos es que son con objetos¹⁰. El juego de construcción aparece alrededor del primer año y se realiza simultáneamente con los demás tipos de juego. Desde el punto de vista de las inteligencias múltiples (Howard Gardner), trabaja sobre los aspectos espaciales, lógico-matemáticos y emocionales de la inteligencia. Participar de un taller de construcciones permite al niño explorar el espacio inmediato a partir de las posibilidades corporales y de movimiento, lo mismo que favorece la indagación del ambiente natural, social y tecnológico. Los objetos incluidos en este tipo de juegos son diversos, desde los conocidos bloques de construcción o ladrillos, las cajas de

bloques con distintas formas y tamaños hasta juegos de mayor complejidad como rompecabezas y tangram.

Los materiales que se incluyen en este taller son bloques, maderas, cajas de distintos tamaños, latas, hilos, sogas, telas, alfombras, etc.

Taller musical: busca ofrecer al niño experiencias de naturaleza vivencial, en las que el hacer es un medio privilegiado para conocer el mundo sonoro que les rodea de manera lúdica. Esto implica interactuar y participar en experiencias musicales que construyan lazos afectivos y de cooperación entre las niñas y los niños.

Desde el punto de vista de las inteligencias múltiples (Howard Gardner), trabaja sobre los aspectos musicales y emocionales de la inteligencia.

Entre las propuestas, se desarrolla la escucha atenta sobre distintos fenómenos sonoros que rodean a los niños y la percepción del ritmo musical y su relación con el movimiento. El uso de maracas, tambores, panderetas, triángulos, platillos, entre otros; instrumentos autóctonos como el mimby eta (muchas flautas), el tambor, la flauta de pan, al igual que instrumentos cotidiáfonos, como llaves, envases y botones, botellas de plástico, chapitas, maderas, serán recursos interesantes de tener en el taller.

Taller de reciclado: reciclar, reducir y reutilizar (3R) son tres palabras que resumen la idea del cuidado del medioambiente planteados entre los ODS 2030. Los talleres de reciclado son propuestas de actividades lúdicas con niños que fomenten el respeto por el planeta. Parten de la idea de transformación de los recursos y materiales, a la vez que buscan desarrollar una mirada de cuidado y respeto hacia el entorno a través del fomento de acciones de reutilización y reciclado de materiales, desarrollan la creatividad e imaginación, y potencian las destrezas, capacidades y aptitudes de los participantes, a través de unas actividades dinámicas y de trabajo en equipo.

¹⁰ Sarlé, 2005, p.40.

Desde el punto de vista de las inteligencias múltiples (Howard Gardner), trabaja sobre los aspectos viso-espaciales, lógico-matemáticos, naturalistas y emocionales de la inteligencia.

Se incluyen aquí diversidad de materiales de desecho en perfectas condiciones de higiene, tales como cajas, cartones, botellas, envases, tejidos en desuso, entre otros. También se pueden tener tijeras, marcadores, lanas, hilos, pegamentos, u otros elementos que permitan la transformación de estos materiales.

5. PRÉSTAMO DE JUGUETES

Como decíamos anteriormente, el préstamo puede asumir dos modalidades: una modalidad de préstamo interno y una de préstamo externo.

La modalidad de **préstamo interno** se refiere a la posibilidad de que los usuarios de la ludoteca posean la libertad de elegir y acceder al recurso lúdico que deseen. Si bien pareciera algo de muy fácil realización, es necesario tener criterios de organización de los materiales, según los espacios disponibles en la ludoteca. Así, habrá que pensar en cada rincón o zona de juego en la posibilidad de contar con estantes donde ubicar los diferentes juegos y materiales para que estén disponibles y al alcance de los niños. También habrá que identificar los lugares, de manera que se conserve el orden. A estos aspectos se les suma la necesidad de contar con algunas reglas de funcionamiento que permitan a todos los participantes disfrutar del momento de juego. Entre ellas, señalaremos las más significativas.

- Tomar los juguetes de los estantes y retornarlos al mismo lugar una vez finalizado el juego.
- Cuidar de guardar (una vez finalizado el juego) todas las piezas que componen el material lúdico en su caja.
- Evitar romper o averiar el material para que todos puedan usarlo por igual.

- Saber que si el juguete no está disponible, el niño tendrá la posibilidad de usarlo en un tiempo diferente (todos tienen la posibilidad de usar todos los juguetes).

El **préstamo externo** se refiere a la posibilidad de que los niños y las familias lleven por un tiempo determinado un juguete o material lúdico al hogar para jugar en familia. Este tipo de préstamo requiere definir ciertas condiciones para que el sistema de préstamo externo sea funcional. Entre los aspectos a contemplar, señalaremos:

- Determinar los tipos de juguetes que pueden ser objeto de préstamo (tener un listado de aquellos juegos y juguetes que sí pueden ser objeto de préstamo externo).
- Contar con identificación. Los juguetes y juegos de préstamo externo deberán tener una identificación de la ludoteca (nombre de la ludoteca, número de catalogación).
- Disponer en un recipiente. Todo juguete que sea prestado debe tener un continente (caja o bolsa) para ser transportado.
- Llevar un registro escrito con la fecha de préstamo, la persona que lo lleva y las condiciones físicas del juego al momento del préstamo¹¹.
- Establecer una fecha de devolución.
- Realizar un estudio longitudinal de los juguetes más prestados y la cantidad promedio de población que hace uso de la ludoteca, con el fin de determinar si es necesario aumentar la oferta de ese tipo de materiales.

6. CHARLAS

Un aspecto central del trabajo de la ludoteca es involucrar a los cuidadores y las familias en el juego infantil. Por ello, se contempla dentro de las acciones del dinamizador del espacio lúdico, la posibilidad de ofrecer charlas o conversatorios con los adultos referentes.

¹¹ En el apartado II.c "Formas de registro", se presenta un modelo de ficha de préstamo.

Las charlas se conciben como espacios de encuentro y participación coordinados por el responsable de la ludoteca, con la finalidad de compartir experiencias personales respecto de la actividad lúdica hacia el interior de las familias. Así, habrá momentos donde la invitación al encuentro proponga revisar con los adultos los modos de jugar propios de su experiencia como niños (entendiendo este ejercicio como movilizador de sus emociones, a la vez que disparador de nuevas conductas en relación con lo lúdico), momentos en que sean los adultos quienes experimenten el placer de jugar con otros, así como también intercambien experiencias propias en relación con la asistencia a la ludoteca y el impacto que observan en sus niños.

Estos encuentros formarán parte de la planificación estratégica de la ludoteca y estarán calendarizados a lo largo del año con una frecuencia bimestral.

7. PANELES DEBATES

En la misma línea de las charlas enunciadas anteriormente, los paneles o encuentros debates pretenden abordar temas relevantes para la comunidad que concurre a la ludoteca. Las temáticas abordadas contemplan una diversidad de aspectos que tienen al niño en su eje. Así podrá trabajarse en temas de cuidado y salud infantil, la importancia del juego en el desarrollo del niño, la presencia de juguetes bélicos entre los objetos de entretenimiento de los niños, cómo promover el juego en los niños frente a las restricciones sanitarias por el COVID-19, el uso de espacios comunitarios como espacios de juego infantil, entre otros. Además, debe contemplarse la invitación a profesionales externos a la ludoteca para el abordaje de algunas de estas temáticas.

La selección de temas debe plantearse a partir de observar y conocer las características y necesidades propias de las comunidades usuarias del servicio. Así también es muy recomendable abrir espacios de consulta con los padres a través de entrevistas breves, encuestas y otras modalidades de recolección de información.

Al igual que las charlas, los paneles debates deben formar parte de la planificación estratégica de la ludoteca.

8. INTERCAMBIOS Y ASESORAMIENTOS

El trabajo de las ludotecas debe pensarse inserto en el marco de políticas públicas. Desde ese enfoque es que se plantea la necesidad de trabajar en redes, articulando esfuerzos y experiencias. Los intercambios entre ludotecas buscan desplegar un trabajo interinstitucional en redes, en el cual el análisis y la reflexión de las propias prácticas será el eje central. Otro aspecto relevante que considerar es la evaluación y sistematización de la experiencia desarrollada a través de un trabajo hacia el interior de cada centro. Dentro de la planificación estratégica es necesario contemplar formas de registro para sistematizar y documentar la experiencia. La información así obtenida será de relevancia para trabajos de asesoramiento para la creación de nuevos espacios lúdicos.

CRITERIOS PARA SELECCIONAR LAS PROPUESTAS DE JUEGOS

Los criterios que deben guiar la selección de juegos y propuestas de actividades pueden centrarse en los siguientes ítems:

| CRITERIO | INDICADORES |
|--------------------------|--|
| CREATIVIDAD. | <ul style="list-style-type: none"> • Potencial creativo del juguete. • Posibilidad de transformación. |
| COOPERACIÓN. | <ul style="list-style-type: none"> • Actividades que promuevan la interacción social cooperativa. • Desvanecimiento de actitudes competitivas. |
| INTERCULTURALIDAD. | <ul style="list-style-type: none"> • Respeto por las diferencias. • Juegos tradicionales. • Incorporación de aspectos de la cultura local. |
| INCLUSIÓN. | <ul style="list-style-type: none"> • Diseño universal. • Eliminación de barreras que limiten la participación y el aprendizaje. • Perspectiva de género para evitar estereotipos. |
| INTELIGENCIAS MÚLTIPLES. | <ul style="list-style-type: none"> • Actividades que enfatizen las diferentes manifestaciones de la inteligencia. |
| EDUCACIÓN AMBIENTAL. | <ul style="list-style-type: none"> • Actividades de armonización con el medioambiente. • Recuperación de espacios verdes. • Reciclado de materiales. • Construcción de juegos. |

JUEGOS Y JUGUETES COMO DINAMIZADORES DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

Definir al juego como un espacio de oportunidades de experiencias educativas, supone pensar en los objetos, los tiempos, los materiales y las propuestas que desde el espacio de la ludoteca se ofrecen para que esas experiencias se transformen en propuestas oportunas, pertinentes y constructivas.

La simple disponibilidad de objetos y espacios no garantiza el desarrollo de buenas experiencias. Se necesita del **otro** como habilitante de la experiencia de jugar. Ese otro está representado en nuestro proyecto por la figura del dinamizador del espacio lúdico.

Hablábamos antes del concepto de **jugabilidad**, entendiéndolo como el conjunto de disposiciones y capacidades que le permiten a uno construir su propia experiencia de jugar, como una

disposición para animarse a probar cosas nuevas, a explorar, a compartir con otros. Creemos que esto sucede cuando los adultos involucrados en llevar adelante el proyecto desplegamos una mirada que habilite y potencialice las posibilidades de crecimiento de niños y niñas.

Este documento aspira a convertirse en una herramienta facilitadora de la tarea del dinamizador, ofreciendo una mirada sobre los tipos de juegos posibles de desarrollar. Presentamos a continuación diversas propuestas de juegos y materiales agrupados en cuatro grupos diferentes.

- Juegos de exploración con objetos y de construcción.
- Juegos motores.
- Juegos de simbolización.
- Juegos de reglas.

Esta organización fue pensada para facilitar la tarea del dinamizador y respetando la clasificación ESAR planteada anteriormente.

1. JUEGOS DE EXPLORACIÓN Y DE CONSTRUCCIÓN

Los niños y niñas pequeños muestran un interés marcado en explorar y conocer los objetos que los rodean. Es así que hacen uso de los recursos corporales que disponen, mirando, agarrando, chupando, oliendo y golpeando todo material que logran tener a su alcance. Los sentidos y el movimiento son sus herramientas para conocer y comprender el mundo.



2. JUEGOS MOTORES

Durante el primer año de vida, el bebé va adquiriendo paulatinamente un control de los movimientos de su cuerpo. Se explica que el control corporal sigue una dirección céfalo-caudal (desde la cabeza hacia las extremidades inferiores) y próximo distal (desde el centro de su cuerpo hacia sus extremidades). El primer logro madurativo del niño es el control cefálico, luego el postural (cuando logra permanecer sentado), posteriormente avanza hasta posicionar su cuerpo sobre cuatro apoyos (el gateo), y más tarde logra la bipedestación (pararse y desplazarse por el espacio caminando).

A partir de la adquisición de la marcha, logro que se da alrededor del primer año de vida, los niños adquieren una herramienta fundamental para su desarrollo. La posibilidad de caminar les permite moverse de manera independiente y con inten-

En la medida en que ponen en práctica esas estrategias de exploración, sus sentidos y movimientos van desarrollándose y ajustándose mejor a su entorno. Estas acciones son la base del desarrollo cognitivo.

En el caso de los bebés, es al adulto quien debe ubicarlo en el espacio y poner a disposición los objetos de exploración. En la medida que avanza en su desarrollo con el logro del gateo y posteriormente la marcha, el niño logra mayor autonomía en sus desplazamientos y, por lo tanto, amplía sus posibilidades de juego.

cionalidad por todo el espacio disponible. Es por esta razón que los llamamos deambuladores.

Para que un niño pueda desplazarse y experimentar en el espacio, es necesario que la organización de ese espacio cumpla con ciertas condiciones; por un lado, asegurar las condiciones de seguridad para permitir un desplazamiento libre del pequeño, y, por otro lado, brindar un espacio que invite a la exploración a través de juegos motores. Con esos fines, es prioritario que la organización de la sala ofrezca:

- Objetos de distintas alturas que inviten a trepar, subir, bajar, entrar y salir con diversos desplazamientos (caminando, gateando, arrastrándose, etc.); cuerpos geométricos grandes de un material seguro (bloques de goma espuma, rampas, escalones, cajas grandes de electrodomésticos, etc.).
- Trayectorias en el piso que permitan seguir recorridos.



- La presencia de un espejo (de material irrompible), que permita aparecer-desaparecer, mirarse, imitar movimientos etc.
- Una barra para pararse y sostenerse.

A partir de los dos años, las posibilidades de exploración con el cuerpo se complejizan buscando desafiar alturas, experimentar otros movimientos, como balanceos, saltos, equilibrios estáticos y dinámicos. Estas actividades se complejizan un poco más alrededor de los tres años, cuando el niño ya puede, liderado por un adulto, entablar juegos de competencia con sus pares (correr, trepar, saltar, lanzar y atrapar objetos, etc.).

3. JUEGOS DE SIMBOLIZACIÓN

Alrededor de los 18 meses, con el surgimiento del lenguaje, aparece en el niño la capacidad de simbolizar la herramienta fundamental para el despliegue del pensamiento. Las habilidades de simbolización se manifiestan de diferentes formas; el lenguaje, la imitación, el juego simbólico, el dibujo y más adelante la lengua escrita y los números son manifestaciones de esa misma herramienta intelectual (la simbolización).

Se incluyen aquí todos aquellos juegos que involucran lenguajes no verbales (dibujos y actividades plásticas, actividades sonoro-musicales y expresivo-corporales).

Es importante aclarar que los primeros juegos de ficción los realiza el adulto, cuando despliega acciones que simulan situaciones de la vida cotidiana a través de juegos corporales, expresiones verbales y uso de elementos del entorno (juega al doctor, a darle de comer a las muñecas, al mecánico y otra infinidad de propuestas).

4. JUEGOS DE REGLAS

En esta categoría incluimos todos aquellos juegos y actividades que presentan ciertas condiciones (normas o reglas) necesarias de respetar para desarrollar el juego. Esas reglas generalmente están escritas en el envase del juego y es un requisito compartirlas, conocerlas y respetarlas para poder jugar. Estos juegos invitan a niños y niñas a descentrarse de su propio punto de vista para poder cumplir con las reglas del juego. Son excelentes actividades para iniciarlos en la comprensión y respeto a las normas sociales.

Dentro de esta clasificación incluimos los juegos reglados de fabricación masiva para su comercialización, como son las loterías, dominó, juegos de la oca, memorias, cartas, etc. Generalmente, las instrucciones de los juegos vienen explicitadas en las cajas de los juegos, y su lectura y explicación es una condición inicial para el desarrollo de la actividad.

También se enmarcan en esta categoría aquellos juegos tradicionales transmitidos de generación en generación y que forman parte de la memoria oral y la tradición de las diferentes culturas. Muchos de ellos son juegos con canciones y movimientos corporales que no requieren de material concreto para su despliegue. Una forma de recuperar y mantener la memoria colectiva es a través de los adultos, en actividades de conjunto, donde se sondea la historia personal de cada uno en relación con el juego y se van encontrando elementos lúdicos en común. Incluimos dentro de esta categoría de juegos las rondas, el descanso, el tuka' ñ escondido, el "Pasaré, pasará" o Martín pescador, el juego Arroz con leche, y otros.

Esas recopilaciones pueden consolidarse en un fichero de juegos y tradiciones para acceder a los juegos en actividades frecuentes con los niños. Dentro de estos juegos tradicionales, existen otros que implican un soporte material para poder jugarlos. Algunos se dibujan en el suelo o en grandes cartones. El Descanso, Cielo y tierra, pistas de autos, juegos de emboque y puntería son algunos de ellos.

5. RINCÓN DE LECTURA

La lengua escrita es un producto cultural, es decir, es una herramienta de comunicación creada a partir de la necesidad de comunicarse que tienen las personas. En este sentido, se puede decir que es un sistema de comunicación diferente de la oralidad, a través del cual se desarrollan las interacciones sociales. Acceder a la lengua escrita significa tener acceso a un bien cultural; pensado desde allí, se puede afirmar que el acceso a la lectoescritura es un derecho ciudadano. Es sabido que los niños que nacen y crecen en un entorno que hace uso cotidiano de la lengua escrita, desarrollan mayores posibilidades de acceder tempranamente a la comprensión de ese sistema de comunicación. En contrapartida, los niños que crecen en entornos socioculturales pobres carecen a su alrededor de este tipo de prácticas y, en consecuencia, no disponen de herramientas que les permitan empezar a cuestionarse acerca de ese objeto de conocimiento que es la lengua es-

crita. Este espacio tiene como finalidad abrir ese contacto con la lengua escrita. En ningún momento el objetivo del rincón es que el niño aprenda a leer o escribir. Por el contrario, se trata de crear situaciones que permitan a los niños aproximarse a prácticas de lectura y escritura que a diario desarrollamos quienes nos encontramos alfabetizados.

6. NUEVAS TECNOLOGÍAS

Es un hecho constatado por todos que las nuevas tecnologías se encuentra presente en la vida cotidiana de todos nosotros.

La presencia y el uso de los diferentes dispositivos electrónicos (celulares, notebook, ipad, televisores, etc.) facilitan la tarea cotidiana. Así también, en los últimos años los juegos a través de dispositivos electrónicos han permeado en las diferentes áreas de estimulación y desarrollo infantil siendo cada vez más frecuente observar la presencia en la virtualidad de juegos educativos. En la actualidad, muchos niños y niñas están expuestos desde pequeños a largos períodos de tiempo en actividades relacionadas con el uso de los dispositivos electrónicos, actividades que afectan su desarrollo armónico.

Las ludotecas pueden verse beneficiadas con un espacio con recursos tecnológicos como dinamizadores lúdicos. No obstante, es muy importante orientar a las familias y los animadores culturales en el uso adecuado y constructivo de los mismos. Señalamos aquí algunos puntos que consideramos centrales:

- No se recomienda el uso de pantallas en menores de 2 años.
- En niños de 2 a 4 años, el uso de dispositivos no debe superar los 60 minutos al día.
- El uso de la tecnología siempre debe estar acompañada por adultos.
- Priorizar los juegos virtuales que favorezcan el desarrollo de capacidades cognitivas (del lenguaje, del pensamiento, de lógica).
- Seleccionar siempre juegos que favorezcan la socialización y el intercambio con los pares.



ANEXO

| TIPOS DE JUGUETES PARA EXPLORACIÓN Y JUEGOS MOTORES BEBÉS (0 A 18 MESES) | | |
|---|---------------------------|---|
| NOMBRE DEL JUGUETE | CLASIFICACIÓN ESAR | DESCRIPCIÓN |
| JUEGO DE ANILLOS APILABLES. | E1.02/ E1.03 | Set de anillas de diferentes tamaños que permiten apilarse sobre un eje de mayor a menor o viceversa. |
| JUEGO DE CUBOS APILABLES. | E1.02/E1.03 | Set de cubos de diferentes tamaños que permiten encimarse armando una torre. |
| JUEGOS DE ENCASTRE DE FORMAS SIMPLES. | E1.02/ E1.03 | Material de plástico o madera de formas o tamaños diferentes que permiten explorar las características de los objetos y establecer relaciones de semejanza. |
| FORMAS GRANDES APILABLES. | E1.06 | Cuerpos geométricos grandes de goma espuma que permitan armar trayectos para explorar corporalmente. |
| AROS PLÁSTICOS. | E1.06 | Material de distintos colores que permite trabajar nociones espaciales y destrezas motoras globales. |
| SET DE MOTRICIDAD. | E1.06 | Juego de barras y soportes plásticos para desplegar actividades de desplazamientos y coordinación motora global. |
| PARACAÍDAS (LONA DE PSICOMOTRICIDAD). | E1.06 | Círculo de tela de diversos colores de 2 m de diámetro aproximadamente con manijas a los costados. |
| SET DE PELOTITAS PLÁSTICAS. | E1.06 | Juego de pelotitas plásticas de diversos colores y de 7 cm de diámetro aproximado. |
| COLCHONETAS. | E1. 06 | Colchones de goma espuma recubiertos con plástico lavable de 0.80 x 1.20 m aproximadamente. |
| ZANCOS. | E1.06 | Latas o bloques de madera con una sogá para colocarse en los pies y caminar sobre ellos. Favorece la coordinación global dinámica. |



| | | |
|--|--------------|---|
| TUBOS PASADIZOS. | E1.06 | Material fabricado con aros plásticos y tela que permite el desplazamiento de objetos y el propio cuerpo a través de él. Diámetro aproximado: 1m. |
| BALANCÍN DE MADERA. | E1.06 | Pieza de madera semicircular que permite movimientos de balanceo. |
| PELOTA BOBATH. | E1.06 | Pelota inflable de goma de 1m de diámetro para estimular la propiocepción. |
| SOGAS COLGANTES. | E1.06 | Sogas gruesas colgadas de diferentes lugares para explorar los movimientos y posiciones corporales. |
| CAJAS DE DIFERENTES TAMAÑOS. | E1.06 | Cajas de productos comerciales de tamaños grandes y armadas de diferentes formas que permiten explorar el espacio y las posiciones del propio cuerpo en ellas. |
| BLOQUES APILABLES GRANDES. | E1.07/ A3.01 | Bloques de plástico. |
| CUBOS DE ENCASTRE. | E1.07/ A3.01 | Juego de cubos de diferentes tamaños que permiten encastrarse uno dentro de otro. |
| ENHEBRADOS. | E1.07/ A3.07 | Formas de distinto tamaño con hilos plásticos para poder enhebrar. Estimula el desarrollo de la motricidad fina. |
| TABLEROS DE ENHEBRADOS. | E1.07/ A3.03 | Tableros de madera o plástico de 25x25 cm agujereados de manera regular, acompañados de un juego de cordones de diferentes colores. También contiene un set de hojas con figuras simples para copiar. |
| PINZAS PLÁSTICAS. | E1.07/ A3.03 | Pinzas gruesas de plástico que favorecen la posición de pinza (oposición dígito-pulgar) y el ajuste y coordinación de movimientos. |
| JUEGO DE PESCA CON IMANES. | E1.07 | Juego de fichas de madera con formas de peces y con ojo de metal, acompañadas de cañas de madera con imanes en el extremo. Actividad de coordinación motora fina. |
| POMPONES DE DIFERENTES TAMAÑOS. | E1.07 | Bolas de distinto tamaño de lana u otro material blando y de diferentes colores. |



| | | |
|--|--------------|--|
| RECIPIENTES DIVERSOS. | E1.07 | Boles, cajas plásticas, latas u otros contenedores para desplegar actividades de poner, sacar, trasvasar, etc. |
| MESA SENSORIAL. | E1.07 | Mesa de madera con recipientes para trabajar y estimular los sentidos, la exploración y la manipulación de materiales con diferentes texturas. |
| JUEGOS DE ARENERO. | E1.07/ E1.03 | Set de baldes, palas, coladores, rastrillos, moldes para el trabajo con arena. |
| ARCILLA, MASAS Y PLASTILINAS CON ELEMENTOS PARA CORTAR, MOLDEAR, ETC. | E1.07/ E1.03 | Materiales para trabajar las experiencias táctiles y las habilidades de motricidad fina. |

| TIPOS DE JUGUETES PARA SIMBOLIZACIÓN NIÑOS (18 A 48 MESES) | | |
|---|---------------------------|---|
| NOMBRE DEL JUGUETE | CLASIFICACIÓN ESAR | DESCRIPCIÓN |
| TÍTERES. | S2.03 | Muñecos para colocar en la mano y desplegar juegos de representación. |
| TÍTERES DE DEDO. | S2.03 | Muñecos para colocar en dedos y desplegar juegos de representación. |
| MARIONETAS. | S2.03 | Muñecos para accionar con hilos y desplegar juegos de representación. |
| MÁSCARAS DE PERSONAJES O ANIMALES. | S2.01 | Caretas para jugar a ser diferentes personajes o animales. |
| ANIMALES DE PLÁSTICO. | S2.01 | Juegos de animales plásticos según distintas clasificaciones (domésticos, salvajes, de la granja, del mar, aves, mamíferos, dinosaurios, etc.). |
| MUÑECOS DE GRUPOS FAMILIARES. | S2.01 | Muñecos pequeños que permitan representar roles familiares (mamá, papá, hijos, hermanos, abuelos, tíos, etc.). |



| | | |
|--|--------------|---|
| CASITA DE MUÑECAS CON IMPLEMENTOS. | S2.02 | Estructura abierta de plástico o madera que representa las dependencias del hogar con accesorios para desplegar juegos que simulen situaciones cotidianas de la casa. |
| SET DE COCINA. | S2.02 | Juego con elementos de cocina para desplegar acciones de los diferentes roles del hogar. |
| SET DE CARPINTERO. | S2.02 | Juego con elementos de carpintería para desplegar acciones de los diferentes roles del trabajo de reparar objetos. |
| SET DE DOCTOR. | S2.02 | Juego con elementos de propios del doctor para desplegar acciones que hacen a la salud. |
| SET DE DESPENSA. | S2.02 | Juego con elementos de la despensa o el supermercado para desplegar acciones de compraventa de productos. |
| SET DE MECÁNICO. | S2.02 | Juego con elementos de reparaciones de vehículos para desplegar acciones propias del oficio de mecánico. |
| ALIMENTOS Y COMIDAS VARIAS. | S2.02/ S2.01 | Set de alimentos y comidas de madera o plástico para clasificar y desplegar juegos de compraventa, elaboración de comidas, etc. |
| MUÑECOS VARIOS. | S2.02/ S2.01 | Muñecos de diferentes tamaños, sexuados y con diferentes características para desplegar juegos de roles familiares y acciones propias de la crianza. |
| HERRAMIENTAS VARIAS. | S2.02/ S2.01 | Set de elementos de carpintería de madera o plástico para desplegar juegos de reparación de objetos del hogar. |
| OBJETOS Y ACCESORIOS DE LA VIDA DIARIA. | S2.02/ S2.01 | Set de objetos y accesorios de la vida diaria que colaboren con el despliegue del juego simbólico (teléfonos, mantelitos, platos, vasos, latonas, cacerolas, utensilios de cocina, envases de productos limpios, vacíos y bien cerrados, etc.). |
| ROPAS PARA DISFRAZARSE. | S2.03 | Ropas usadas varias para desplegar el juego simbólico (zapatos, bufandas, polleras, vestidos, sacos, camisas, pijamas, etc.). |



| | | |
|-----------------------------------|--------|--|
| ACCESORIOS PARA DISFRACES. | S2.03 | Collares, carteras, pulseras, corbatas, sacos, anteojos, mochilas, cascos de motos, etc.). |
| MEDIOS DE TRANSPORTE. | S2.02 | Set de autos y camiones, aviones, barcos y otros medios de transporte de diversos tamaños. |
| ALFOMBRAS CON CIRCUITOS. | S2.03 | Alfombra con calles y circuitos destinados a los medios de transporte. |
| SEÑALES DE TRÁNSITO. | S2. 03 | Señales de tránsito, semáforos, carteles indicadores para incluir en el juego con la alfombra. |

TIPOS DE JUEGOS DE REGLAS NIÑOS (A PARTIR 36 MESES)

| NOMBRE DEL JUGUETE | CLASIFICACIÓN ESAR | DESCRIPCIÓN |
|--|---------------------------|--|
| ROMPECABEZAS. | A3.02 | Juego de composición de imágenes a partir de los elementos que lo constituyen. Desarrolla las capacidades de análisis y síntesis, atención y concentración. |
| DOMINÓ DE IMÁGENES. | R4.02 | Juego de 28 fichas con imágenes relacionadas por igualdad o semejanza. |
| DOMINÓ DE IMÁGENES – PALABRAS. | R4.02 | Juego de 28 fichas con imágenes relacionadas con la escritura de su nombre. El agregado de la palabra que representa el nombre del objeto inicia en la comprensión del lenguaje escrito. |
| JUEGO DE OPUESTOS CON IMÁGENES. | R4.02 | Juego de 28 fichas para organizar pares según su opuesto. Trabaja nociones de similitud y oposición. |
| JUEGOS DE FIGURA Y SOMBRA. | R4.07 | Juego de 28 fichas para organizar pares según sean idénticos en forma. Trabaja nociones de reconocimiento visual. |
| JUEGO DE SECUENCIAS SIMPLES. | R4.03 | Juego de secuencias simples no mayores a cinco elementos por secuencia. Trabaja nociones temporales. |



| | | |
|---|-------|--|
| MEMORIA DE IMÁGENES. | R4.07 | Juego de 36 fichas organizadas en 18 pares iguales. Trabaja aspectos de la atención y la memoria visual. |
| MEMORIA IMÁGENES – PALABRAS. | R4.10 | Juego de 36 fichas organizadas en 18 pares iguales. Trabaja aspectos de la atención y la memoria visual. El agregado de la palabra que representa el nombre del objeto inicia en la comprensión del lenguaje escrito. |
| JUEGO DE LA OCA. | R4.08 | Juego de tablero con dados y fichas por jugador. El objetivo es recorrer el circuito y ser el primero en llegar al destino. |
| CARTAS CON IMÁGENES. | R4.07 | Juego de 48 cartas organizadas en cuatro juegos de 12 cartas cada uno. Presenta múltiples opciones de juego. |
| CARTAS CON NÚMEROS Y FIGURAS. | R4.07 | Juego de 50 cartas con numerales (hasta el 25) y cantidades correspondientes. Trabaja sobre la asociación entre cantidad y numeral correspondiente. Presenta múltiples opciones de juego. |
| CARTAS CON LETRAS. | R4.07 | Juego de cartas con letras del abecedario. Trabaja, entre otras opciones, sobre el reconocimiento de letras, la escritura del nombre propio. |
| LOTERÍA DE FIGURAS. | R4.07 | Juego con cartones de seis imágenes y fichas sueltas con las mismas imágenes. Trabaja sobre identificación de iguales, desarrollo de vocabulario, atención y concentración. |
| LOTERÍA DE IMÁGENES Y PALABRAS. | R4.10 | Juego con cartones de seis imágenes y fichas sueltas con las mismas imágenes. Trabaja sobre identificación de iguales, desarrollo de vocabulario, atención y concentración. El agregado de la palabra que representa el nombre del objeto inicia en la comprensión del lenguaje escrito. |
| LOTERÍA DE NÚMEROS Y CANTIDADES. | R4.11 | Juego con cartones de seis espacios con distinta cantidad de dibujos y fichas sueltas con los numerales. Trabaja sobre la relación entre numeral y cantidad, situaciones de conteo, reconocimiento de números, atención y concentración. |



| | | |
|---------------------------------------|--------|--|
| BINGO DE FIGURAS. | R4.07 | Juego con cartones de seis imágenes y fichas sueltas con las mismas imágenes. Trabaja sobre identificación de iguales, desarrollo de vocabulario, atención y concentración. |
| BINGO DE IMÁGENES Y PALABRAS. | R4.10 | Juego con cartones de seis imágenes y fichas sueltas con las mismas imágenes. Trabaja sobre identificación de iguales, desarrollo de vocabulario, atención y concentración. El agregado de la palabra que representa el nombre del objeto inicia en la comprensión del lenguaje escrito. |
| BINGO DE CANTIDADES Y NÚMEROS. | R4.11 | Juego con cartones de seis espacios y distinta cantidad de dibujos. Trabaja sobre la relación entre numeral y cantidad, situaciones de conteo, reconocimiento de números, atención y concentración. |
| TWISTER. | R4.05 | Juego de destreza física y reconocimiento de partes del cuerpo y nociones de lateralidad. |
| TIRO AL BLANCO CON PELOTAS. | R4.06 | Juego de agudeza visual y coordinación óculo-manual. El juego no tiene elementos punzantes, sino que las pelotitas son de material liviano y recubiertas con velcro para que puedan adherirse al blanco que es de paño. |
| TROMPOS. | E1.06 | Juego de tradición hecho de madera. Trabaja destrezas motoras finas. |
| TIRO A EMBOCAR. | R4.05 | El juego consta de un conjunto de latas dispuestas en forma de triángulo y unas pelotas pequeñas (de poco peso). |
| JUEGO DE BOLOS. | R4.06 | Juego de agudeza visual y coordinación óculo-manual. Juego tradicional con pinos y tres pelotas. Trabaja aspectos motores y perceptivos. |
| OBJETOS CONTADORES. | R4.11 | Caja con colección de objetos pequeños de distintas formas y colores para armar colecciones según cantidades solicitadas. |
| NÚMEROS EN MADERA/PLÁSTICO. | R4. 11 | Recurso para conteo e identificación de numerales. |
| LETRAS EN MADERA /PLÁSTICO | R4. 10 | Recurso para trabajar sobre reconocimiento de letras y escritura de nombre propio. |

RINCÓN DE LECTURA / TIPOS DE MATERIALES A INCLUIR

TEXTOS DE TIPO NARRATIVO

| CATEGORÍA | DESCRIPCIÓN |
|--|---|
| CUENTOS CON IMÁGENES. | Cuentos sin texto, con presencia solo de imágenes. Especialmente indicados para niños pequeños con la finalidad de desarrollar lenguaje y creatividad. |
| DIBUCUENTOS. | Cuentos con imágenes y textos. En los aspectos que hacen al texto escrito aparece una combinación de palabras y dibujos que invita al lector principiante a acompañar el proceso de lectura del adulto. |
| LIBRO ÁLBUM. | Cuentos donde el texto y la imagen funcionan de manera inseparables construyendo así una historia. Los lectores de estos libros buscan sentido a las historias, teniendo en cuenta dos códigos articulados: el lenguaje visual y el verbal. |
| CUENTOS DE DIVERSOS AUTORES. | Cuentos de autores nacionales, clásicos universales y latinoamericanos. |
| LIBROS DE RIMAS, CHISTES Y ADIVINANZAS. | Libros que hacen un uso recreativo del lenguaje. |

TEXTOS DE TIPO INFORMATIVO

| CATEGORÍA | DESCRIPCIÓN |
|--------------------------------------|---|
| ENCICLOPEDIAS DE ANIMALES. | Libros con información científica sobre animales adecuada a la edad de los niños. Es fundamental la presencia de imágenes y texto. |
| ENCICLOPEDIAS DE DINOSAURIOS. | Libros con información científica sobre dinosaurios adecuada a la edad de los niños. Es fundamental la presencia de imágenes y texto. |
| TEXTOS SOBRE CURIOSIDADES. | Libros con información científica sobre eventos de la naturaleza y de la vida cotidiana, curiosidades y otras informaciones que permitan comprender fenómenos que nos rodean, adecuada a la edad de los niños. Es fundamental la presencia de imágenes y texto. |
| RECETAS DE COCINA. | Material escrito con recetas varias organizado en carpetas o libros. Es fundamental la presencia de imágenes y texto. |
| AFICHES PUBLICITARIOS. | Material de publicidades diversas sobre situaciones culturales o de la realidad más cercana (propagandas de supermercado, afiches sobre eventos barriales, etc.). |



| | |
|---|---|
| TEXTOS DE INFORMACIÓN COTIDIANA. | Diarios de publicación local. Revistas con información variada. Revistas infantiles. |
| TABLETA O NOTEBOOK. | Herramienta digital con acceso a internet para la búsqueda de información puntual. |
| PORTADORES DE TEXTO DE USO SOCIAL | |
| ENVASES DE PRODUCTOS ALIMENTICIOS. | Envases de diferentes productos alimenticios, vacíos, limpios y reacondicionados para trabajar en actividades de representación de situaciones cotidianas. Los denominamos portadores de texto porque es el envase el que contiene información escrita y permite anticipar el significado. Son de gran utilidad para desplegar estrategias de lectura en el espacio de juego. |
| ENVASES DE PRODUCTOS DE LIMPIEZA E HIGIENE PERSONAL. | Envases de diferentes productos de higiene personal y limpieza, vacíos, limpios y reacondicionados para trabajar en actividades de representación de situaciones cotidianas. Los denominamos portadores de texto porque es el envase el que contiene información escrita y permite anticipar el significado. Son de gran utilidad para desplegar estrategias de lectura en el espacio de juego. |
| CAJAS DE JUEGOS. HOJAS BLANCAS. LÁPICES Y CRAYOLAS. LETRAS MÓVILES. PIZARRAS ACRÍLICAS CON MARCADORES. | Material diverso disponible al alcance de los niños para desplegar actividades de producción gráfica y escrita en el contexto de juego sin la finalidad expresa de enseñar/ aprender letras números o contenidos similares. |
| JUEGOS QUE FAVORECEN EL CONTACTO CON LA LENGUA ESCRITA | |
| CARTAS DE RIMAS. | Juego de cartas con imágenes y palabras organizado en 12 juegos de rimas compuesto cada uno por 4 cartas. |
| MEMORIA DE RIMAS. | Juego de 18 pares de imágenes cuyos nombres riman. Cada imagen va acompañada de la palabra que la nombra. |
| BINGO DE PALABRAS. | Juego con cartones de seis imágenes y fichas sueltas con las mismas imágenes. Trabaja sobre identificación de iguales, desarrollo de vocabulario, atención y concentración. El agregado de la palabra que representa el nombre del objeto inicia en la comprensión del lenguaje escrito. |
| DOMINÓ PALABRAS IMÁGENES. | Juego de 28 fichas con imágenes relacionadas con la escritura de su nombre. El agregado de la palabra que representa el nombre del objeto inicia en la comprensión del lenguaje escrito. |

CONSTRUIR JUGUETES A PARTIR DE LOS MATERIALES DEL ENTORNO

3.

b.

Es muy útil y necesario crear un espacio dentro de la ludoteca que permita reparar los juguetes que se van deteriorando, así como crear otros materiales lúdicos a partir de elementos de la naturaleza, objetos reciclables y de desecho.

Una buena idea es trabajar con los adultos, en especial con los padres de familia, siendo esta propuesta un dinamizador para trabajar la formación y el compromiso comunitario. En esta línea es fundamental enfocarse en la construcción de juegos y juguetes que recogen la memoria colectiva, las tradiciones y los procesos lúdicos de los adultos del entorno, potenciando de esa manera la riqueza cultural de la región y recuperando aspectos sociohistóricos fundamentales.

Es importante tener siempre presentes los siguientes puntos:

- Los juegos que se puedan construir que fortalezcan la socialización y la convivencia pacífica (evitando aquellos juguetes que promuevan la violencia y los juegos de azar).
- La propuesta de construcción de juegos y juguetes debe involucrar a los miembros de la

comunidad (padres, madres y familias cercanas).

- El trabajo se podrá desarrollar en varias sesiones.
- Los juegos y juguetes deben ser seguros y no presentar riesgos para los jugadores.
- Cada juego debe estar acompañado de indicaciones de edades, usos y reglas, de manera que pueda ser usado y multiplicado en otros espacios de juego, es decir, acompañado de un manual de juego.
- Es conveniente plastificar las fichas para mayor durabilidad.
- Es conveniente llevar un registro con la información del proceso desarrollado (cartillas o folletos), desde la investigación hasta la construcción del juego y el juguete, los nombres de las personas participantes del proceso de construcción, especificando el contexto, región, localidad y ciudad en donde se realizó, la fecha y demás datos que permiten contextualizar el juego y el juguete.

JUEGOS Y JUGUETES: ALGUNAS IDEAS PARA CREARLOS

Construir un juego o juguete implica considerar diversos aspectos, a saber:



¿A quién va dirigido?

Este aspecto remite a considerar la edad y las características de los destinatarios del juego. Es útil

reflexionar sobre la cantidad de personas que jugarán de manera simultánea, si el juego es versátil, en el sentido de poder adaptarlo según la edad y posibilidades de los niños, etc.

Instrucciones

Este aspecto hace referencia a hacer explícitas las reglas del juego. Nos invita a analizar si el material que deseamos elaborar requiere de instrucciones o es un juego de tipo intuitivo.

En caso de requerir instrucciones, se recurrirá a una redacción simple y clara, que se apoye con imágenes sencillas que ilustren y complementen el texto. Las instrucciones siempre deben estar disponibles en el juego o en su embalaje, escritas en letras de imprenta mayúscula y con tamaño de fácil lectura.

Materiales y espacio requerido

La selección de los materiales para la construcción de juegos y juguetes debe responder a criterios de durabilidad (utilizar materiales de calidad, que sean resistentes), sustentabilidad y economía (reutilizar materiales en desuso y adecuándolos a su nueva función, evitando de esa manera incurrir en gastos innecesarios).

Condiciones de seguridad

Es muy necesario tener en cuenta aspectos que hacen al tamaño de las piezas (según la edad de los usuarios), el uso de pinturas y pegamentos (que no sean tóxicos) y los bordes, las esquinas (evitando puntas y filos peligrosos).

Desafío que propone

Los desafíos tienen relación con las capacidades de los niños a quienes van dirigidos, ya que deben ser posibles de resolver, pero no ser tan sencillos como para no despertar el interés, ni tan complejos como para desestimarnos.

Tipo de interacción que promueve

Si bien se pueden diseñar juegos de tipo individual, es recomendable pensar en proponer juegos y juguetes que promuevan vínculos interpersonales, pudiendo ser estos juegos de tipo competitivo (la lógica del juego se basa en ganar o perder) o de tipo colaborativo (el juego requiere de estrategias de cooperación entre los participantes).

1

BALERO (JUEGO DE EJERCICIO)

MATERIALES

- Botellas plásticas.
- Tapas de botellas.
- Hilo de piolín.
- Pegamento.
- Cuchillo o cúter.
- Pinturas para decoración.

INSTRUCCIONES PARA LA CONSTRUCCIÓN

1. Cortar la parte superior de la botella formando un embudo (como se observa en la imagen).
2. Perforar las tapas plásticas en el centro y pasar un hilo; fijarlo con un nudo para evitar que salga.
3. Pegar sobre esa tapa otra del mismo tamaño.

4. Anudar el hilo al cuello de la botella (dejando una extensión de aproximadamente 20 cm).
5. Asegurar el hilo al cuello de la botella con cinta adhesiva.
6. Recubrir los bordes de la botella con cinta adhesiva para evitar que sea cortante.

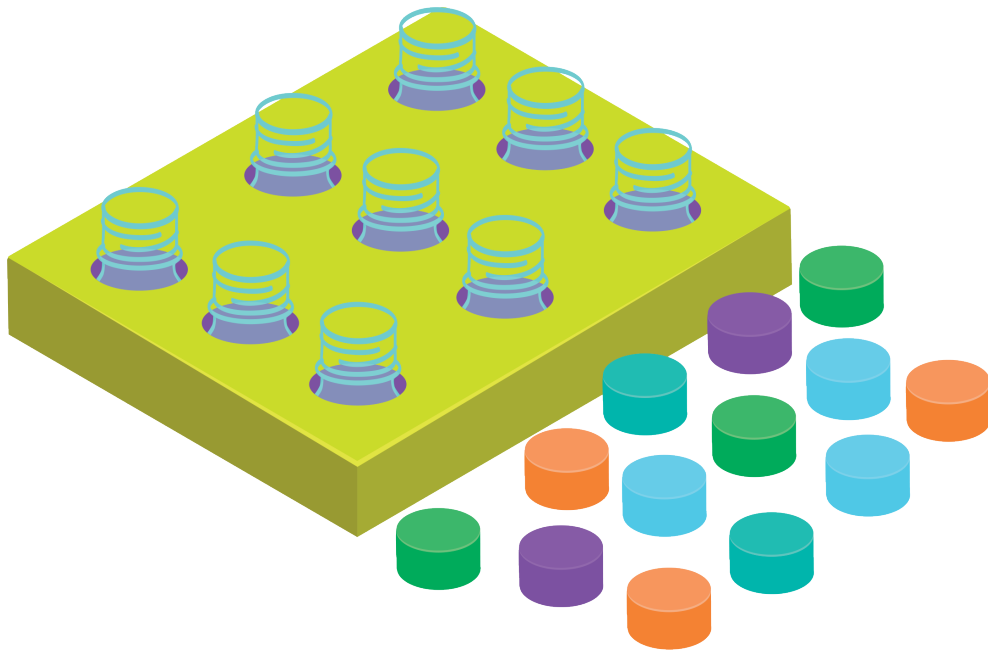
FORMA DE JUEGO

1. Es un juego de desarrollo individual.
2. El jugador toma el embudo por el cuello e impulsa la tapita para atraparla con el embudo.
3. El juego se vuelve más difícil cuanto más largo es el hilo, por lo que es recomendable hacer materiales con distintas extensiones de hilo.



2

ENCASTRES (JUEGO DE EJERCICIO MOTOR)



MATERIALES

- 1 caja con tapa resistente, del tamaño de una caja de zapatos.
- Picos de envases plásticos de distinto diámetro (ver productos de limpieza, gaseosas, etc.), con sus tapas.
- Pegamento.
- Pintura para decorar.

INSTRUCCIONES PARA LA CONSTRUCCIÓN

1. Cortar los picos de los envases por debajo de la línea de enroscado.

2. Encastrar los picos en la tapa de la caja y asegurarlos con cinta adhesiva.
3. Guardar las tapas de los distintos envases dentro de la caja.

FORMA DE JUEGO

1. Es un juego de desarrollo individual.
2. Los niños trabajarán en el enroscado de cada tapa en la boca correspondiente.

3

MEMORIA DE IMÁGENES (JUEGO DE REGLAS)

MATERIALES

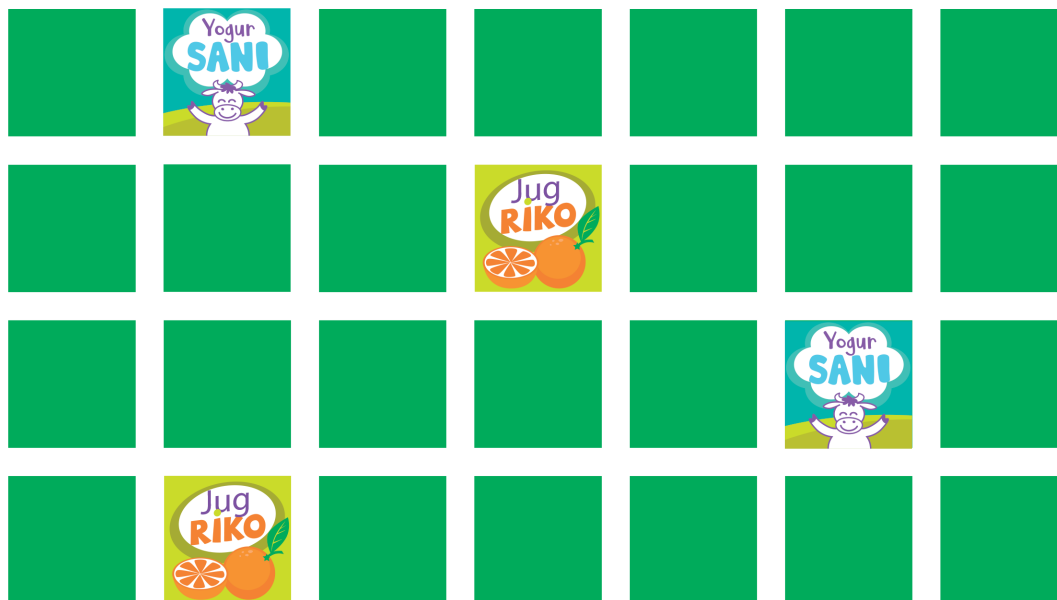
- Cartón de cajas de zapatos o similares.
- Logo de envases de jugos.
- Cinta adhesiva grande o *contact*.
- Pegamento.

INSTRUCCIONES PARA LA CONSTRUCCIÓN

1. Cortar 28 piezas de cartón de 10 cm x 10 cm y pintarlas para unificar el color.
2. Seleccionar y recortar 14 marcas de envases de jugos o yogures diferentes (escoger dos imágenes iguales de cada una de esas marcas).
3. Colocar una imagen en cada ficha para contar con pares iguales.
4. Armar 14 pares de fichas.
5. Plastificar con *contact* o cinta adhesiva gruesa.

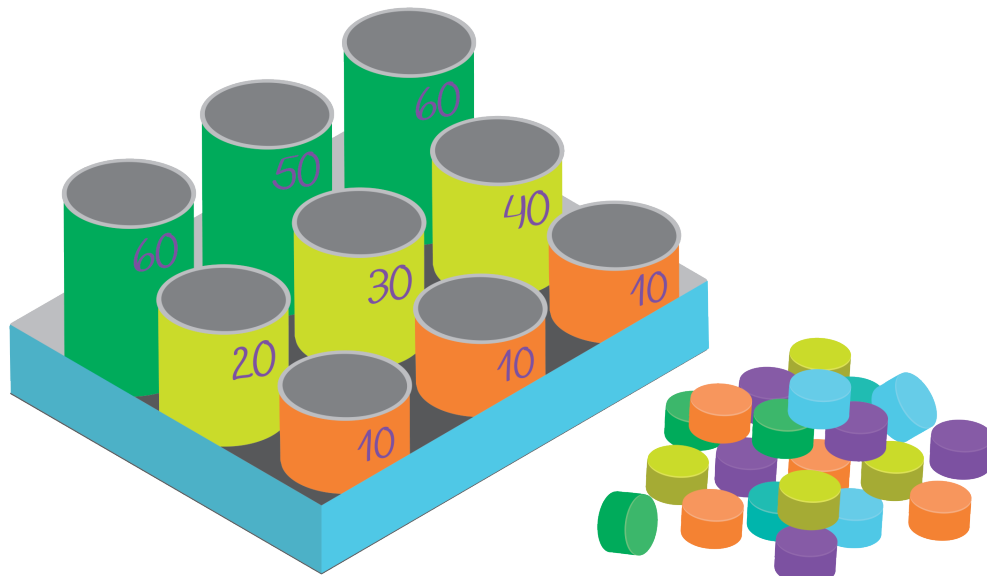
FORMA DE JUEGO

1. Es un juego para disfrutarlo a partir de 2 jugadores.
2. Se colocan las 28 fichas boca abajo sobre la mesa, formando un cuadrado de 7 fichas de largo por 4 fichas de alto.
3. Cada jugador deberá dar vuelta dos fichas por turno.
4. Si las imágenes son iguales se las guarda y vuelve a jugar.
5. Si no son iguales, las vuelve a dejar en su sitio boca abajo tratando de memorizar el lugar de cada imagen, y pasa el turno a su compañero.
6. Gana el jugador que más fichas consigue obtener.



4

TIRO Y SUMO (JUEGO MOTOR REGLADO)



MATERIALES

- 6 latas de tres tamaños diferentes (se necesitan 2 latas de cada tamaño).
- Caja o contenedor.
- Cinta adhesiva.
- Rotulador.
- Pinturas acrílicas.
- Tapitas de gaseosas, piedritas, pelotitas de plástico pequeñas.

INSTRUCCIONES PARA LA CONSTRUCCIÓN

1. Presionar con una pinza la boca de la lata para evitar que queden filos o puntas peligrosas.
2. Pintar las latas con pinturas de distinto color (un color por tamaño).
3. Pegar una cinta en el borde superior de la lata indicando el puntaje a cada lata (10, 20, 30, 50 etc.).
4. Colocar las latas dentro de la caja de menor a mayor.

FORMA DE JUEGO

1. Los jugadores se ubican a cierta distancia de la caja con tres tapitas en la mano cada uno.
2. Cada jugador debe lanzar por turno las tapitas una por vez tratando de embocar en las latas.
3. Gana quien alcance el mayor puntaje.

5

DOMINÓ DE FIGURAS GEOMÉTRICAS (JUEGO DE REGLAS)

MATERIALES

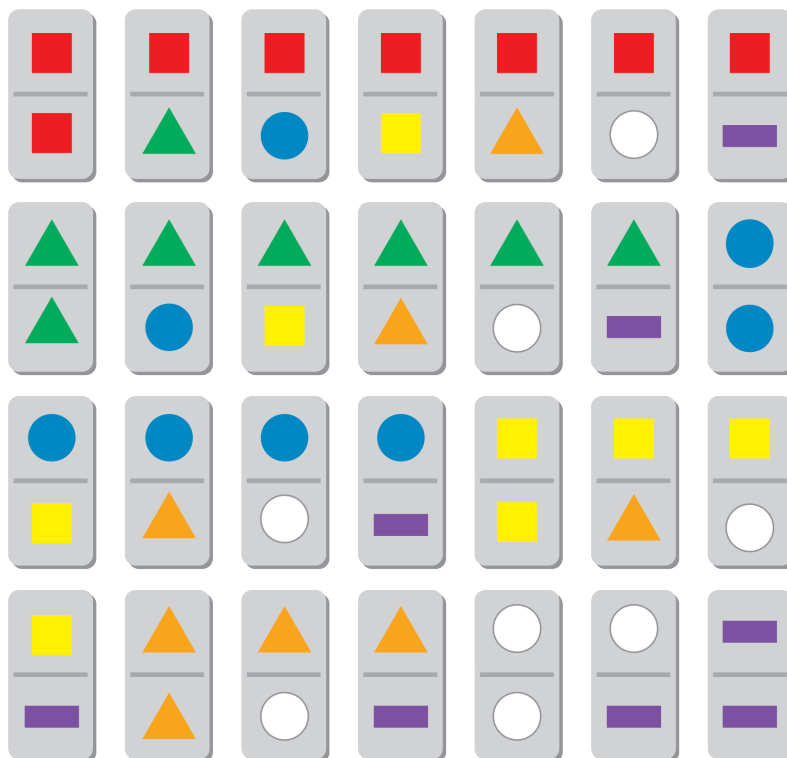
- 28 fichas de cartón de 10 cm x 5 cm.
- Marcadores, cartulinas, tijeras, plasticola.
- Contact o cinta adhesiva para plastificar.

INSTRUCCIONES PARA LA CONSTRUCCIÓN

1. Tomar como plantilla el tradicional juego de dominó (son 28 fichas lógicamente organizadas).
2. Reemplazar cada numeración por una figura geométrica, a saber:
0 = cuadrado rojo.
1 = triángulo verde.
2 = círculo azul.
3 = cuadrado amarillo.
4 = triángulo naranja.
5 = círculo blanco.
6 = rectángulo lila.
3. Las fichas quedarán armadas de la siguiente forma:

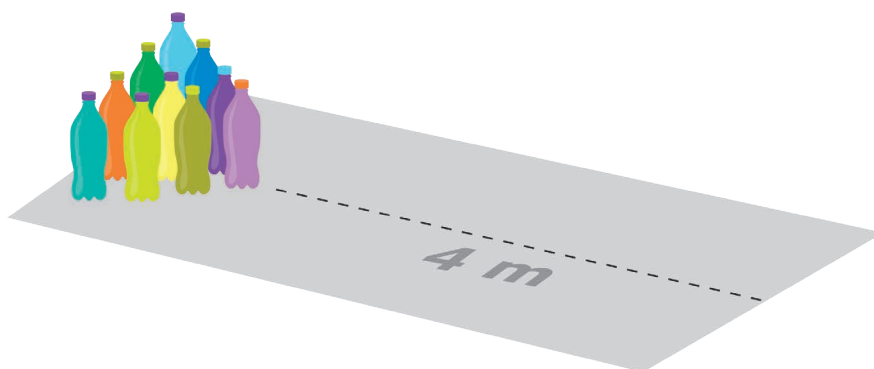
FORMA DE JUEGO

1. Cantidad de jugadores: 2 a 4.
2. Se reparten 7 fichas por jugador. Cada jugador coloca sus fichas de forma que solo él pueda verlas.
3. Las fichas restantes se dejan en el pozo.
4. Se ubica una ficha cualquiera sobre la mesa. Por turno, cada jugador coloca una de sus fichas que coincida con una de las figuras geométricas de la ficha que está sobre la mesa.
5. En caso de no tener, tomará una ficha del pozo hasta conseguir una que pueda colocar en el juego. Sigue el juego por turnos.
6. Gana el jugador que primero se queda sin fichas.



6

JUEGO DE BOLOS (JUEGO MOTOR REGLADO)



MATERIALES

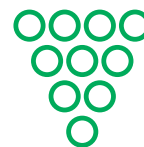
- 10 botellas de agua o gaseosa del mismo tamaño.
- Pintura de diferentes colores.
- Arena.
- Caja de cartón.
- 3 pelotas de plástico pequeñas (10 cm de diámetro aprox.).

INSTRUCCIONES PARA LA CONSTRUCCIÓN

1. Retirar las tapas de las botellas y limpiarlas muy bien.
2. Aplicar una pequeña cantidad de pintura en el interior de cada botella. Si la pintura es espesa agregar un poco de agua. Cerrar bien la tapa y agitarla de manera que la pintura se distribuya en el interior de la botella y quede pintada. Quitar el exceso de pintura y dejar secar bien.
3. Rellenar con un poco de arena para que tenga mayor estabilidad.
4. Colocar la tapa y cerrar bien.
5. Numerar las botellas del 1 al 10.

FORMA DE JUEGO

1. Los bolos (botellas) se colocan en hileras de la siguiente manera:



2. Los jugadores se ubican a unos cuatro metros de distancia.
3. Se organizan los turnos de juego.
4. Por turno, el jugador debe tirar la pelota haciéndola rodar por el suelo en dirección a los bolos tratando de derribarlos.
5. Después de cada tiro se retiran los bolos derribados.
6. Cada jugador debe hacer tres tiros por vuelta.
7. Al finalizar los tres tiros se anotan los puntos obtenidos por el jugador.
Puntaje:
 - 1 punto por bolo derribado.
 - 10 puntos extras en caso de derribar todos los bolos de una vez.
 - El juego termina luego de cinco rondas (cada jugador debe poder jugar cinco veces).

| JUGADOR | 1ER RONDA | 2DA RONDA | 3ERA RONDA | 4TA RONDA | 5TA RONDA | TOTAL DE PUNTOS |
|---------|-----------|-----------|------------|-----------|-----------|-----------------|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

MATERIAL DE ENCASTRE CON ROLLOS DE CARTÓN (JUEGO DE ARMADO)

MATERIALES

- Rollos de cartón de papel higiénico o de cocina.
- Cortes de cartón resistente con distintas formas geométricas.
- Pinturas de colores.
- Cúter o elemento cortante.

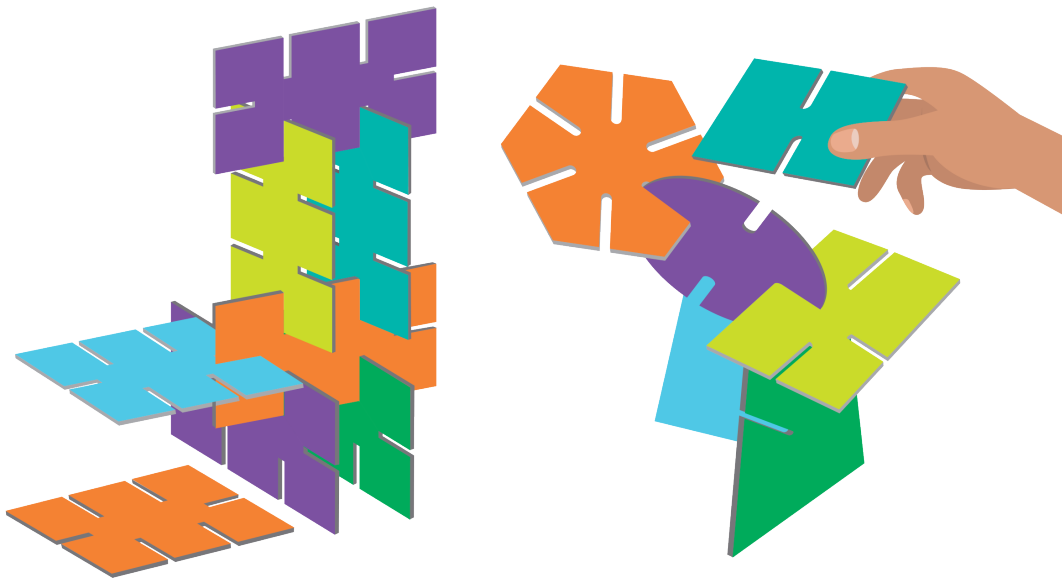
INSTRUCCIONES PARA LA CONSTRUCCIÓN

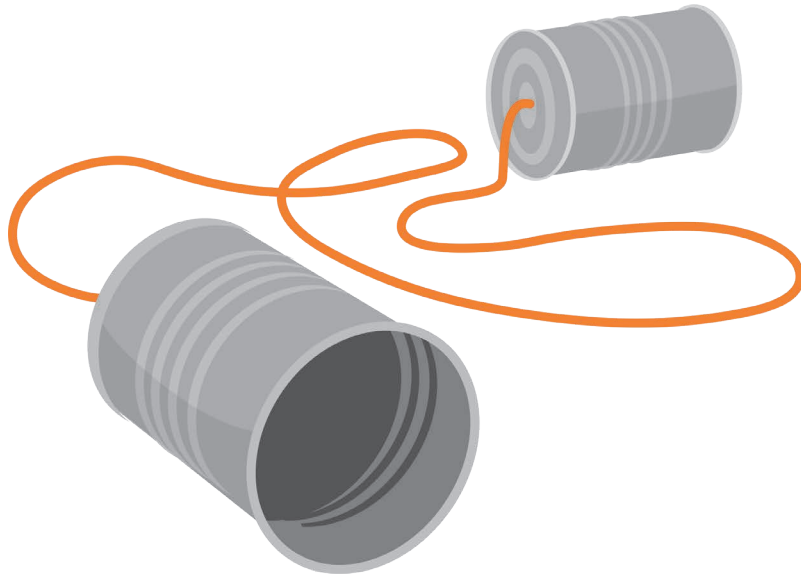
1. Cortar piezas cuadradas, rectangulares, triángulos, círculos y hacerles cortes perpendiculares en los lados y/o en los vértices.

2. Realizar el mismo tipo de corte en los tubos de cartón.
3. Pintar las fichas y los tubos con diferentes colores.

FORMA DE JUEGO

Se entrega el material a los niños para que construyan diferentes formas según ellos deseen.



**MATERIALES**

- 2 latas o vasos de plástico resistente.
- 3 metros de hilo.

INSTRUCCIONES PARA LA CONSTRUCCIÓN

1. Perforar el centro de la base de ambas latas o vasos.
2. Pasar un hilo por el centro de cada lata o vaso y anudar los extremos para trabarlo.

FORMA DE JUEGO

1. Dos niños sostienen las latas tratando de mantener en tensión el hilo.
2. Uno de los niños dice un mensaje en voz baja colocando la boca en el extremo de la lata.
3. El otro niño se coloca la lata en la oreja y debe repetir el mensaje escuchado.

MEMORIA SONORA (JUEGO DE EXPLORACIÓN REGLADO)

MATERIALES

- Vasos de isopor del tamaño de café con tapa.
- Porciones de arroz, alpiste, porotos, piedritas, monedas.

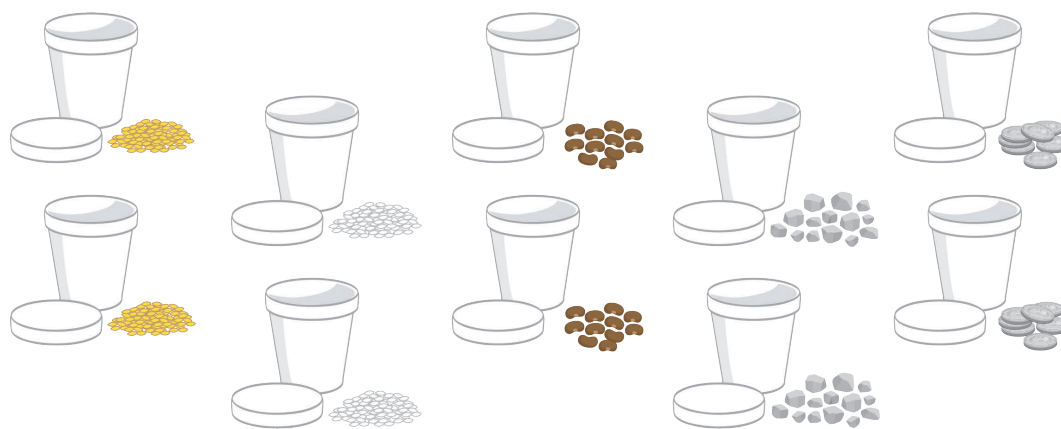
INSTRUCCIONES PARA LA CONSTRUCCIÓN

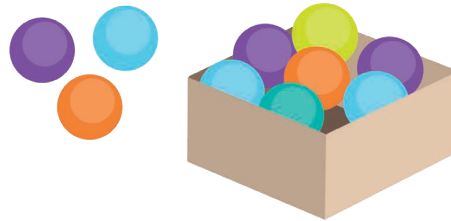
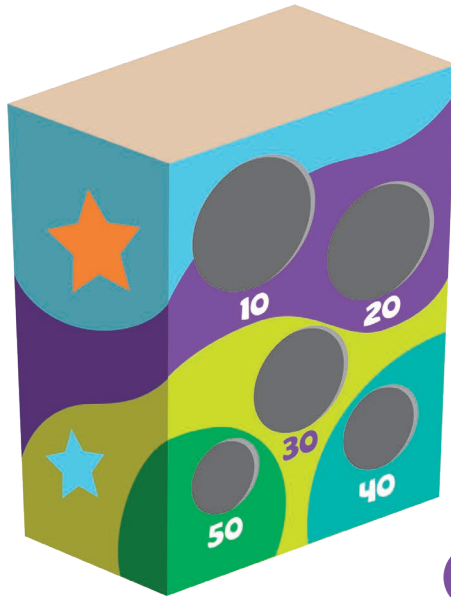
Formar parejas de vasos colocando en su interior el mismo relleno en igual cantidad. Sellar la tapa de para que no pueda abrirse y decorar los vasos de manera que los vasos no presenten diferencias. Así quedarán:

- 2 vasos con alpiste.
- 2 vasos con arroz.
- 2 vasos con porotos.
- 2 vasos con piedritas.
- 2 vasos con monedas.

FORMA DE JUEGO

1. Participan dos jugadores.
2. El objetivo es encontrar la mayor cantidad de parejas posibles.
3. Se ubican los vasos sobre la mesa boca abajo.
4. Cada jugador levanta y mueve un vaso por turno para luego repetir la acción con otro vaso intentando encontrar la pareja.
5. Si encuentra el vaso que suena igual (la pareja), los retira de la mesa y sigue jugando. Si no lo logra vuelve a dejarlo en su lugar y deja el turno al otro jugador quien repite la misma acción.



**MATERIALES**

- Cajas de cartón grande.
- Pintura de colores.
- Pelotas de isopor, de tela o realizadas con papel y cinta adhesiva.

INSTRUCCIONES PARA LA CONSTRUCCIÓN

1. Cortar en la parte posterior de la caja algunos círculos de diferente diámetro.
2. Adornar la caja con pinturas y colocar un puntaje debajo de cada círculo.

FORMA DE JUEGO

1. Cada jugador debe tratar de embocar las pelotas en los orificios de la caja por turno.
2. Se suman los puntos obtenidos al embocar.
3. Gana el jugador que más puntos obtiene.

JUGUETES PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

Remitimos al lector a visitar la página de UNICEF: <https://www.unicef.org/paraguay/juguetes-para-toda-la-vida> donde encontrará propuestas de elaboración de sencillos juguetes para la estimulación de los más pequeños.

INSTRUMENTOS MUSICALES CON MATERIAL RECICLABLE

11

TAMBOR

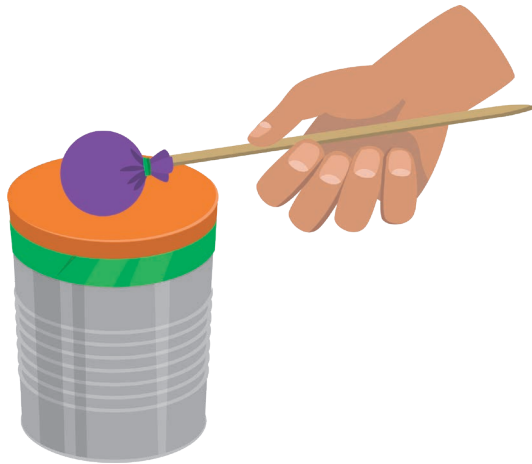
MATERIALES

- Lata grande con los bordes prolijamente alisados, sin puntas ni filos.
- Globo grande.
- Cinta adhesiva gruesa.
- Palito de brochette.
- Pelotita de isopor de 3 cm de diámetro aprox.
- Pintura para decorar.

INSTRUCCIONES PARA LA CONSTRUCCIÓN

1. Adornar la lata con pinturas en todo su exterior.
2. Cortar el pico del globo y colocarlo sobre la base de la lata dejándolo tirante.
3. Asegurarlo con una cinta adhesiva alrededor.

4. Colocar la pelotita de isopor en el extremo del palito de brochette. Asegurarla con cola vinílica. Forrar la pelotita con TNT de color.



12

SONAJA

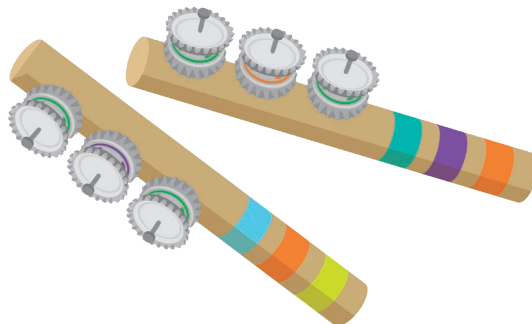
MATERIALES

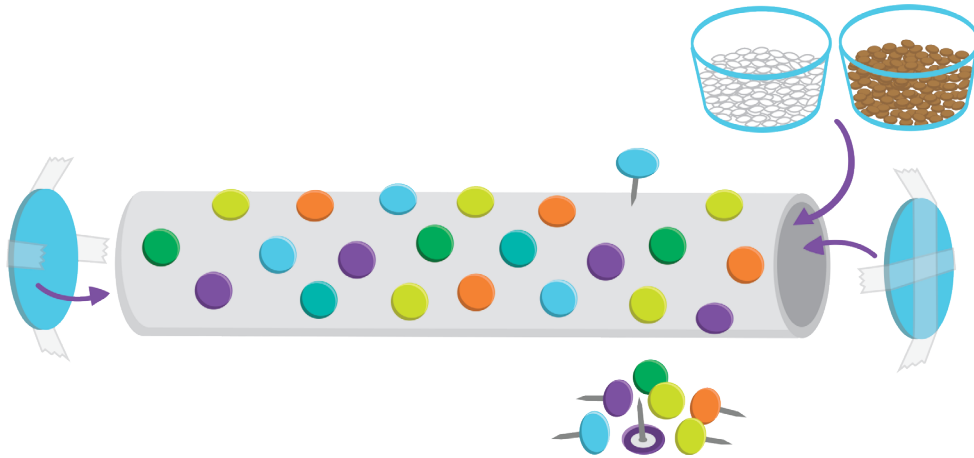
- Chapitas de gaseosa bien aplanadas.
- Madera.
- Clavos y martillo.
- Cinta adhesiva de distintos colores.

INSTRUCCIONES PARA LA CONSTRUCCIÓN

1. Cortar palos de escoba de 30 cm de largo.
2. Decorar el mango con cinta adhesiva de colores.
3. Aplanar las chapitas con un martillo.

4. Clavar tres hileras de dos tapitas cada una (es importante que el clavo quede unos 2 cm de la superficie para que las tapitas tengan movilidad y produzcan sonido).



**MATERIALES**

- Un tubo de cartón largo de papel de aluminio o film transparente.
- Una cajita de chinchetas de colores (80 unidades aproximadamente).
- Cartulina.
- Cinta adhesiva.
- Tijeras.
- Rotuladores, lápices de colores o crayolas para decorar el tubo.
- Papel contact para plastificar el tubo.
- Lentejas y arroz (30 g aprox.).

INSTRUCCIONES PARA LA CONSTRUCCIÓN

1. Decorar el tubo a gusto. También se lo puede dejar sin colorear para que sean las chinchetas de colores las que aporten el color al instrumento.

2. Clavar las chinchetas alrededor de todo el tubo.
3. Dibujar y recortar dos tapas para cerrar los extremos del tubo.
4. Cerrar primero un extremo.
5. Introducir por el otro extremo alrededor de 30 g de lentejas y arroz.
6. Cerrar el otro extremo del tubo.
7. Asegurar los extremos con cinta adhesiva y luego plastificar el tubo completo para que las chinchetas no se suelten.

Observación: si se utilizan dos tubos unidos en lugar de uno, el palo de lluvia será mucho más largo y producirá más sonido.

14

JUEGO DE LA MANCHA CONTAGIOSA

FORMA DE JUEGO

1. Juego sin límite de participantes.
2. Se elige un jugador que será la mancha contagiosa. A la orden de inicio, la mancha deberá ir atrapando a sus compañeros.
3. El primer compañero en ser tocado, se transforma en mancha y pasa a ayudar a la otra quedándose agarrados de la mano.
4. El juego termina cuando todos los jugadores son atrapados por la mancha.



15

TRANSPORTE SEGURO

MATERIALES

- Globos.
- Tizas para marcar el suelo.

FORMA DE JUEGO

1. Se divide al grupo en dos equipos de igual cantidad de personas (10 en cada grupo aproximadamente). Se marcan dos líneas en el piso a una distancia de 10m entre cada una. Cada equipo se organiza en dos filas enfrentadas, ubicadas detrás de las líneas.
2. Cada equipo tendrá 9 globos inflados. El primer jugador sale sin globo y va hasta la línea opuesta donde encuentra a su compañero. Entre los dos deberán transportar el globo sujetándolo con la espalda y la panza sin tocarlo con las manos hasta la otra línea. Allí se sumará un nuevo jugador incrementando la fila.

3. Es ganador el equipo que logra transportar los 9 globos sin que se caigan al suelo.



16

TATETÍ COLABORATIVO

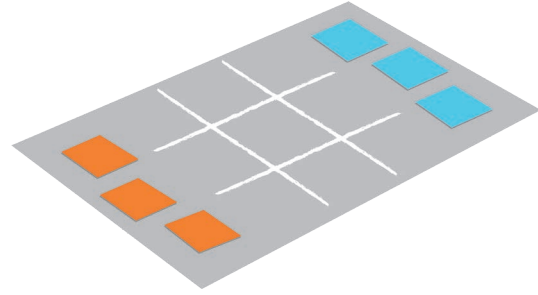
MATERIALES

- Tizas para marcar el suelo, 3 ladrillos de color rojo y 3 ladrillos de color azul.

FORMA DE JUEGO

1. Se marca en el piso un cuadrado como el siguiente.
2. En la otra línea (a unos 5 m de distancia) se colocan los jugadores de los dos equipos. Cada equipo tendrá tres cartulinas de igual color.

3. A la orden del árbitro, un jugador de cada equipo corre hacia el tatetí y colocan uno de sus colores tratando de formar tres en raya.



17

GUERRA DE GLOBITOS

MATERIALES

- Globitos de agua, hilo para atar.
- Silbato y cronómetro.

FORMA DE JUEGO

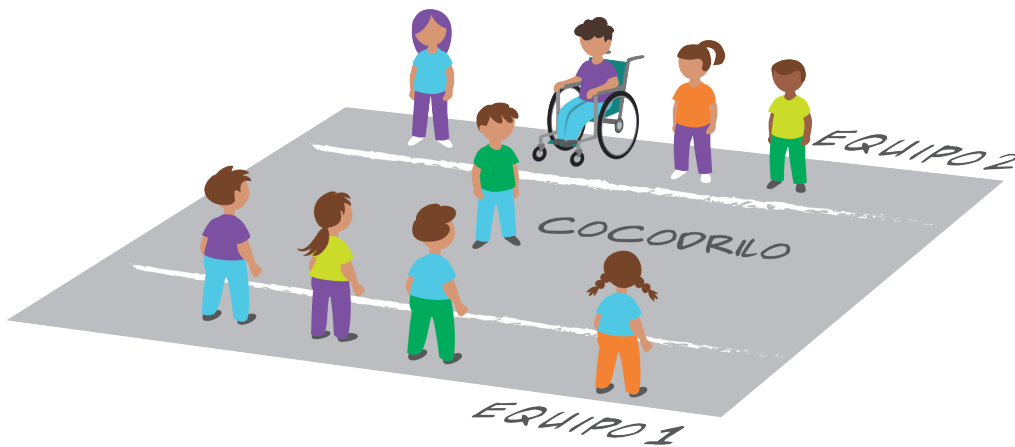
1. Los participantes se organizan en dos grupos.
2. Cada participante de un grupo se ata un globito a uno de sus pies por turno.
3. A la orden de inicio, los integrantes del equipo contrario deberán tratar de reventar la mayor cantidad de globos al equipo contrario en dos minutos.
4. Solamente se puede reventar el globo del compañero pisándolo. Vale saltar, correr para evitar que le revienten su globo.

5. Una vez que suene el silbato se cuentan los globos conseguidos. Luego se juega de manera invertida, es decir, el equipo que reventaba globos deberá atarse los globitos al tobillo y el equipo contrario será el que los pisará.



FORMA DE JUEGO

1. En esta dinámica se deben marcar dos líneas paralelas en el piso con una distancia entre ellas no mayor que un metro y medio.
2. Se divide a los participantes en dos grupos que se ubicarán a cada lado de las líneas.
3. Un niño voluntario será el cocodrilo.
4. Cuando el adulto de la señal de inicio, todos los niños deben cambiar de lado y quien es el cocodrilo deberá tratar de atrapar a uno de los niños.
5. El niño atrapado pasa a ser cocodrilo y entre los dos siguen atrapando niños al cruzar.

**MATERIALES**

- Una bolsa que no sea transparente, artículos variados para poner adentro: utensilios de cocina, pinzas de ropa, pelotas pequeñas, muñecos, autitos, etc.

FORMA DE JUEGO

1. El adulto selecciona varios objetos y los coloca dentro de la bolsa.
2. Los niños van pasando de a uno por vez y deberán tratar de adivinar algún objeto que haya dentro de la bolsa tocando lo que está dentro sin mirar (solamente podrán usar el tacto).
3. El niño que adivine más objetos es el ganador.



MATERIAL

- Soga.

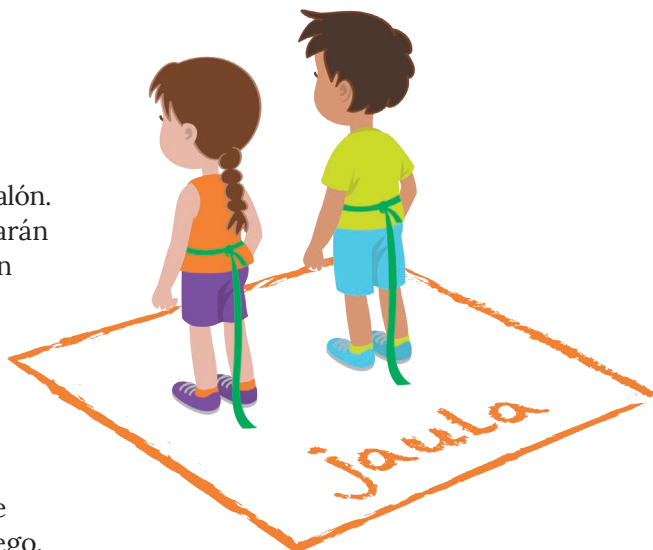
FORMA DE JUEGO

1. Se coloca una soga a lo largo y todos los participantes se ubican en fila a lo largo de la soga.
2. El director del juego dirá “tiburones” y los jugadores deberán dar un salto a la derecha, y cuando diga “leones” saltarán hacia la izquierda.
3. Van saliendo a medida que pierden la consigna.

**FORMA DE JUEGO**

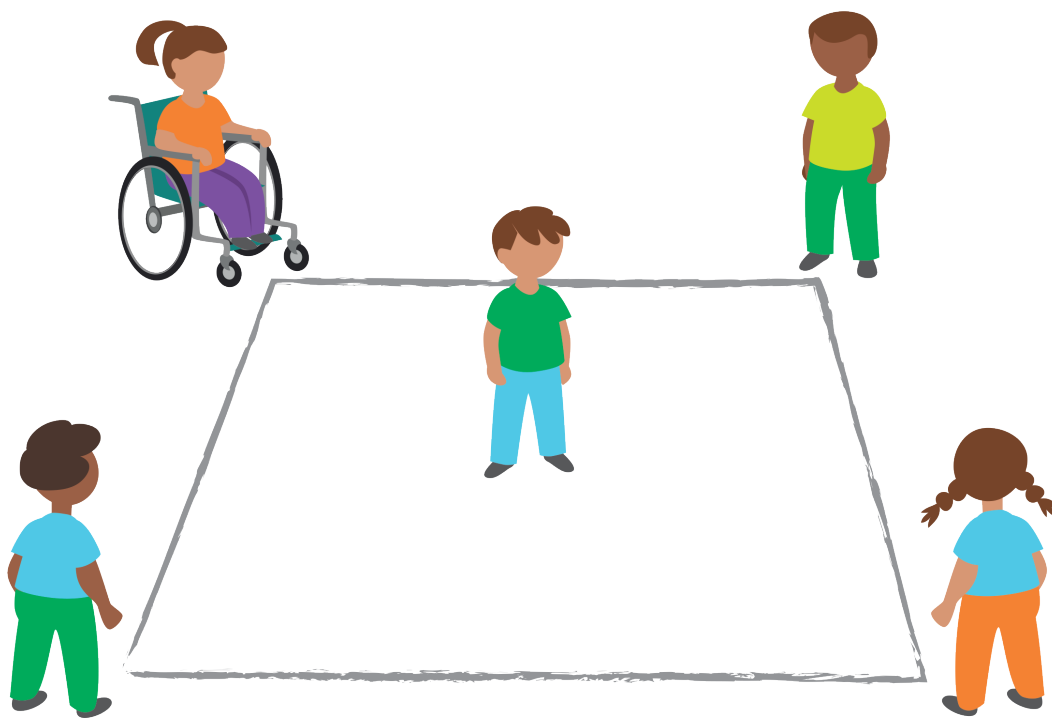
1. Es un juego de persecución.
2. Los jugadores se organizan en dos equipos: cazadores y zorros.
3. Los zorros serán identificados con un trozo de tela que les cuelgue del pantalón.
4. A la voz de inicio, los cazadores tratarán de cazar a los zorros llevándolos a un lugar señalado en el piso con tiza e identificado como la jaula.
5. Los zorros atrapados quedarán en la jaula y saldrán del juego.

Variante: pueden elegirse tres participantes que tengan el rol de guardafaunas y serán los encargados de rescatar a los zorros y devolverlos al juego.



FORMA DE JUEGO

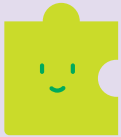
1. Para este juego se necesitan cinco jugadores.
2. Se marca en el piso con tiza un cuadrado.
3. Se coloca un jugador en cada esquina y el quinto jugador queda en el medio.
4. A la voz de inicio, los jugadores que están en las esquinas deben cambiar de lugar evitando que el jugador que está en el medio ocupe una de las cuatro esquinas.
5. Quien se queda sin esquina ocupa el lugar del centro.



FORMA DE JUEGO

1. Este es un juego en el que la coordinación de los niños es más importante que la velocidad.
2. Se divide a los participantes en parejas.
3. Cada pareja se ata con un pañuelo o trozo de tela una pierna de cada miembro por debajo de la rodilla (pierna izquierda de uno con la derecha del otro).
4. Se ubican las parejas en la línea de partida. El objetivo es llegar a la meta caminando lo más rápido posible sin perder el equilibrio.
5. La primera pareja que llegue a la meta es la ganadora.





Bibliografía de consulta

- AIJU. Instituto Tecnológico del producto infantil y el ocio. (2007). Juego, juguetes y discapacidad. La importancia del diseño universal. AIJU Centro Tecnológico. Alicante.
- Borja i Solé, M. (2000) Las ludotecas: instituciones de juego. Barcelona. Octaedro.
- Booth, T. & Ainscow. M. (2002). Guía para la evaluación y mejora de la educación inclusiva. Índex for inclusió. Madrid. Consorcio Universitario para la Educación Inclusiva. Disponible en https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/sarrio/DOCUMENTOS,%20ARTICULOS,%20PONENCIAS,/Guia%20para%20la%20evaluacion%20y%20mejora%20de%20la%20educacion%20inclusiva.%2003.pdf
- Brinnitzer, E. (2018) Juegotecas. Espacios para crear y promover actividades colectivas. Buenos Aires. Novedades Educativas.
- Brooker, L.; Woodhead, M. (2013) El derecho al juego. La primera infancia en perspectiva 9. The Open University. Londres. Disponible en <http://iin.oea.org/pdf-iin/RH/El-derecho-al-juego.pdf>
- Cabedo Mallol, V. (2018) El derecho al juego ¿un derecho olvidado o ignorado? El caso de España. Revista sobre la infancia y la adolescencia. Universidad de Valencia. Disponible en https://www.researchgate.net/publication/332382025_El_derecho_al_juego_Un_derecho_olvidado_o_ignorado_El_caso_de_Espana
- Cáceres Zúñiga, F., Granada Azcárraga, M., & Pomés Correa, M. (2018). Inclusión y juego en la infancia temprana. Revista latinoamericana de educación inclusiva, 12(1), 181-198. Disponible en <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rlei/v12n1/0718-7378-rlei-12-01-00181.pdf>
- Cleto de Souza, L. (2012) Brinquedotecas comunitárias: o lúdico como ferramenta para inclusão social. Disponible en http://www.proceedings.scielo.br/scielo.p?pid=MSC0000000092012000100050&script=sci_arttext
- Denies, C. (1988). Didáctica del Nivel Inicial. Buenos Aires: El Ateneo.
- Dinello, R. (2006). Pedagogía de la Expresión Ludocreativa. Revista Internacional Magisterio, Educación y Pedagogía. Montevideo.
- Fajn, S. (2017) Jugar en la primera infancia. Proyectos institucionales en contextos diversos. Buenos Aires. Novedades Educativas.
- Feld, V. (2016) Enseñar a jugar para crecer. Miradas a la infancia. Buenos Aires. Novedades Educativas.
- Fujimoto, G. (2010) Primera Infancia una mirada desde la neuroeducación. OEA/OEC. Lima Perú.
- Fortuna, T. R. (2008). Para um modelo de brinquedotecas para a América Latina. Disponible en <http://escolaoficialudica.com.br/atuacoes/artigos/Hacia%20un%20modelo%20de%20ludotecas%20para%20AL%20texto%20completo.pdf>
- González Cuberes, M. T. (1989). El taller de los talleres: Aportes al desarrollo de talleres educativos (3a ed.). Buenos Aires: Estrada.
- Kishimoto, T. (2011) Jogos, Brinquedos e a educação (Org.) Sao Pablo. Brasil. Ed. Cortez.
- Lester, S., Russel, W. (2011) El derecho de los niños y las niñas a jugar. Análisis de la importancia del juego en las vidas de niños y niñas de todo el mundo. Fundación Bernard van Leer. La Haya.
- López, N., Romei, L. (2015) Avances en la política educativa del Nivel Inicial en Paraguay. Año 2014. Revista Paraguaya de Educación N°5. MEC, OEI, Santillana. Asunción.

- Marin, I. (2009) Jugar una necesidad y un derecho. Aloma. Revista de Psicología, Ciencias de la Educación y Deporte N°25. Barcelona. Disponible en <http://ludoteques.cat/mm/file/Jugar%20una%20necesidad%20y%20un%20derecho.pdf>
- Ministerio de Salud y Desarrollo Social. (2019) Manual de gestión de los centros de desarrollo infantil. Buenos Aires. Argentina Disponible en: https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/manual_de_gestion_de_centros_de_desarrollo_infantil.pdf
- Ministerio de Salud Pública y Bienestar Social (2019) Guía de Estimulación Oportuna para Niños desde el Nacimiento hasta Cumplir 5 años. Asunción. MSPBS.
- Ministerio de Salud Pública y Bienestar Social (2019) Pautas Técnicas para Apoyo a las Familias: Cartillas Educativas. Asunción. MSPBS.
- Orezza, F (2012) Proyectos en Juego. Experiencias infantiles, espacios y lugares para jugar: Juego y prácticas comunitarias. Buenos Aires Fundación Navarro Viola.
- Pavía, V. (2006) Jugar de un modo lúdico. Buenos Aires. Novedades Educativas.
- Rivière, A. y Sotillo, M. (1999/2003). Comunicación, suspensión y semiosis humana: Los orígenes de la práctica y de la comprensión interpersonal. En: Belinchón, M. y otros (Comps.) Ángel Rivière. Obras Escogidas, Vol. III. Madrid. Panamericana.
- Sarlé, P. (2006) Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires. Editorial Paidós.
- Sarlé, P. (2001) Juego y aprendizaje escolar. Los rasgos del juego en la educación inicial. Buenos Aires. Novedades Educativas.
- Sarlé, P. Rosas, R. (2005) Juegos de construcción y construcción de juegos. Miño y Dávila. Buenos Aires
- Sarlé, P. (2014) Juego y espacio. Ambiente escolar, ambiente de aprendizaje. OEI. Buenos Aires.
- Skliar, C. (2008). Incluir las diferencias: un problema mal planteado y una realidad insoportable. En Revista Orientación y sociedad. Revista internacional e interdisciplinaria de orientación vocacional ocupacional. Vol 8. Publicación de la Facultad de Psicología, Universidad Nacional de La Plata. versión On-line ISSN 1851-8893
- Tallis, J. (2012) Proyectos en juego. Experiencias infantiles, espacios y lugares para jugar: Juego y salud. Buenos Aires. Fundación Navarro Viola.
- Ulloa Ziaurritz, T. (coord.) (2000). El libro de la ludoteca. Una guía para aprender jugando. Dirección general de equidad y desarrollo social del Gobierno del distrito Federal, México. Disponible en http://www.sideso.cdmx.gob.mx/documentos/libro_ludoteca_df.pdf
- Unicef (2016). Encuesta de Indicadores Múltiples por Conglomerados Informe sectorial: Desarrollo Infantil Temprano Disponible en <https://www.unicef.org/paraguay/media/2761/file/MICS-desarrollo-infantil.pdf>
- Unicef (2007). Manual de aplicación de la convención sobre los derechos del niño Disponible en http://aularedim.net/wp-content/uploads/manual_aplicacion_cdn.pdf
- Unicef (2015) ¡Upa! Guía para familias de niños y niñas entre 0 y 5 años. Disponible en <https://www.unicef.org/paraguay/media/1766/file/guia-upa.pdf>
- Videos Mil días de Amor (2017). Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=UHi8098kr_w&t=3s
<https://www.youtube.com/watch?v=6e7hsnbC8tw&t=22s>
<https://www.youtube.com/watch?v=6e7hsnbC8tw&t=22s>
<https://www.youtube.com/watch?v=qriB7zKG4Q8&t=41s>
<https://www.youtube.com/watch?v=Avv7Dw8qwhg>

- Unicef, Fortaleser, Secretaria de Acción Social (2018) “Guía para programas radiales y talleres de capacitación “Protección, primera infancia y discapacidad”. UNICEF: Asunción.
- Unicef (2021). Guía didáctica para utilización de video libros y libros multisensoriales. Disponible en <https://www.unicef.org/paraguay/informes/gu%C3%ADa-para-trabajar-los-audiocuentos-aplicando-dua>
- Unicef (2021) Guía didáctica para la inclusión de accesibilidad a libros infantiles. Disponible en <https://www.unicef.org/paraguay/informes/gu%C3%ADa-para-educadores-sobre-cuentos-accesibles>
- Unicef (2021). Guías para familias y comunidad. Disponible en <https://www.unicef.org/paraguay/informes/gu%C3%ADa-para-familias-sobre-lectura-en-la-primera-infancia>
- Vygotsky, L. (1988). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Critica.
- Winnicott D (1994). Juego y realidad. Barcelona. Gedisa.



Ministerio de la
**NIÑEZ Y
LA ADOLESCENCIA**



Ministerio de
**EDUCACIÓN
Y CIENCIAS**



Ministerio de
**SALUD PÚBLICA
Y BIENESTAR SOCIAL**

KUNUÑ

ESTRATEGIA DE
ATENCIÓN INTEGRAL
A LA PRIMERA INFANCIA



VAMOS!

Sistema de **PROTECCIÓN SOCIAL**



■ **GOBIERNO
NACIONAL**

*Paraguay
de la gente*

ISBN: 978-99925-235-5-1



9 789992 152355 1