

Aprendiendo a educar mejor a niñas y niños pequeños



Módulo

8

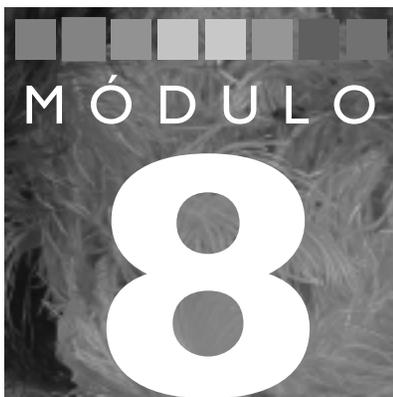
yo juego, tú juegas... todos jugamos muchos juegos

Patricia Sarlé - Argentina



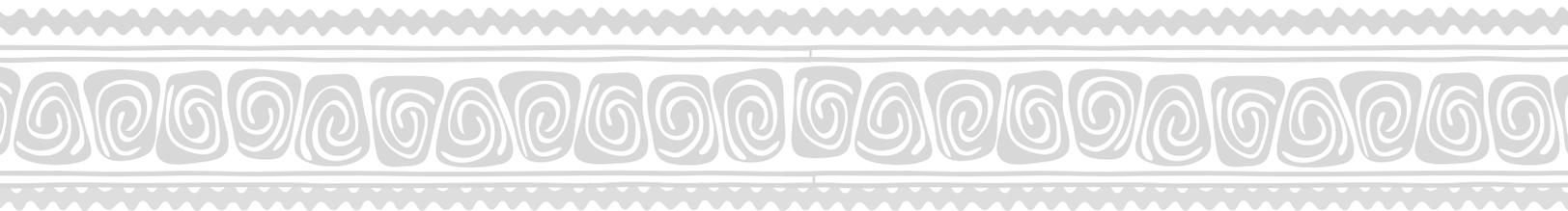
APRENDIENDO A EDUCAR MEJORA NIÑAS Y NIÑOS PEQUEÑOS

Curso de habilitación para
agentes educativos de educación inicial
Modalidad semipresencial



Yo juego, tú juegas... todos jugamos muchos juegos

Patricia Sarlé - Argentina





**ORGANIZACIÓN DE ESTADOS IBEROAMERICANOS
PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA (OEI)
REPÚBLICA DOMINICANA**

Primera edición:

OEI República Dominicana

Fotos de este módulo: Victoria Peralta, Mónica Manhey,
Roxana Salazar, Katy León, INAIPI,
Shutterstock.com, Alamy.com,
Depositphotos.com

Diseño y Maquetación: Andrea del Pilar Melo

Diseño portada actual: Andrea del Pilar Melo

Fotografía de portada: INAIPI

Este módulo forma parte del conjunto de módulos
formativos elaborados por la OEI para el Curso
"Aprendiendo a educar mejor a niñas y niños pequeños".
La actualización de este material responde a la implementación
del Diplomado de Atención Integral a la Primera Infancia,
realizado conjuntamente con INAFOCAM e INAIPI.

Los trabajos son responsabilidad de los autores y su
contenido no representa necesariamente la opinión de la OEI.



Yo juego, tú juegas... todos jugamos muchos juegos

Contenidos de este módulo:

Introducción	5
Objetivos que se pretende que alcances:	7
Capítulo 1:	
El juego y el jugar en los primeros años	9
1.1 ¿Qué es jugar?	11
1.2 ¿Se aprende a jugar?	15
Capítulo 2:	
El juego en las aulas de educación inicial	21
2.1 Los tipos de juego. Una primera clasificación	24
2.2 Juegos con el cuerpo	26
2.3 Dramatizar y jugar	29
2.4 Objetos para jugar y construir	33
2.5 Seguir la regla y jugar	36
2.6 Retomando... entonces, ¿a qué jugamos en los centros?	42
Capítulo 3:	
El diseño del juego en las aulas de educación inicial	
Repertorio, objetos y espacios	45
3.1 Los rincones o zonas de juego	46
3.2 Juego y diseño de patios	48
3.3 Repertorio de juegos y ficheros	50
Para finalizar	
Evaluaemos el módulo	53
Trabajo evaluativo	53
Caja de ideas	55
Para saber más	
Bibliografía	59
Sitios web	59





Introducción

El propósito de este módulo es ayudarlos a mirar el juego de los niños y niñas menores de 6 años y desde su práctica cotidiana, enriquecer ese juego, enseñando a jugar con otros, a jugar juegos nuevos y compartir con ellos sus juegos.

Jugar es la actividad más importante de los niños pequeños. Los vemos jugar solos y con otros, con juguetes y sin ellos... es el modo en que los niños se vinculan, aprenden a compartir y a estar entre ellos. Jugar les permite expresar sus temores, animarse a fracasar porque "total estoy jugando y puedo hacerlo de nuevo". Cuando juegan ponen a prueba sus ideas, el conocimiento del mundo y abren la puerta a experimentar "otros mundos posibles". Inventan, crean, se divierten... todas estas posibilidades tienen el juego en la infancia.

Pero... ¿Cuál es el lugar del educador? ¿Los dejamos jugar y nos quedamos tranquilos? ¿Podemos ayudar a los niños a jugar mejor? ¿Enseñarles a jugar? ¿Qué enseñamos del juego? ¿Qué necesitamos saber para garantizar que el juego sea un derecho del niño que respete su individualidad y acompañe su crecimiento?

El juego y la educación inicial tienen una relación importante y definitoria, originaria y fundamental. Cuando los primeros pedagogos se dedicaron a pensar, diseñar, sentar las bases de la educación dedicada a los niños pequeños, el juego se tomó como un elemento constitutivo, una estrategia metodológica privilegiada. Por su parte, los estudios de la psicología del desarrollo han mostrado por su parte el impacto que el juego tiene en los primeros años de vida.

De todo esto trata este módulo... porque el juego está en la base de la cultura. Un filósofo, Max Scheler decía "El hombre solo es hombre cuando juega" y un poeta, Pablo Neruda, decía "El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió, para siempre al niño que vivía en él y que le hará mucha falta".

En este camino, organizamos el Módulo en tres capítulos :

1. Reconocer, recordar, traer a la memoria nuestra experiencia como jugadores... primero en nuestra historia y después en nuestros juegos con los niños.
2. Conocer un poco sobre el eje del capítulo, observando imágenes, reflexionando sobre ellas, escribiendo nuestras impresiones.
3. Dar un paso más y pensar en nuestras prácticas, las actividades que hacemos con los niños, las nuevas propuestas que podemos pensar con ellos.



**¡Te invitamos a leer, jugar, reflexionar y aprender
sobre el juego en este módulo!**





Objetivos que se pretende que alcances:

● **Recuperar tus propias vivencias sobre el hecho de jugar y reflexionar sobre su importancia para el desarrollo infantil.**

● **Comprender la complejidad del juego en la educación infantil, su relación con la edad y los modos en que puedes enriquecerlo como educador.**

● **Identificar las características de diferentes tipos de juego a fin de propiciar prácticas pertinentes para los grupos de niños a cargo y orientar situaciones específicas.**

Objetivos que se pretende que alcances





Javier Abad, nos dice que *“El juego, en tanto realidad, significa para el ser humano la práctica y el descubrimiento de sus posibilidades, la apertura a nuevos modos de ser y estar, la comprensión y aceptación del hecho lúdico, y por fin, el estar preparado a un continuo cambio que obliga a conocerse a uno mismo y a entenderse con los demás, con el mundo, y con la vida”* (Abad, 2011, p.14)

Esto nos anima a seguir preguntándonos, a continuar pensando acerca del juego. El juego nos abre a un mundo más allá de nosotros, nos anima a desafiar nuestras posibilidades, nos empuja a ir hacia otras fronteras... nos permite imaginarnos otros mundos, a estar con otros...

Todos jugamos alguna vez, casi siempre hemos jugado muchas veces, aún en situaciones difíciles, en contextos complejos, el ser humano busca placer y distender o relajar sus preocupaciones ocupándose de “cosas superfluas” o “cosas” que en apariencia no tienen importancia, que sólo tienen como fin hacer ESA actividad que nos resulta grata, agradable, que nos emociona, nos conmueve... acciones que nos hacen más plenamente humanos: mirar el cielo, escuchar música, “soñar despiertos”, bailar o cantar, dibujar, atender a cuentos e historias, leer una novela... hacer una ronda con otros, jugar: “Cosas” que nos identifican, que hacen a nuestra humanidad.

¿Todas estas experiencias mencionadas son iguales? ¿Qué tienen en común y qué de distinto? María Elena Walsh, una escritora argentina, en una de sus canciones dice:

**Quiero tiempo, pero tiempo no apurado,
tiempo de jugar que es el mejor.
Por favor, me lo da suelto
y no enjaulado adentro de un despertador.**

1.1 ¿Qué es jugar?

En este diálogo, que estamos tratando de mantener, los invito a dar un paso más a partir de las siguientes ilustraciones y fotos. En cada una de ellas, vemos que aparecen niños. ¿Qué están haciendo? ¿Están jugando? ¿Cómo se dan cuenta? A partir de las respuestas que se les ocurran, intenten escribir algunas características o rasgos acerca de qué se entiende por jugar.

	Apreciaciones, comentarios, características o ideas acerca de qué muestra la foto en relación a qué es jugar
	
	
	
	
	





Probablemente en sus respuestas encontremos palabras tales como alegría, concentración, atención, movimiento, actividad, presencia de otros (niños y adultos), ayuda, juguetes, libertad, iniciativa, imaginación... Todas estas características están comprometidas en la actividad lúdica, pero para que sea un "juego de verdad", un juego verdaderamente completo, hay cuatro características que no pueden faltar; que resultan propias o singulares del acto de jugar:

- Es una **actividad libre**. Es el jugador el que decide "entrar en el juego". Es decir, nadie puede "obligar" al niño a jugar, el jugador toma la decisión de jugar con libertad. Es el propio niño-jugador el que toma o asume la decisión de "entrar" o unirse a un juego.
- Es una **actividad que supone reglas, pautas o normas**. Algunas reglas pueden ser explícitas como en los juegos de mesa. Explícitas debido a que se tienen que conocer. Se manifiestan abiertamente y corresponde respetarlas. En los juegos de mesa (juegos con cartas o barajas; el Juego de la Oca, los juegos con dados, por ejemplo), se aprenden reglas tales como: primero juega un jugador, luego el otro; el modo en que se avanza en un tablero, gana el que llega primero, etc. Otras reglas se relacionan con la situación que se está representando como cuando juegan a la mamá. Una mamá sale a pasear con el bebé, sale a trabajar, prepara la comida. No se anticipan, pero forman parte del rol que se está asumiendo.
- Es una **actividad sin consecuencias** para el que la realiza. No busca un producto. Se juega para jugar. El niño tiene como meta o fin el juego en sí mismo, no tiene otro interés. El beneficio que busca está en el acto mismo de jugar.
- Es una **actividad que compromete la imaginación y la ficción**. Participa la fantasía, es una realidad "de mentirita", es un "como si" fuera un mecánico, un pescador, un cantante, una enfermera, una maestra. Un "como si" que puede estar cercano a la realidad "de todos los días", o puede estar más próxima a la fantasía como cuando juegan a las princesas, las hadas, los brujos, ser un superhéroe, fantasmas, ...

Les proponemos volver a pensar y analizar las imágenes y ver si estas cuatro características pueden estar presentes. A partir de allí, les pregunto: ¿todos los juegos son iguales? ¿Qué diferencias encuentran entre ellos? ¿Es lo mismo jugar sólo o jugar con otros? ¿Es importante la presencia de juguetes?

				
Jugamos a...				
Las escondidas	Conducir un carrito	Hacer "como si" tocamos el piano	Construir con bloques	Hacer montañas de arena
Jugamos con...				
Con otros... necesariamente	Solos	Con otros	Parece que con otros...	Con otros niños y adultos
Jugamos...				
Sin objetos	El carrito invita a	Necesitamos la invitación a realizar el gesto (canción... imitando)	Bloques que encajan	Arena
Las reglas...				
Son explícitas... uno cuenta y el resto se esconde. El "clímax del juego", el punto más alto, divertido, el sentido del juego, está en encontrarse	Son implícitas... están en la cabeza del niño que mueve el carrito, hace el ruido del motor...	Son explícitas... están "dentro" o contenidas en la propuesta	Son implícitas. La imagen de lo que quieren construir hace que una torre sea diferente de un carrito	Son implícitas. Son los jugadores los que van dando "forma" al juego al manipular la arena
Y la imaginación... la ficción				
Aparece en el par buscar-encontrar	En las acciones que realiza el niño con el carrito	La simulación de tocar sin tocar "en realidad" un piano	El objeto construido a partir de la combinación de los bloques	Las formas que asume la arena al actuar sobre ella





En todas las fotos o imágenes se ve a los niños jugar (ninguno en forma obligada) y la acción no tiene consecuencias (excepto perder en el caso del juego con reglas explícitas... pero seguro la próxima vez ¡podrá ganar!)

Les propongo que ahora, sean ustedes los que hagan este mismo ejercicio con las siguientes imágenes:

			
Nombre del juego			
¿Con quiénes se juega? ¿Con qué objetos?			
¿Cómo aparecen las reglas? (¿Cuáles reglas pueden ser? Nombren algunas (ya sea que sean explícitas o manifiestas en el juego o internas, supuestas por el jugador en sintonía con la situación de juego)			
¿Cómo aparece la imaginación y la ficción?			
¿Qué rasgos nos hacen suponer que los niños juegan voluntariamente y sin consecuencias?			

1.2 ¿Se aprende a jugar?

Esta pregunta parece sencilla para el caso de los juegos de mesa, los juegos deportivos, los juegos tradicionales... difícilmente si otro no nos enseña a jugarlos, no podemos participar. El "otro" puede ser un compañero de juegos, un adulto, la caja que contiene las instrucciones del juego o simplemente... aprendemos observando cómo otros juegan ese juego. Es decir que se aprende a jugar jugando, con otros, con uno mismo, mirando, participando, explorando, escuchando, equivocándose, compartiendo, entendiendo, conmoviéndose...

¿Recordamos juegos que aprendimos con otros y de otros? Les pedimos que hagan un listado y lo compartan con sus compañeros de escuela.

Estos juegos son "nombrados" y, en muchos casos, se transmiten de generación en generación. Veamos algunos ejemplos:



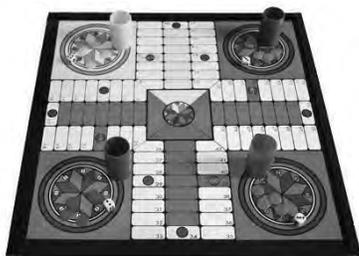
Trúcamelo



Yo-yo



Palitos chinos



Parchis



Trompo



Memoria

¿Qué pasa con los otros juegos? ¿También se aprende a jugar a construir? ¿También a jugar a la mamá? ¿A jugar como un súper héroe? Detrás de estas preguntas... se esconde un problema complejo: ¿Es natural, espontáneo para los niños jugar?

Veamos la siguiente situación:



María tiene 3 años y está en su casa jugando con una muñeca. La toma en sus brazos y la mece diciendo “a dormir... arorró mi nena” mientras tararea la canción de cuna. Un momento después, la deja en una caja que hace las veces de cuna y la tapa con una sabanita. Toma un jarrito y una cuchara y comienza a dormir. Luego se dirige a la muñeca y le dice “¡¡¡Ah!!! te despertaste... vamos a comer”, la levanta y lleva la cuchara a la boca de la muñeca. Repite esta acción tres veces. Luego la vuelve a acostar.

¿Qué hace que María realice esta secuencia de acciones (mecer, acunar, preparar la comida, dar de comer) con su muñeca? En este caso, la respuesta es simple... ha vivido la experiencia y “recrea” esta misma situación con su muñeca. Crea una situación imaginada, en donde ella asume el rol de mamá y la muñeca es su hija.

¿Y en este caso?

Martín tiene 4 años y se encuentra en el patio, jugando con su barco y unos muñecos. Toma un muñeco y lo hace girar con sus dos manos mientras dice “a bordo”. Toma un palito y se la coloca en la mano al muñeco (pirata), dice “espada”. Finalmente deja el barco flotando con el muñeco. Toma unas piedritas y dice “son las balas del cañón”, las tira suavemente contra el barco que se inclina, mientras dice “jaja... soy el vencedor”.



En este caso, la acción es más compleja pues los objetos (muñecos, barco de papel, piedras pequeñas, palitos) están siendo “transformadas” por el niño de acuerdo a una escena que está en su imaginación: el abordaje de un barco por piratas. Es el niño el que “transforma”, cambia, modifica y le da un significado a la ficción que va creando al mover los diferentes juguetes.

¿Qué es lo que permite que construya este juego? ¿Qué le permite imaginar una situación tan alejada de su realidad?

Probablemente escuchó cuentos sobre piratas, en el cine o la televisión vio alguna película sobre piratas y barcos... Aquí resulta más evidente que, si el niño no tuvo alguna vez una experiencia personal con estos temas, difícilmente pueda jugarlos... La diversidad de su juego depende de las posibilidades que su entorno, su familia y su comunidad le ofrece.

Entonces... ¿jugar es algo natural o aprendido para los niños? Vamos a ver algunas definiciones...

El juego es tanto una actividad natural propia de los animales superiores, como un comportamiento aprendido y tiene tantas caras como imágenes va adquiriendo el desarrollo humano. En el niño, el juego es una forma de utilizar la mente y una actitud sobre las cosas que permite poner a prueba ideas, emociones, iniciativas y experimentar con ellas. Los diferentes tipos de juegos que se observan a lo largo de la infancia, guardan relación con los cambios que experimenta el niño.

Un psicólogo del desarrollo infantil nos dice:

“El progreso evolutivo de una etapa a otra está relacionado con el cambio respecto a las necesidades, las inclinaciones y los impulsos... Aquello que era de gran interés para un bebé, tiene menor interés más tarde” (Vygotski. 1978 p.538)

Este progreso evolutivo, hace que los niños pequeños desarrollen un juego vinculado con los objetos de su entorno inmediato explorándolos, manipulándolos y los más grandes tiendan a generar juegos imaginarios o sujetos a reglas acordadas entre los jugadores. A partir de los 18 meses, el juego supone la creación de una situación imaginaria (como las que vimos recién: jugar a la mamá... a los piratas...) en la cual los niños se involucran, se comprometen, incluyen o participan voluntariamente con una intención, deseo o propósito específico. El juego presenta una situación que no es caótica, sino que está sujeta a las reglas propias del escenario representado. El escenario puede estar pautado y contenido en una granja, una sala de primeros auxilios, una guagua de transporte, un bosque de hadas, una ciudad con superhéroes... Y ahí entra a jugar la experiencia social y cultural.

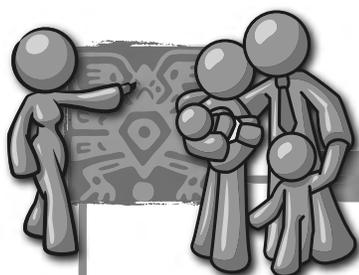


El mundo de la cultura, a diferencia del mundo de la naturaleza, es producto de la imaginación y de la creación humana. La imaginación supone la posibilidad de combinar, modificar, crear algo nuevo a partir de algo conocido. La fuente principal de la imaginación es la experiencia por esto, la fuente principal que nutre al juego es la experiencia. La experiencia es la base para que la imaginación pueda operar. Cuantas menos experiencias tengan los niños, menos posibilidades de juego. Por el contrario, cuanto más ricas resulten las experiencias, mayores son las posibilidades de juego, de disfrute y de aprendizaje



Por eso, no todos los niños juegan de la misma manera y tampoco a los mismos juegos dado que son sujetos sociales portadores de una historia social culturalmente construida. Los niños son personas que portan, recuperan las construcciones de su cultura, la herencia o el legado de la sociedad y el grupo social al que pertenecen. La variación del juego está fuertemente condicionada por la pertenencia social, por la experiencia y condiciones de vida (a qué y cómo se juega). Tienen experiencias de vida diversas, una suerte de “equipaje cultural” diferente. No son experiencias mejores o peores, son diferentes. Todas son ricas e impactan en el modo de ser, de actuar y pensar, de jugar.

En este diálogo que iniciamos... les pedimos que conversen con sus compañeros de Centro, tratemos de responder y analizar las siguientes preguntas:



Apliquemos:

¿Cuáles son los juegos que observamos más frecuentemente en nuestros niños? ¿Qué objetos utilizan? ¿Cuáles son los temas de sus juegos? ¿Nos hablan estos temas de sus experiencias? ¿Cuáles?

En relación con las experiencias:

- ¿Cuáles son las experiencias que los niños en particular, de este Centro y grupo de niños... tienen disponibles en su entorno natural y social? Puede ayudarnos caracterizar la zona en que viven, los tipos de vivienda, los negocios que se encuentran en la zona, los oficios y profesiones de los padres, los abuelos... los espacios comunitarios de referencia, los transportes o medios de comunicación cercanos...
- ¿Cuáles son las experiencias que se podrían acercar a los niños? Por ejemplo... cuentos, poesías, obras de teatro, visitas a museos, recibir visitas de servidores públicos, artesanos, artistas plásticos o estudiantes universitarios que cuenten su experiencia...

El juego es una actividad fundamental de la infancia, pero el jugar no depende sólo de aspectos madurativos o innatos, de aquello que forma parte de nuestra naturaleza. La experiencia cotidiana, las prácticas de vida de los niños nutre y alimenta la posibilidad de jugar. Existe una distancia entre lo que los niños pueden hacer “espontáneamente” y lo que pueden lograr cuando las experiencias se encuentran orientadas, son oportunas y pertinentes. Dejar al niño solamente librado a su propia posibilidad es empobrecerlo. La simple disponibilidad de los objetos y lugares no alcanza para ampliar las experiencias de los niños. Se necesita un “otro” que facilite los modos de organizar el ambiente, los objetos, las propuestas... para que se den las mejores condiciones para la creación infantil.

¡Los centros de primera infancia son una oportunidad para que los niños pequeños puedan jugar cada vez más y mejor!

Podemos entonces cerrar este capítulo sintetizando qué es y qué no es jugar:

El juego y el jugar en los primeros años



Te invitamos a reflexionar:

¿Qué es jugar?

¿Qué no es jugar?





Capítulo 2

El juego en las aulas de educación inicial

En este capítulo vamos a ver algunos tipos de juego y analizar cómo se juegan en las diferentes edades. Nos interesa compartir especialmente cómo podemos acompañar al niño en el juego para que pueda jugar cada vez mejor. Acompañamos un proceso del jugar que se inicia como una exploración de objetos y se despliega hasta el juego grupal, social y con reglas compartidas.

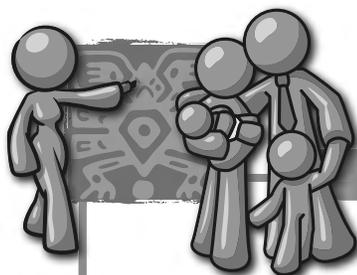


Para que esto ocurra, necesitamos comprender que, si bien el juego posee atributos propios de los momentos evolutivos que atraviesa la infancia, también, se diferencia de sujeto en sujeto, de niño en niño, a partir de los ámbitos culturales y sociales que amplían, diversifican, despliegan sus posibilidades “naturales” para poder jugar. En este sentido, los centros de educación inicial son fundamentales y un espacio privilegiado para el niño pequeños y su derecho a jugar.

“La variación del juego está fuertemente condicionada por la pertenencia social, por la experiencia y condiciones de vida (a qué y cómo se juega). Si entendemos el juego como un producto de la cultura podemos afirmar que a jugar se aprende y en este sentido se recupera el valor intrínseco que tiene para el desarrollo de las posibilidades representativas, de la imaginación, de la comunicación y de la comprensión de la realidad. Desde la perspectiva de la enseñanza, es importante su presencia en las actividades del centro a través de sus distintos formatos: juego simbólico o dramático, juegos tradicionales, juegos de construcción, juegos matemáticos y otros, que se desarrollan en el espacio de la sala y en espacios abiertos” (Sarlé, 2011 pág. 26).



Para comenzar este diálogo,



Apliquemos:

Les proponemos que de la observación y el conocimiento que tienen de sus niños:

- Hagan una lista de los juegos que hayan observado en los niños de su sala (los que inician solos y los que ustedes proponen)
- Dialoguen con sus compañeros sobre estos juegos y elaboren un cuadro en donde señalen las diferencias que observaron según las edades. Por ejemplo: ¿Cómo juegan con los bloques una sala de bebés de 6 meses y una de niños de 2 años? ¿Qué diferencias observan? ¿Cuál es el lugar del adulto frente a estos juegos en las dos aulas? ¿Es la misma? ¿Cuáles son las diferencias?

El juego ha sido estudiado según la edad de los niños, la presencia de compañeros de juego, los objetos disponibles... y en todos los casos, se plantea una progresión del juego en función del desarrollo del niño. La psicología del desarrollo en su estudio de los niños pequeños y el juego, nos enseña:

- Los primeros juegos surgen a partir de las acciones reflejas de los niños pequeños. Son juegos “funcionales” que les permiten a los niños comenzar a comprender las propiedades de los objetos que manipulan. A partir de allí, el juego se diversifica. Con la posibilidad de la función simbólica, aparece el juego de “como si” y, en la medida en que se toma conciencia del “otro”, los juegos con reglas que suponen acuerdos entre los jugadores (por ejemplo, jugar a las escondidas).
- Al comienzo, los niños juegan solos... luego “junto a otros” y finalmente “con otros”, es decir, pueden jugar con un compañero colaborativamente.
- Los primeros objetos para jugar es su propio cuerpo. Los juguetes y los objetos de usos múltiples (pedazos de tela, cajitas, tapas de diferentes tamaños), la modificación de los espacios (rampas, túneles, cortinas...) y la presencia de aparatos para jugar con el cuerpo (toboganes, carrousel, columpios, sube y baja, juegos de patio para escalar) facilitan la aparición de juegos corporales, de exploración, simbólicos, etc.
- Muchas veces, el juego lo inicia el niño... otras, son los compañeros de juego los que invitan a jugar de diferentes formas.

Frente a esta posibilidad natural propia del desarrollo, la presencia del otro enriquece el jugar. Frente a esto podemos preguntarnos:

- ¿Cuántas “nuevas” posibilidades para jugar tienen nuestros niños en las aulas?
- ¿Cómo los acompañamos para que estos aspectos que son “naturales” puedan desplegarse en todas sus posibilidades?
- ¿Cuál es el lugar de los Centros y de los educadores en el enriquecimiento del juego y el jugar en los niños pequeños?

Miremos nuestros centros, ¿Cómo aparece el juego en nuestras clases? Para esto les pedimos que hagan un “inventario” de los objetos que encuentran en el aula y en el espacio exterior y que utilizan los niños para jugar:

Les proponemos que cada uno complete el siguiente cuadro y lo compartan con los otros educadores del centro:

Objeto	¿Cómo juegan los niños?
	Apilan los bloques Arman torres Los usan “como si” fueran autos
	
	

Seguramente, habrán observado que muchos materiales y juguetes son los mismos en las diferentes aulas. ¿Podemos especificar cómo se diferencian los juegos según la edad de los niños? Les pedimos ahora que compartan con sus compañeros sus hallazgos y comparen las respuestas en función de la sala. Por ejemplo:

En la sala de bebés	Entre los 12 y los 18 meses	Entre los 18 y los 36 meses
		
<ul style="list-style-type: none"> • Los pasan de una mano a la otra • Los chupan • Los golpean contra el piso, mesa... • Los ponen uno al lado del otro • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Apilan y derriban • Presionan para encastrar y despegar • Ponen uno al lado del otro • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • Arman torres • Los usan como autos • Buscan otros objetos (ejemplo un auto) y arman una pista • Pueden jugar con otro y solicitar un objeto sin arrebatarse



¿Qué pasará con este mismo material a los 4 o 5 años?

Probablemente muchas acciones y juegos sean similares. Pero habrá un salto cualitativo en función de la experiencia que los niños han tenido con estos objetos, la posibilidad de construir escenarios imaginativos, simbólicos... el lenguaje que acompaña la construcción que deja de ser al azar para seguir un plan específico. La acción manipulativa del niño pequeño, a los cuatro o cinco años asume una intención de construcción de escenarios para jugar... y así los bloques se transforman en "casas, torres, carritos, robots..." y asumen tantos formatos como el niño refleje su imaginación en ellos.

2.1 Los tipos de juego. Una primera clasificación

Observemos estas imágenes:



Anota en estas líneas tus ideas

**¿Cómo describirían estos juegos?
¿Los observaron en sus niños? ¿En qué momentos?
Escriban sus respuestas**

Cada uno de estos juegos es diferente dado que aparece en un momento particular del desarrollo de los niños... y sin desaparecer asumen formas diferentes a lo largo de su vida. Veamos primero las características de cada uno y luego nos detendremos en cómo varían a lo largo de los primeros 5 años.



Observamos un bebé con un móvil. Las acciones son manipulativas, exploratorias y el niño las despliega en función de la respuesta que el objeto le va dando: sacude, golpea, hace balancear... También lo sigue con la mirada, escucha el sonido que provoca.

En un comienzo, las acciones son poco certeras. Pareciera que “sin querer” golpeó el objeto y eso le produjo placer... A medida que el bebé domina sus gestos, las acciones se vuelven intencionales. En ese momento, podemos decir que “comienza el juego”.

Estos juegos se los conoce como “juegos funcionales” y son los primeros juegos con los objetos.

En esta imagen, el niño juega con un carrito y muñecos. Aun cuando no acompañe el juego con su palabra, podemos reconstruir un guion dramático en el modo en que mueve los juguetes, la secuencia que sigue, la manera es que vincula un objeto con otro.

Estos juegos tienen una base simbólica que el niño construye al imaginar una escena en donde los objetos cobran un sentido específico. A partir de los 18 meses, observamos estos juegos. La presencia de juguetes sostiene y guía el juego.



En esta imagen, el objeto es un juego. En este caso, un Memoria que supone una serie de reglas que los niños reconocen, respetan y permite hacer avanzar al juego. Aquí es imprescindible la poder seguir la regla para que el juego alcance su finalidad.

Son juegos con reglas explícitas, que suponen un acuerdo entre los jugadores y que –en algunos casos– pueden aprenderse a jugar de manera individual y luego permiten incluir compañeros de juego para realizar un juego complementario, por turnos en donde aparecen ganadores y perdedores.



Tomando estos tres grandes grupos de juegos, nos preguntamos... ¿Cómo aparecen en las diferentes aulas de los centros de educación inicial?

Vamos a detenernos un poco más en algunos tipos de juego...

2.2 Juegos con el cuerpo

Nuestro cuerpo es el primer objeto con el cual los niños juegan... y muchos juegos sólo necesitan la disposición corporal. Dentro de estos juegos, en el primer año de vida, encontramos los juegos de crianza que integran al niño y al adulto en un mismo momento de juego. Pensemos en los siguientes ejemplos:

Una mamá sostiene a su bebé sobre la falda y lo lleva hacia adelante y atrás mientras tararea una canción.

Mientras el bebé está recostado, el papá lo tapa con una sabanita y diciendo "¿Dónde está? Acá está" destapa y sonrío al bebé.

Un hermano mayor le hace cosquillas en la barriga del bebé. Ambos se ríen.



Anota en estas líneas tus ideas

**¿Podrían encontrar algunos ejemplos en su realidad cotidiana?
Escríbanlos a continuación**

Estos juegos fueron propuestos por Daniel Calmels (2007) y los agrupa de la siguiente manera:

JUEGOS DE OCULTAMIENTO

Aparecer y desaparecer, ocultarse y mostrarse (La sabanita, El cuco, El escondite, La escondida...)

JUEGOS DE SOSTÉN

Juegos para mecer, giros y caídas.

JUEGOS DE PERSECUCIÓN

De la indefensión al ejercicio de la defensa (¡Que te agarro! ¡Qué te como! El monstruo...)

A partir de las siguientes imágenes, les pedimos que describan el juego y reflexionen sobre el vínculo que se establece entre los bebés y el adulto. ¿Tuvieron la experiencia? ¿Cómo respondió el bebé? ¿Qué dificultades tuvieron?



Podríamos sintetizar las características de estos juegos en los siguientes aspectos:

- Son actividades lúdicas que se comparten a partir del vínculo cara a cara con el bebé, especialmente en los momentos de cambiar los pañales, previos al momento de descanso o de alimentación.
- Son esencialmente juegos corporales que involucran la palabra comunicativa, el gesto, la mirada, el compartir la emoción. Se establece un diálogo con el niño aún sin palabras. Una comunicación amorosa con el bebé en función de sus gorjeos, onomatopeyas, exclamaciones.
- Se transmiten de generación en generación y fueron creados a partir de un encuentro
- Para que se constituyan como juego es necesario un acuerdo entre el adulto que lo inicia y el niño que participa.
- No son programados de antemano, ni hay una destacada explicación verbal que anteceda la acción lúdica.

Les proponemos:

Realizar un encuentro con las familias sobre este tipo de juegos. Nos interesa recuperar la memoria colectiva familiar, compartir los juegos de crianza, las canciones o rimas que lo acompañan y que han pasado de padres a hijos, muchas veces sin “darse cuenta” y resultan sumamente importante en el vínculo parental.

- ¿Cómo planificarían la reunión?
- ¿Qué información sobre el juego compartirían con las familias?
- ¿Qué estrategia utilizarían para recopilar las experiencias que las familias relatan? (grabar, armar un fichero o carpeta de juegos...)



A medida que el bebé domina su cuerpo, puede sentarse sólo, gatear y desplazarse, comenzar a caminar... los juegos corporales se expanden y van a ocupar gran parte de su actividad durante la infancia.

Veamos los siguientes ejemplos.



El descubrimiento del propio cuerpo, la imagen reflejada en el espejo... los juegos de ronda compartida con otros niños... son oportunidades para conocerse y comenzar a conocer al otro.



El cuerpo también permite juegos vertiginosos, que comprometen y desafían las propias posibilidades. Desafiarse a sí mismo, experimentar el riesgo de dejarse deslizar por un tobogán, el carrusel, el vaivén de un columpio... son experiencias sensoriales que acompañan el crecimiento y le permiten al niño conocer sus posibilidades.



Te invitamos a reflexionar:

- ¿Cuál es el lugar del adulto en estos juegos?
- ¿Cómo puede acompañar sin prohibir? ¿Cómo permitir el riesgo, el atreverse... cómo acompañar y sostener las exploraciones infantiles y al mismo tiempo, enseñar el cuidado sobre sí mismo?
- ¿Qué tipo de aparatos acompañan el juego al aire libre? ¿Qué cuidados necesitamos tener cuando los niños exploran en juegos de trepar de patio, hacen equilibrio sobre las cuerdas, saltan sogas, etc.?

2.3 Dramatizar y jugar

La posibilidad de imitar y de dramatizar permite que los niños desde muy temprano, aún antes que aparezca el lenguaje puedan escenificar actividades cotidianas y representar sus experiencias en situaciones de juego. Estas situaciones de juego dramático son muy frecuentes en los hogares de niños pequeños.

A través de la representación de sus experiencias en forma dramática - es decir, a través de la realización de una secuencia de acciones que reflejan una intención, (por ejemplo, cantarle una canción de cuna a un muñeco "para dormirlo" en una cunita de juguete)- el niño actualiza lo vivido. En este "como si", el niño deja en suspenso la situación del "mundo real" y crea una situación alternativa posible. Estos juegos nos abren al mundo simbólico.

Las primeras ficciones las realiza el adulto que juega con el bebé y "hace hablar a los muñecos", inventa "avioncitos con la cuchara de comida", repite una acción conocida fuera de contexto (como cuando enseña a soplar una vela ante el cumplimiento del primer año).

En las siguientes imágenes, les pedimos que identifiquen la acción simbólica y pongan en palabras lo que se está representando.



Saludo y me voy...



Hacer hablar un TITERE

Ahora, les proponemos un sencillo ejercicio para reconocer acciones simbólicas en los niños pequeños. A partir de las siguientes imágenes, probablemente muy conocidas en las situaciones de nuestras aulas, conversen con sus colegas:



Anota en estas líneas tus ideas

¿Qué título les pondrían a las siguientes imágenes?

¿Cuáles son las experiencias que permiten al niño participar en estas primeras acciones descontextualizadas, estas acciones que entrecorren, suspenden el sentido y cargan de emoción lo que sucede?



Sintetizando, el simbolismo en el juego supone que se desplieguen dos elementos:

- El criterio de “no literalidad” que es la posibilidad de simular o asumir de otro modo lo que en la realidad sucede.
- La posibilidad de simbolizar; es decir, dar a un objeto o situación un significado diferente ensayando significados alternativos para sus acciones y para los objetos

En las aulas de los más pequeños (hasta aproximadamente los dos años), podemos identificar la siguiente progresión en los juegos:



- Distancia entre el gesto y su significado. Por ejemplo, la imagen de la niña que hace “como si” se peinara con el cepillo.



- Separación del objeto de su significado. Por ejemplo, uso la banana “como si” fuera un teléfono



- Permutar gestos, es decir, transferir una acción aprendida sobre un objeto a otros objetos. Por ejemplo, dar de comer a un muñeco. .

En las aulas a partir de los 18 meses y especialmente en los niños de 3 a 5 años, estos primeros juegos ficcionales toman el formato de JUEGOS DRAMATICOS que suponen no solo el cambio de significado en los objetos sino la posibilidad de asumir ROLES o papeles sociales y CONSTRUIR un guion o historia dramática que los niños van desplegando al jugar.

Una vez que este tipo de juego se ha instaurado, los niños se mueven en el mundo ficcional como si fuese el real dando lugar a la elaboración de un discurso narrativo que acompaña el desarrollo de la acción dramática creando un “mundo posible” construido a través de transformaciones del mundo real que se realizan de modo explícito y discursivamente.

Seguramente habrán observado en sus aulas una multiplicidad de juegos de este tipo. Les pedimos que puedan registrar los TEMAS que los niños juegan (la familia, situaciones de compra y venta, visita al doctor, etc.), los ROLES que asumen (mamá, papá, vendedor, cartero, maestra, visita...) y los GUIONES que construyen al jugar (por ejemplo, si están jugando a ser la mamá: dormir al bebé, ir de compras, cocinar, recibir visitas, planchar...)

A partir de lo registrado, completen el siguiente cuadro:

Tema	Roles	Guión

La observación del juego dramático es uno de los aspectos más relevantes para poder saber cómo facilitar y enriquecer el juego en los niños. Es importante observar:

- Los papeles sociales/roles que los niños protagonizan
- Las características que asumen los roles que los niños despliegan
- Si solicitan participación del maestro y en qué situaciones
- Si juegan construyendo un guion con otros niños o de forma individual. ¿En qué situaciones se observan roles complementarios? (Ej. Un niño es el vendedor y otra compra)
- El tono afectivo-emocional de los personajes (enojo, alegría, complicidad...)
- Las claves espaciales y temporales que utilizan (ej. materiales o complementos, lugares, duración del juego, etc.)
- Los diálogos que se suceden y la presencia de mensajes superpuestos



Junto con observar el juego, dado que el juego dramático depende de la experiencia que los niños tienen de las diferentes situaciones sociales de las que participan, es muy importante – especialmente a partir de las aulas de niños de 3 años – ampliar los temas a fin que los niños puedan jugar no solo roles familiares sino también representar otros papeles más alejados de su realidad. Esta es la diferencia entre jugar a ser “princesas o príncipes” vs. disfrazarse de “princesas o príncipes”. En el primer caso, los niños interpretan acciones propias del rol (por ej. participar del baile real, defender el castillo, etc.). Las fuentes para conocer estas realidades pueden ser cuentos, salidas, una película, recibir una visita, etc.

Les pedimos que completen el siguiente cuadro siguiendo el ejemplo que ponemos en primer lugar:

Jugamos a	Roles y acciones (completar)	Fuentes (completar)
Hospital / Centro médico	<p>Médico: (de acuerdo a la especialidad: pediatra, odontólogo, oculista, traumatólogo) atiende a los pacientes, confecciona las recetas de medicamentos, ausculta, visita a domicilio</p> <p>Enfermera: pone vacunas, cura heridas, administra medicamentos, toma la presión.</p> <p>Recepcionista: recibe a los pacientes, asigna los turnos, habla por teléfono</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Visitar un centro médico • Recibir la visita de un médico o enfermera • Visitar la enfermería del Centro infantil • Mirar libros de imágenes sobre el tema
Colmado	<p>Encargado</p> <p>Cliente</p>	
Supermercado	<p>Cajero</p> <p>Gondolero</p> <p>Guardia de seguridad</p> <p>Clientes</p>	
Veterinaria	<p>Veterinario</p> <p>Cliente</p> <p>Recepcionista</p>	
El puerto	<p>Pescadores</p> <p>Marineros</p> <p>Turistas</p> <p>Capitán de barco</p>	
Restaurante	<p>Cocinero /Chef</p> <p>Mozo</p> <p>Cajero</p> <p>Clientes</p>	

Jugamos a	Roles y acciones (completar)	Fuentes (completar)
Piratas y navegantes	Piratas Capitán de barco Exploradores Marineros	
Hadas, magos y castillos	Hadas Magos Princesas Príncipes Reyes	

2.4 Objetos para jugar y construir

Desde muy pequeños, los niños se interesan por los objetos que los rodean y sus propiedades. Vamos a describir algunos juegos que permiten

- Aprendizajes propios de la manipulación y exploración intencional de objetos y del desarrollo motor y la percepción óculo-manual: prensión fina, coordinación de acciones, independencia mano-brazo, freno inhibitorio, calidad de movimiento, suavidad en la coordinación, control del movimiento, etc.
- Aprendizajes que facilitan descubrir y diferenciar las propiedades físicas de los objetos tales como peso, tamaño, textura, dureza...
- Aprendizajes relacionados con aspectos del desarrollo lógico conceptual que se propician al jugar: resolución de problemas que implican medir empíricamente magnitudes de longitud, capacidad y peso entre los objetos; establecimiento de relaciones de los objetos en el espacio, proporción y diseño; planificación y anticipación de tareas; búsqueda de resolución de problemas que impone la combinación de objetos, etc.

Observemos las siguientes imágenes. En todas ellas, el objeto es el mismo: bloques

¿Qué diferencias observan en el juego que pueden realizar los niños con ellos? Compartan sus respuestas con otros educadores.



Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3



El juego de construcción acompaña al niño a lo largo de su vida... y asume tantas formas como su imaginación quiera. Es un tipo de juego que le permite al niño indagar su realidad social, tecnológica y natural, al reconocer los materiales constitutivos de los objetos; sus características, la resistencia que le ofrece a la hora de manipularlos.

Al comienzo, los niños apilan, derriban... exploran las propiedades de los objetos (imagen 1). A medida que crecen y adquieren dominio sobre el material, comienzan a guiar sus construcciones por los objetos o escenarios que están tratando de representar. De esta manera, siguen objetivos establecidos de antemano y se mantienen atentos a que su construcción se parezca cada vez más al modelo de la vida real o a la meta que se habían propuesto. Esta suerte de objetivo "anticipado" se va ajustando y evaluando en función de la forma que va adquiriendo la construcción (imagen 2). Finalmente, los bloques se combinan siguiendo una regla externa que muchas veces desafía las mismas posibilidades y hace que el juego supere la infancia (Imagen 3)

El aspecto más importante del juego de construcción es que suma a la actividad exploratoria e intencional de los niños, la aceptación de los límites que le imponen los objetos al operar sobre ellos. Los objetos se rigen por leyes físicas a las que el niño debe ajustarse y la combinación de los objetos utilizados para la construcción debe resultar tal, que refleje la intención del niño, es decir, que el producto responda a lo que el niño quiere alcanzar.

No existe juego de construcción sin objetos. De su variabilidad y cantidad disponible dependerá el tipo de construcción, los descubrimientos, creaciones o invenciones que los niños puedan realizar, los desafíos que provoque su manipulación.

Seguramente en sus aulas cuentan con numerosos objetos para construir. Aquí les acercamos algunos modelos y les proponemos que se tomen un tiempo para:

- Hacer un inventario de los materiales que dispone el Centro para construir y describir cómo y cuándo lo usamos para jugar.

Materiales (comercial)	Tipo de piezas (tamaño y cantidad)	¿Cuándo los usamos? ¿Cómo los usamos?
Bloques de madera lisa 		
Bloques de formas geométricas 		

<p>Materiales (comercial)</p>	<p>Tipo de piezas (tamaño y cantidad)</p>	<p>¿Cuándo los usamos? ¿Cómo los usamos?</p>
<p>Bloques para mesas de luz</p> 		
<p>Bloques con sistemas de encajes (tipo lego)</p> 		
<p>Bloques con otro sistema</p> 		
<p>Bloques con piezas de unión (tuercas y tornillos)</p> 		
<p>Kit de montaje</p> 		



También en los Centros, contamos con material de reciclado que puede ser interesante como objeto para construir... ¿Cuentan con ellos? ¿Cómo lo usan los niños?

Materiales (de uso múltiple /reciclable)	Tipo de piezas (tamaño y cantidad)	¿cómo lo usamos para jugar?
Tapas de refrescos Cajas de cartón Tubos de cartón Trozos de madera Palitos de helado Sorbetes		

Tengan en cuenta que para que el juego sea posible:

- Necesitamos calcular no menos de 10 piezas por niño
- Cuidar que el sistema de ensamblaje sea el mismo y que los materiales tengan un tamaño acorde con la edad de los niños (más grandes para los pequeños y con piezas más pequeñas para los niños más grandes)
- Complementar los bloques con juguetes que permitan la construcción de escenarios (Ej. carritos para las pistas, animales de granja, muñecos para las casas, tablas para facilitar el armado de techos y rampas, etc.)
- Disponer un espacio para el armado y el desarmado que facilite el juego (Por ejemplo, superficies lisas lejos de lugares de paso para construcciones en el piso; cajas para guardar los materiales de forma fácil; etc.)
- Acompañar al niño con consignas que le permitan “imaginar” como hacer su construcción más compleja (Por ejemplo, “Armaste una casa... ¿Cómo podríamos hacerle el techo, la puerta, las ventanas?”, “¿Te animas a hacer una rampa, camino, para que los carritos caminen solos?”, etc.

2.5 Seguir la regla y jugar

Estos juegos comparten un elemento en común: la presencia de reglas o instructivos que “dicen” cómo se juega. A diferencia de otro tipo de juegos, estas normas ya existen en el momento de jugar y determinan la manera de hacerlo. Por lo tanto, presentan exigencias a las que los jugadores deben responder.

Veamos estos ejemplos: ¿Cómo se juegan? ¿Cuáles son las reglas? ¿Cómo se explicitan? A partir de nuestro ejemplo, les pedimos que completen el cuadro.



Trúcamelo

Supone un diseño, la regla consiste en seguir el diseño del "principio al final" saltando en uno o dos pies.

Trompo, yoyo

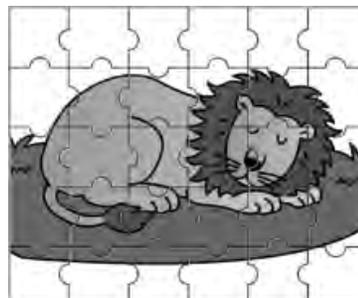
El diseño del objeto esconde la regla. La habilidad de los jugadores está implícita en la posibilidad de jugar.



Piedra papel o tijera

Las reglas suponen jerarquía entre los tres gestos. Los jugadores las verbalizan antes de jugar.

Ahora ustedes... ¿Cuál es el juego que muestran las imágenes y cómo se juega?



Juego...

¿Cómo se juega?...

¿Cuáles son las reglas?...



Los juegos tradicionales, los juegos de mesa, los juegos deportivos... entran en esta categoría. En todos los casos, las reglas son explícitas: las transmiten los jugadores, se escriben en las cajas de los juegos, se esconden en las letras de las canciones que acompañan el juego...

Ahora les proponemos:



Anota en estas líneas tus ideas

Anotar juegos tradicionales que conocen y hayan jugado en su infancia (Por ejemplo: El lobo, El cintero, Veo veo...)

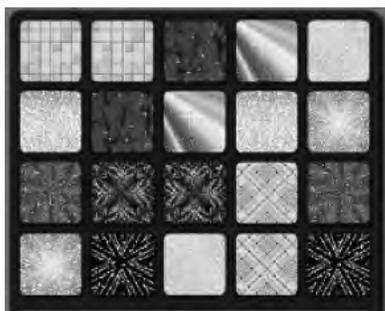
Elegir uno y enseñarlo a sus niños. Registrar qué dificultades observan (tengan en cuenta que estos juegos pueden aprenderse –en función de su complejidad – a partir de los 2 o 3 años siempre acompañados de un jugador experto)

Sintetizando:

- Los juegos con reglas suponen “contratos” (las reglas o instrucciones) que indican cómo jugar y cuál es la finalidad o “para qué” del juego.
- Las reglas sostienen y diferencian los juegos. Son acuerdos compartidos sin los cuales no sería posible el juego.
- Conocer la regla es una condición necesaria para poder jugar.
- Los juegos con reglas explícitas o acordadas entre los jugadores necesitan ser enseñados.
- Esta necesidad obliga al educador a pensar en los modos de enseñar a jugar, entendiendo que esto implica mucho más que “transmitir” o “explicar” cómo se juega, ese es sólo el punto de partida de un proceso que hay que sostener para que suceda.
- Las reglas se enseñan jugando, mostrando cómo se juega, transfiriendo paulatinamente la responsabilidad.
- Cuanto más se juega, más se “comprende” la regla y mejor se puede jugar.
- La repetición convierte a los jugadores en “expertos” y los hace libres para elegir cómo jugar (modificando, cambiando, complejizando o simplificando las reglas originales que se transforman en una convención, un acuerdo al que llega el grupo de jugadores).

¿Pueden los niños pequeños jugar este tipo de juegos? ¿Cómo enseñarlos?

Los juegos con reglas explícitas son acuerdos entre los jugadores, aun siendo el mismo juego... algunas reglas pueden variar. Es importante que las modificaciones estén orientadas a facilitar el juego del niño, pero no cambien el juego en su finalidad o sentido. Por ejemplo, si la propuesta es jugar al "Juego de la Memoria", el objetivo es "encontrar las fichas iguales entre una serie de fichas volteadas boca abajo". Para poder hacerlo, el niño debe no sólo reconocer las figuras sino también recordar dónde estaban ubicadas. Ahora bien, la cantidad de fichas que configure el juego, el modo en que se disponen las fichas, la cantidad de jugadores, el tipo de imagen de la figura, la posibilidad de continuar jugando cuando se encuentra un par o seguir con el sistema de turnos, etc., son elementos complementarios. La decisión con respecto a estos aspectos hace que el juego sea más fácil o más difícil de jugar y permite que el mismo juego pueda ser jugado por niños de diferentes edades.



En estos dos tableros el tipo de imagen y la cantidad de fichas es lo que va a hacer al juego más fácil o más complejo.

En este otro caso, lo que afecta no es la imagen sino la disposición espacial de las piezas. Una disposición ordenada puede facilitar en los niños la memorización de la posición de las diferentes fichas que van despejando



Muchas veces, las reglas del juego pueden reconocerse en las imágenes que nos ofrecen las obras de arte, videos, fotografías. Veamos un ejemplo:



La gallina ciega (Goya, 1788-1789)
Museo del Prado

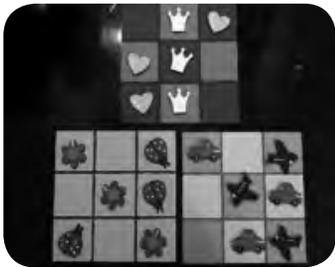
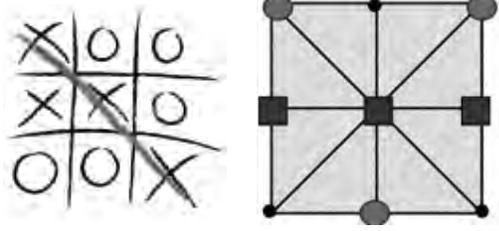
En la imagen se distingue tanto la disposición de los jugadores como el modo en que se juega.

El personaje del centro, con los ojos tapados revela la acción de señalar, tocar a uno de los participantes que hace gesto de alejarse para no ser alcanzado.

Seguramente en sus Centros han jugado este juego... ¿De la misma manera? ¿Con qué modificaciones? ¿Qué observaron en los niños? ¿Cuándo les resulta más fácil? ¿Cuándo más complejo?



Veamos otros ejemplos y cómo realizar las variaciones en la estructura del juego para facilitar su enseñanza en niños pequeños (novatos) y más grandes (expertos):

Juego	Estructura profunda	Variaciones (estructura superficial)
Trucamelo	Recorrer el tablero con uno o dos pies desde el "principio" al "final"	<p>Jugadores novatos:</p> <p>Diseños sencillos para niños pequeños.</p> <p>Recorrer primero, sin tirar la ficha, siguiendo el diseño.</p> <p>Se puede cambiar de pie entre un cuadro y la siguiente.</p> <p>Jugadores expertos:</p> <p>Variedad de Diseños (cfr: Pag. 29 Cuaderno 4. Unicef)</p> <p>Tirar la ficha secuencialmente y no pisar el cuadro donde cayó.</p> <p>Al realizar el recorrido no pisar la línea del diseño</p>
Tic-Tac-Toc (https://es.wikipedia.org/wiki/Tres_en_l%C3%ADnea)	Ubicar 3 fichas en línea, en forma alternada entre dos jugadores 	<p>Jugadores novatos:</p> <p>Diseño de 9 celdas. Ubican las fichas alternadamente. (1) Fichas móviles puede modificarse el juego, (2) fichas dibujadas en trazo con lápiz – no se permite modificar el juego.</p> <p>Jugadores expertos:</p> <p>Diseño en diagonal con líneas. Fichas móviles</p> 

<p>Escondidas</p>	<p>Uno cuenta y los otros se esconden a la espera de ser descubiertos</p>	<p>Jugadores novatos:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Cuenta la maestra, busca “pero no encuentra a nadie”, señala lugares donde no están, nombra a los niños. b. Cuenta la maestra junto un niño, buscan y nombran a los niños escondidos. c. Cuenta un niño, el resto se esconde. <p>Jugadores expertos</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Cuenta un niño (el conteo depende del número de niños que se ocultan), busca y nombra a los que encuentra. b. Cuenta un niño que busca y nombra a los que encuentra. Cuando descubre a alguno, toca la pared y grita el nombre. Si el descubierto llega antes es “liberado”. c. El último jugador en ser encontrado puede liberar a todos los compañeros “Piedra libre para mí y para todos mis compañeros”. <p>Variaciones para jugadores expertísimos:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Los jugadores, excepto el que busca, no solo deben esconderse, sino que también deben regresar al punto de partida sin que la persona que busca los vea. De este modo, cuando una persona salga a buscar, los demás deben salir de sus escondites, arriesgándose a ser descubiertos. b. Las personas que se esconden tienen que regresar al punto de partida “antes” de que la persona que busca los vea o perderán. c. En lugar de eliminar del juego a aquellos a quienes ya hayan encontrado, estos pueden ayudar a buscar al resto de los jugadores.
-------------------	---	---



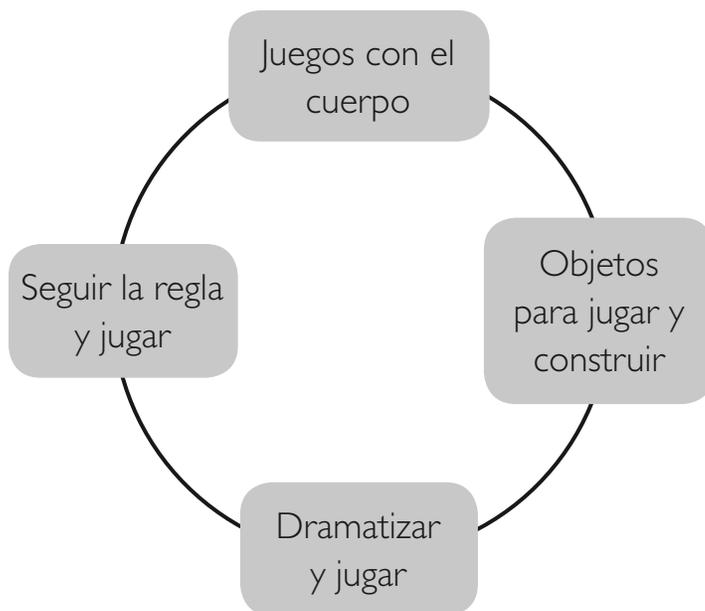
Enseñar el juego y el jugar demanda pensar cada propuesta en clave de proceso y requiere de una estrategia de enseñanza pensada y diseñada de modo de garantizar, como sucede con cualquier otro contenido a enseñar, la posibilidad real y genuina de apropiación del mismo por parte del niño. Esto sólo es posible si se considera

- Dar continuidad a las propuestas.
- Evitar presentarlas de manera aisladas, descontextualizadas o desarticuladas.
- Respetar el tiempo de los niños para “subirse” a la propuesta.
- Interpretar las dificultades en clave de proceso.
- Considerar a todos y a cada uno en sus distintos momentos de adueñarse del juego.

2.6 Retomando... entonces, ¿A qué jugamos en los centros?

Hemos enunciado una serie de tipos de juegos. Elegimos un modo de clasificarlos pensando en cómo van apareciendo estos juegos a lo largo del desarrollo de los niños, pero también cómo se van modificando y complejizando a partir de la presencia de otros jugadores que enseñan a jugar, acompañan, modifican, sostienen... y juegan muchas veces el mismo juego.

Retomemos los juegos:



Pensemos en nuestros Centros... ¿Cómo aparecen estos juegos? ¿Cómo podríamos enriquecerlos? Les presentamos algunas ideas y les pedimos que, desde su experiencia, ustedes la completen. Como se darán cuenta, las categorías se superponen... y hay juegos con reglas que son juegos corporales... juegos de construcción que son dramáticos, juegos dramáticos que son corporales... ¡Lo importante es jugar! a mayor diversidad, mayor riqueza para los niños...

	0 a 12 meses	12 a 24 meses	2 años	3 años	4 y 5 años
Juegos con el cuerpo	Balancear y mecer	Ay que te corro	Oso dormilón	Ronda "Lobo está"	El Topao
Objetos y juegos de construcción	Dar y tomar. La educadora apila, el niño derriba	Apilar y derribar bloques lisos	Bloques con encastrados sencillos	Bloques diversos con objetos complementarios	Construir con anticipación e intención (rampas para los carritos)
Dramatizar y jugar	El educador da voz a los juguetes (Hace hablar un muñeco)	Juegos de ficción con juguetes cotidianos (muñecos, carritos...)	Jugar a la mamá, chofer de carro...	Asumir roles en escenarios complejos	Asumir roles complementarios en escenarios cotidianos y fantásticos
Seguir la regla y jugar	Ocultarse y aparecer detrás de una sabanita	Jugar a esconder objetos y buscarlos	Jugar a esconderse y encontrar (uno se esconde todos los buscan)	Escondidas (el educador busca, los niños se esconden)	Escondidas primero ganadores, luego con "piedra libre"

A partir de este sencillo ejemplo, les pedimos que con las educadoras de su Centro completen este cuadro teniendo como referencia, los juegos que enseñan a lo largo de la semana en sus aulas:

	0 a 12 meses	12 a 24 meses	2 años	3 años	4 y 5 años
Juegos con el cuerpo					
Objetos y juegos de construcción					
Dramatizar y jugar					
Seguir la regla y jugar					





Capítulo 3

El diseño del juego en las aulas de educación inicial. Repertorio, objetos y espacios

En los niños pequeños, el modo en que se organiza el espacio, se presentan los objetos y los juguetes, facilita la aparición de los juegos y es un modo de promover y propiciar su presencia en las aulas. En este capítulo, les proponemos reflexionar sobre tres aspectos muy comunes entre nosotros:

- Los rincones de juego
- Juguetes y diseños de patios
- El repertorio de juegos y cómo jugarlos

Para comenzar les pedimos que lean este breve fragmento y lo conversen con sus compañeros tratando de precisar

“Desde el punto de vista del niño, el derecho a jugar no es un derecho adicional, limitado a una muy pequeña parte del art 31. Refleja por completo el derecho a ser niño aquí y ahora. En toda la Convención de los Derechos del Niño (CDN) no hay ningún artículo que haga hincapié tan explícitamente en el derecho a ser un niño en el presente, sin retrasar su razón de ser al futuro. Así pues, al mismo tiempo que insistiendo en la importancia del derecho a jugar, la gente también está apoyando el derecho del niño a ser niño.

El juego tiene un papel esencial en construir la resiliencia de los niños en todos los sistemas adaptativos –el placer, la regulación de las emociones, los sistemas de respuesta al estrés, los vínculos afectivos con los compañeros y el lugar, el aprendizaje y la creatividad. Estos beneficios surgen de la impredecibilidad, la espontaneidad, el sin sentido y la irracionalidad del juego y también, de la sensación de control de los niños.

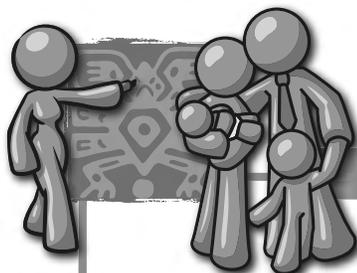
Los adultos necesitan asegurar que los entornos físicos y sociales en los que los niños viven sustenten su juego, de otro modo, su supervivencia, bienestar y desarrollo pueden verse comprometidos”

(Stuart Lester y Wendy Russell, 2011. Pág. 57-58)



- ¿Cuáles son las condiciones que hacen que en nuestros centros el juego tenga lugar?
- ¿Cómo facilita el juego del niño, el modo en que organizamos nuestra sala?

3.1 Los rincones o zonas de juego



Apliquemos:

Para comenzar, les vamos a pedir que hagan un croquis de cómo están distribuidos los objetos (mesas, sillas, alfombras, cajoneras, juguetes) en su sala y comparen sus diseños con el de los colegas de las otras aulas. A partir de sus dibujos dialoguen:

- ¿Qué zonas facilitan el juego en los niños?
- ¿Qué tipo de juegos propician los objetos y juguetes presentes?
- ¿Cómo se ubican los objetos? ¿Están disponibles para los niños? ¿Son de fácil acceso?
- ¿Se visualizan espacios organizados para la aparición de los diferentes tipos de juego? ¿Se cuenta con espacio para facilitar la acción dramática? ¿Cómo se resuelve el espacio en el juego con bloques? ¿Los juegos de mesa resultan visibles para que los niños puedan elegir con qué jugar?

Las aulas de educación inicial se caracterizan por poseer una organización que tiende a facilitar la adquisición de la autonomía por parte de los niños. Así, es de esperar que los muebles y los objetos que en ellos se guardan, sigan un criterio de organización que facilite disponer de ellos, usarlos, reponerlos, cuidarlos.

Estas acciones pensadas y planificadas por el maestro son las que promueven que los niños puedan obrar según su criterio, con independencia de la opinión o el deseo de otro. A lo largo de su permanencia en el jardín, los niños van a ir aprendiendo a tomar decisiones, elegir entre varias propuestas, definir con sus compañeros y su maestra criterios para organizar el ambiente, desplazarse con seguridad en el jardín, etc. Para que todas estas acciones sean posibles, es sumamente importante que las actividades ofrezcan a los niños la posibilidad de elegir entre varias alternativas, permanecer en esa elección, dar razones de cuáles son los motivos por los cuales toman esas decisiones (un compañero, probar un material, continuar una producción inicial, etc.).



En este marco, la organización de la sala en zonas de actividad, facilita todas estas adquisiciones. Los libros se acomodan en un lugar al que solemos llamar biblioteca, los materiales para las actividades plásticas (témperas, crayones, hojas, rolos de pintar, pinceles, etc.) también se guardan en estantes especiales; los juguetes para representar (disfraces, muebles, muñecos); los rompecabezas, bingo, tableros de conteos, cartas, dados... En función de la diversidad de materiales y objetos que cuente la sala, serán los sectores en que tenga distribuido su espacio. En algunas aulas, habrá mesas de luz y objetos para jugar con ellas; en otras, un sector para la inclusión de PC, retroproyectors, pantallas, etc.

Les proponemos leer los criterios que se presentan a continuación y a partir de ellos, volver a mirar sus aulas.

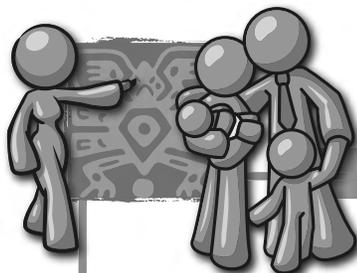
Consideraciones generales a tener en cuenta

- Cada rincón ha de tener el material necesario: ni demasiados objetos que aturden y despistan a niños y niñas, ni demasiado pocos, que limitan el juego y son motivo de disputa.
- El material ha de ser asequible a los niños y a las niñas; es no quiere decir que pongamos todas las cosas y siempre a su disposición
- Para favorecer el uso del material y la autonomía de niños y niñas, hay que presentarlo de manera ordenada y fácilmente identificable: cajas, cestos..., con los símbolos, fotografías y dibujos correspondientes
- Es imprescindible la tarea de conservación del material deteriorado. Es triste ver muñecas sin brazos, cuentos sin hojas, carritos sin ruedas, rompecabezas a los que les faltan piezas...
- Se valorará que el material sea estéticamente vistoso y agradable y cumpla unas mínimas condiciones de seguridad: lijar maderas, listones, etc., para evitar astillas; comprobar que los bordes de latas no corten; emplear pintura no tóxica; no dejar al alcance del niño aquellos objetos muy pequeños o peligrosos si el maestro no puede controlar directamente su actividad, etc.

Laguía, M.J y Vidal, C. 2010. Rincones de actividad en la escuela infantil (0 a 6 años). Barcelona, Grao. Pág. 24



3.2 Juego y diseño de patios



Apliquemos:

Comencemos haciéndonos algunas preguntas... para responderlas, podemos salir al patio y mirar...

- ¿Qué tipo de juegos pueden aparecer? ¿Hay juegos de patio de trepar, espacios de arena...?
- ¿El espacio permite jugar a las escondidas, hay sitios donde esconderse? ¿El patio cuenta con un lugar donde jugar al fútbol sin que otros niños interfieran en el lugar de juego, se pueden delimitar las porterías?
- Deteniéndonos en la seguridad y la necesidad de correr, ¿los aparatos resultan seguros? ¿Se puede jugar al topao, armar rondas?
- Observando los objetos disponibles, ¿los patios cuentan con alguna intervención que facilite la aparición de algunos juegos (ej. Dibujos de Trucamelos, recorridos para los autos, tableros...), ¿cómo se integra el paisaje natural al juego de los niños (por ej. Presencia de arena, patios de tierra, canteros con plantas, árboles para trepar...)

También podemos considerar otros espacios disponibles (pasillos, espacios de uso múltiple, etc.) y pensar cómo podríamos intervenirlos para que invitara a jugar:

- Podemos dibujar recorridos para los autitos
- Un diseño de Trucamelos y enseñar el juego
- Laberintos para recorrer haciendo equilibrio
- ...

En este sitio, encontrarán una serie de diseños para patios de juego sencillo y ricos para los niños: <https://www.youtube.com/watch?v=M7sIfZRrJPg>

Los espacios también tienen que ser intervenidos, diseñados, organizados, para facilitar la aparición del juego.

- ¿Qué desafíos nos propone el espacio disponible en nuestro centro?
- ¿Cómo podemos transformarlo en un espacio atractivo y que invite a jugar a nuestros niños?
- ¿Qué aspectos necesitamos considerar?

Las paredes pueden ofrecer alternativas de juegos para los más pequeños como en los siguientes ejemplos:



Recorridos, laberintos



(cómo fabricarla: <http://www.pequefelicidad.com/2015/04/como-fabricar-una-pared-de-agua-para.html>)



*Con materiales simples y posibles de realizar con las familias...
(más modelos disponibles en <https://ar.pinterest.com/pin/405253666454885094/>)*



Para saber más.

Sarlé, P., Rodríguez, E y Rodríguez Sáenz, I. 2010. Juego y espacio. Ambiente escolar y ambiente de aprendizaje. OEI. Argentina. Buenos Aires. Disponible en http://www.oei.org.ar/a/Cuaderno_5.pdf

3.3 Repertorio de juegos y ficheros

Contar con un repertorio de juegos nos ayuda a hacer efectivo el derecho a jugar en los niños pequeños. En el Capítulo I, escribimos un listado de juegos. Les proponemos ahora que los retomen y piensen si los niños de sus aulas los conocen, si los han jugado con ellos... Si es así, ¡felicitaciones!

A veces, no se nos “ocurre” qué jugar con los niños... por eso es muy importante contar con un FICHERO, carpeta, cuaderno, agenda... donde podamos ir sumando juegos y tenerlo a mano a la hora de enseñar juegos a los niños.

Cada FICHA contiene:

- El nombre del juego y desde que edad se puede jugar.
- La forma en que se juega (una descripción sencilla).
- Los materiales que se requieren.

Aquí un ejemplo. Sobre esta base, ¿pueden realizar las fichas de los juegos que listaron en el Capítulo I y podrían enseñar a sus niños?

El oso dormilón

a partir de los 3 años

Es un juego simple. El juego tiene dos roles: el oso dormilón que en un rincón “hace como si durmiera” y los que buscan despertar al oso y se acercan llamándolo.

Cuando el Oso se despierta, corre buscando atrapar algún niño. El que es atrapado, toma el rol de Oso y el juego comienza nuevamente

Sin materiales.

Carrera de carritos

a partir de los 4 años

Es un juego de tablero.

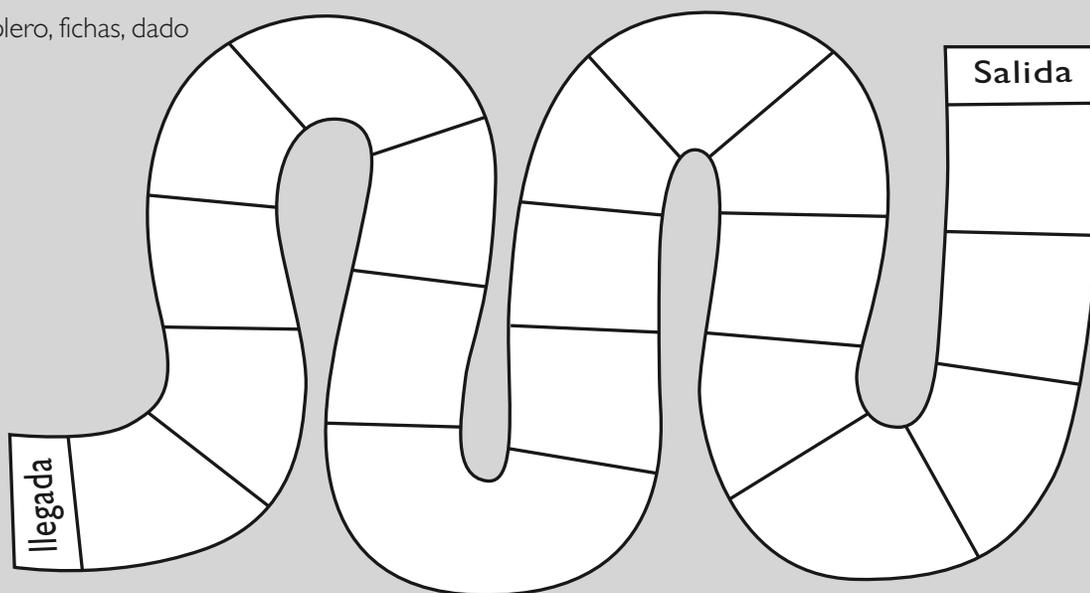
El juego consiste en recorrer el tablero avanzando tantos cuadros como indica el dado. Pueden jugar primero en forma individual y luego en parejas. Gana el que llega primero.

El diseño del tablero depende de la edad de los niños. Para comenzar puede tener 10 casilleros.

La ficha puede ser una tapita de refresco.

Materiales:

Tablero, fichas, dado



Podemos tener fichas de diferentes colores según el tipo de juego o la edad... pedir a las familias que también nos ayuden con el fichado de juegos y también, incluir los juegos que vamos aprendiendo

La posibilidad de contar con un fichero ofrece otras posibilidades:

- Invitar a los padres a una jornada de juegos y a partir de allí, el fichero puede recorrer las familias.
- Pasar con los niños de sala en sala y constituir una "memoria" de los juegos que sabemos jugar
- Armar carteleras con las diferentes fichas, invitando a las familias a jugar e inventar variantes





Evaluemos el módulo

¿Qué te pareció este módulo? Te invitamos a expresar libremente tu comentario

Lo que más me interesó y aportó fue:

En relación a las temáticas abordadas, yo me comprometo a:

Trabajo evaluativo

Te invitamos a desarrollar una experiencia relacionada con el juego con un grupo de niños y niñas. La idea es que planifiques la experiencia, la desarrollas y la compartas con tu equipo. Para ello:

- Define la edad de los niños y el tipo de juego que vas a enseñar. Explica por qué elegiste ese juego para esos niños.
- Describir los materiales, la organización del ambiente, el modo en que intervendrías.
- Observa el modo en que los niños juegan y a partir de allí... ¿Cuál sería tu propuesta para que ese juego avance y los niños puedan jugar mejor?





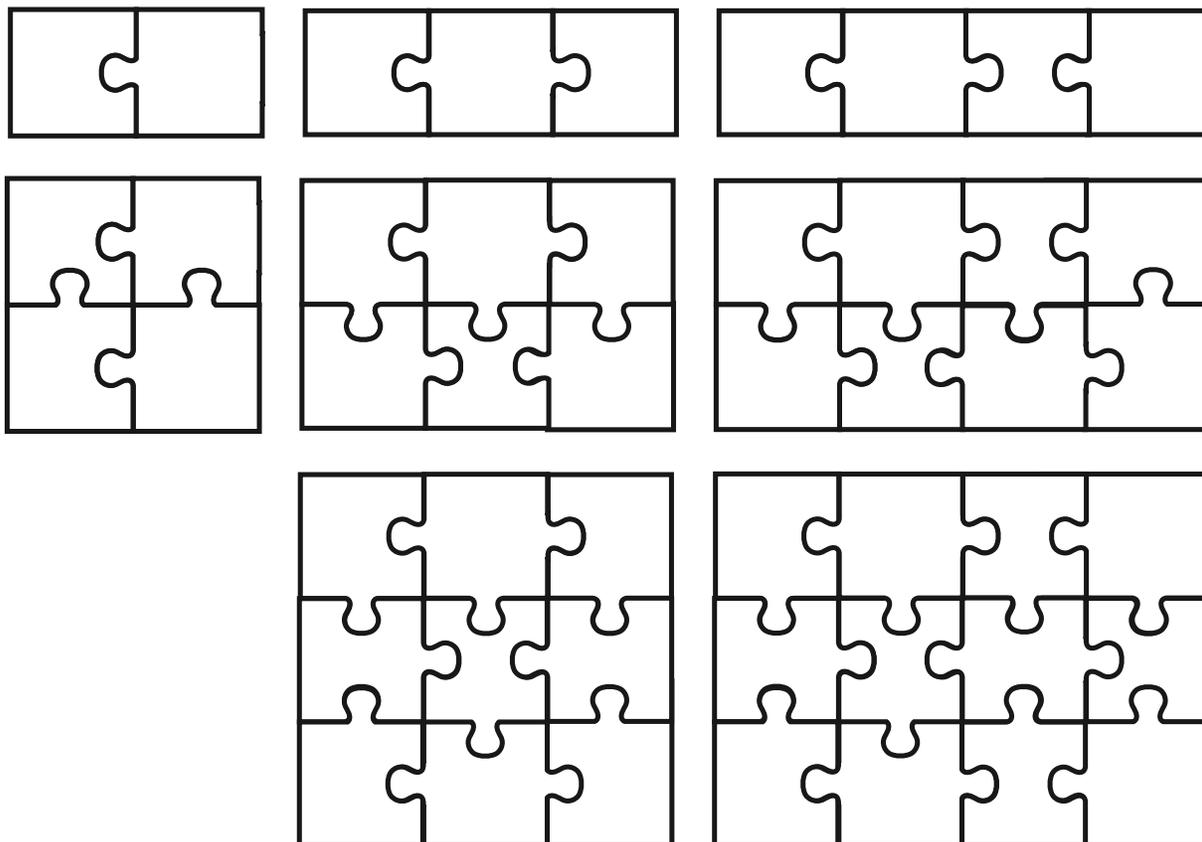
Caja de ideas

- El diseño de juegos y objetos para jugar forma parte de la tarea del educador: Aquí algunas ideas para confeccionar Rompecabezas y materiales que pueden ser útiles para construir.

Rompecabezas o puzzle:

Es un juego de mesa cuyo objetivo es formar una figura combinando correctamente las partes que se encuentran en distintas piezas. La dificultad para resolverlo está dada por el tipo de corte y la cantidad de cortes. Los cortes pueden ser rectos o auto-correctores. Son muy fáciles de confeccionar y pueden ordenarse en bolsas o sobres individuales para facilitar el cuidado de las piezas. La selección de las imágenes es uno de los elementos claves que enriquecerá la propuesta

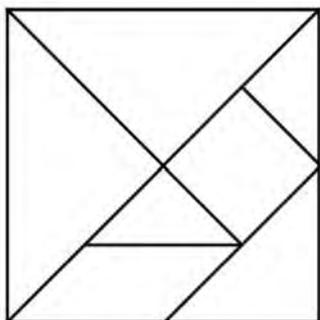
Algunos modelos de corte auto-corrector:





Algunos modelos de corte recto:

1. Siguiendo el diseño del Tangram pero con una imagen



2. A partir de obras de arte



Materiales para construir

En el módulo enumeramos una serie de materiales que pueden ser útiles para construir. Aquí algunos ejemplos de materiales de uso cotidiano que pueden ser "transformados" en objetos para construir:



Varillas confeccionadas con papel de diario y cinta



Cajas de diferentes productos sin forrar y forradas



Cajas de diferentes productos sin forrar y forradas



Tubos y broches

Caja de ideas

- La planificación del juego

Como vimos a lo largo del módulo, es necesario planificar el juego, es decir... prever dónde, cuándo, con qué objetos y cómo vamos a garantizar que los niños sean expertos jugadores.

Aquí les presentamos una ficha sencilla que puede ser útil a la hora de planificar un juego dramático:

Juego dramático: El colmado

Rol	Acciones
Vendedor	Ofrece la mercadería, cobra, repone los alimentos en los estantes.
Comprador	Solicita el producto, paga. Va a su casa, cocina

Sector
El
colmado

Sector:
Casita

Materiales: Elementos de la casita, estantes para la mercadería, billeteras para el dinero, caja registradora, lápices para anotar, cajas de productos para vender, mostrador, - mesa.



Para saber más

Bibliografía:

- Si en algún Centro, el juego tradicional forma parte de los tipos de juegos presentes, se puede ahondar sobre la importancia de los juegos tradicionales y la cultura a partir de la siguiente bibliografía:
- Öfele, M. R. 1999. Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. En Lecturas: Educación Física y Deportes Año 4. N° 13. Buenos Aires, Marzo 1999. Disponible en <http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra.htm>
- Öfele, M. R. 2014. Juego, ternura y encuentro. Fundamentos en la primera infancia. En Espacios en Blanco - Serie Indagaciones - N° 24 - Junio 2014 (71-80). Disponible en <http://www.scielo.org.ar/pdf/eb/v24n1/v24n1a06.pdf>

Los siguientes documentos despliegan proyectos de Juego con reglas explícitas o acordadas por los jugadores para niños de 4 y 5 años factibles de realizar en aulas de educación inicial:

Sitios web

- Juego con objetos y juegos de construcción: casas, cuevas y nidos. Disponible en <http://oei.org.ar/new/wp-content/uploads/2017/08/Guia-2-El-juego-en-el-nivel-inicial.pdf>
- Juegos de construcción: caminos, puentes y túneles. Disponible en <http://oei.org.ar/new/wp-content/uploads/2017/08/Guia-6-El-juego-en-el-nivel-inicial.pdf>
- Juegos reglados: un álbum de juegos. Disponible en <http://oei.org.ar/new/wp-content/uploads/2017/08/Guia-4-El-juego-en-el-nivel-inicial.pdf>
- Juegos con reglas convencionales: ¡Así me gusta a mí! Disponible en <http://oei.org.ar/new/wp-content/uploads/2017/08/Guia-8-El-juego-en-el-nivel-inicial.pdf>
- Así mismo, en el siguiente link encontrarán breves videos de Juegos con reglas y claves de análisis de los mismos a fin de facilitar su aprendizaje en los niños pequeños:
- Serie audiovisual Prácticas en Juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial. Disponible en <http://oei.org.ar/new/2017/11/01/serie-audiovisual-practicas-en-juego-ensenar-a-jugar-en-el-nivel-inicial/>
- En este sitio encontrarán diseños de Tableros y algunas ideas para realizar juegos de mesa: <http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/wp-content/uploads/2017/09/Jornada-Institucional-N%C2%B0-3-Nivel-Inicial-Carpeta-Participante.pdf>
- Unicef elaboró un Fichero de juegos que está disponible en la WEB para descargar en el siguiente sitio y puede animarnos a armar nuestro propio fichero: https://www.unicef.org/argentina/sites/unicef.org/argentina/files/2018-07/PRO-Ficherojuegos_2018.pdf
- Desde 2014, la Fundación Arcor propicia el juego activo en las escuelas. En esta página encontrarán diversidad de propuestas y materiales de referencia sobre juegos con el cuerpo. <https://www.fundacionarcor.org/es/biblioteca/index>





- En este documento encontrarán la relación que existe entre el juego, especialmente el juego dramático y el desarrollo del lenguaje. <https://www.fundacionarcor.org/es/biblioteca/detalle/131>
- Los siguientes documentos despliegan proyectos de Juego dramático para niños de 4 y 5 años factibles de realizar en aulas de educación inicial:
- Juego dramático: Hadas, brujas y duendes (Disponible en http://www.oei.org.ar/lineas_programaticas/documentos/infanciaB03.pdf)
- Juego dramático: Princesas, príncipes, caballeros y castillos (Disponible en http://www.oei.org.ar/a/Cuaderno_7.pdf)

