



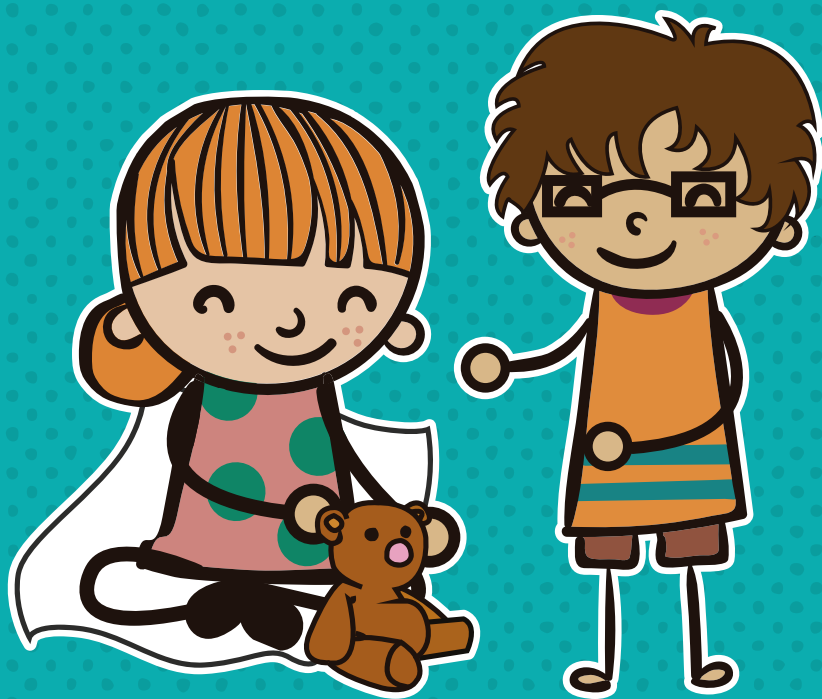
PRIMERA INFANCIA

Mejores Comienzos

**Juego en los Centros de
Desarrollo Infantil**



Presidencia de la Nación



PRIMERA INFANCIA Mejores Comienzos

Juego en los Centros de Desarrollo Infantil



Presidencia de la Nación



Autoridades

Presidente de la Nación

Mauricio Macri

Ministra de Salud y Desarrollo Social

Carolina Stanley

Secretario Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia

Gabriel Castelli



Presidencia de la Nación

Subsecretaría Primera Infancia

Dirección Editorial

Javier Quesada

Claudia Castro

Autores

Equipo convocado por OMEP Argentina¹

Patricia Sarlé

Miguel Roldán

Rosa Garrido

Colaboración en contenidos

Equipo de arquitectos del Programa de Apoyo al Plan Nacional de Primera Infancia, coordinado por la Arq. María Paula Vinuesa.

Edición de textos y diseño

Vanina Muraca

Diseño interior

Gabriel Agnese

Diseño de tapa

Paco Fernández

Coordinación Editorial y Gráfica

Ediciones Ciccus

Ministerio de Salud y Desarrollo Social de la Nación

Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia

Subsecretaría de Primera Infancia

Sarmiento 2351 (C1044AAK), Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Septiembre 2019

1- OMEP es una organización internacional, no gubernamental, fundada en 1948, y creada para promover la educación de los niños menores de 8 años en todo el mundo. En la actualidad, tiene representación en más de 70 países y coopera con otras organizaciones internacionales cuyos objetivos son similares. En la República Argentina el Comité de la OMEP fue organizado en 1965. Su misión es promover la educación - considerada en su sentido amplio - para todos los niños desde su nacimiento, como así también trabajar para el logro de condiciones que garanticen su bienestar, salud y desarrollo al interior de sus familias, instituciones y comunidades.



Ministerio de Salud y Desarrollo Social
Presidencia de la Nación

Índice

Prólogo	7
El juego en los Centros de Desarrollo Infantil	8
Una mirada sobre los tipos de juego	10
Los espacios para jugar	16
Tipos de juego según espacio disponible	18
Caja de ideas para organizar el espacio disponible	20
1. Espacios lúdicos en pisos y paredes	21
1.1. Pisos de césped o tierra	21
1.1.1. Desniveles / rampas	21
1.1.2. Toboganes	22
1.1.3. Neumáticos	23
1.1.4. Otros caminos (cilindros, prismas, tubos)	24
1.2. Pisos de cemento alisados	25
1.2.1. Rayuelas, twisters, Ta-Te-Ti	25
1.2.2. Recorridos	27
1.2.3. Pistas de autos	29
1.2.4. Camino de texturas	29
1.3. Juegos en pared	30
1.3.1. Pizarrones y espejos	31
1.3.2. Paneles sensoriales	33
1.3.3. Paneles para juegos con objetos diversos	35
1.3.3.1. Paneles para juegos de puntería con pelota	35
1.3.3.2. Canaletas para hacer rodar pelotas	36
2. Espacios sectorizados a partir de columnas, árboles, ganchos	37
3. Juegos que requieren espacio para el encuentro y la intimidad	40
3.1. Escondites y rincones bajo escalera	41
3.2. Casita	41
3.3. Mini anfiteatro	42
4. Juegos en espacios libres	43
4.1. Juegos motores (con o sin objetos)	45
4.2. Juegos con reglas en base a canciones, rimas y consignas	46
4.3. Móvil lúdico. Caja o Tambor de juegos	47
A modo de cierre	49
Bibliografía disponible en la Web	50
Anexos: ¿A qué se juega? ¿Cómo se juega?	51
1. Juegos motores con o sin objetos. Ejemplo de juegos	51
2. Juegos con reglas en base a canciones, rimas y consignas. Ejemplos de juegos	55
3. Juegos y juguetes que pueden integrarse al tambor o caja de juegos	59

Juego en los Centros de Desarrollo Infantil

Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia

Primera Infancia, Mejores Comienzos.

64 páginas; 27 x 19 cm

ISBN 978-987-47356-4-5

Desde la Subsecretaría de Primera Infancia convocamos a un reconocido equipo de especialistas sobre la temática de juego.

Conjuntamente con OMEP y con el Programa de Apoyo al Plan Nacional de Primera Infancia, en el marco del Préstamo BID 4229/OC-AR, que viene trabajando en la adecuación de infraestructura social básica de Centros de desarrollo infantil, hemos iniciado una revisión de los espacios lúdicos y las prácticas de juego.

Este material pretende aportar ideas, pero sobre todo, una mirada específica sobre la temática de juego referida a los

espacios; los tiempos y los objetos que se ofrecen a los niños y las niñas para enriquecer sus experiencias.

Todo aquello que los países piensen para sí mismos en un futuro de largo plazo; se mide hoy en las acciones concretas destinadas hacia la Primera Infancia.

Las niñas y los niños pequeños no son el futuro, son el presente, son ahora... de los adultos depende su bienestar y la garantía plena de sus derechos.

Subsecretaría de Primera Infancia

Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia.



EL JUEGO EN LOS CENTROS DE DESARROLLO INFANTIL

Introducción

Jugar se asocia generalmente a palabras como diversión, alegría, libertad, imaginación, espontaneidad, creación, desarrollo, aprendizaje. Lo definimos como una actividad natural y, a la vez, un comportamiento aprendido que tiene tantas caras como imágenes va adquiriendo el desarrollo humano. El juego es una forma de usar 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, refieren a los cambios que experimenta el niño y la niña de tal modo que lo que puede ser de interés para un bebé, tiene menor interés más tarde.

Específicamente a partir de los 18 meses, el juego supone la creación de una situación imaginaria en la cual los niños y las niñas se involucran voluntariamente con una intención, deseo o propósito específico. Esta situación no es caótica, sino que se ordena según las reglas de la escena representada. Cuando juegan a “dormir a un bebé” utilizan los modelos que observaron o vivieron en su experiencia cotidiana. Por eso, si queremos enriquecer su juego, necesitamos enriquecer su imaginación ofreciendo una diversidad de experiencias. Los objetos y juguetes que ponemos a su alcance, los lugares que visitan, los cuentos y relatos que escuchan, los encuentros con otros niños, niñas y adultos van a ser la fuente de

información que facilitará jugar. Cuanto más pobre en experiencias ricas y variadas sea el entorno cotidiano del niño, menores serán las posibilidades de juego. Por eso, en los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios para el Nivel Inicial se expresa:

“...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. En este sentido son los propios niños los que marcan los rasgos comunes del juego que siempre supone desafío, la idea de incertidumbre, la intención y el placer de jugar concretando un espacio de creación y resolución de problemas. La variación del juego está fuertemente condicionada por la pertenencia social, por la experiencia y condiciones de vida (a qué y cómo se juega)”. NAP Nivel Inicial, 2006. pág. 13².

Es nuestro propósito, poner entonces en consideración los espacios, los tiempos y los objetos que se ofrecen a los niños y las niñas en los Centro de Desarrollo Infantil (CDI)³ con el objeto de enriquecer las propuestas de juego.

2- Ministerio de Educación. Consejo Federal de Educación. 2006. Núcleos de Acción prioritarios para el Nivel Inicial. Buenos Aires.

3-En este material se utiliza la denominación Centros de Desarrollo Infantil (CDI) atendiendo a la Ley 26.233. Centros de desarrollo infantil. Promoción y regulación, 2007: “Se entenderá por CDI a los espacios de atención integral de niñas y niños hasta cuatro (4) años de edad”. Incluye esta denominación a las diversas utilizadas en las distintas provincias: CPI, EPI, CDIF, Sala Cuna, entre otros.

Dado que no alcanza la mera “oferta” a la hora de definir al juego como un espacio de producción de experiencias (oportunidades) educativas, en este documento, trataremos de mirar los espacios, los objetos y los tiempos para el juego a fin de facilitar la construcción

de propuestas oportunas y pertinentes a partir de las cuales, cada CDI, desde la riqueza del entorno natural y la vida comunitaria en la que está emplazado, pueda diseñar ofertas novedosas para los niños y las niñas.

Sostenemos que dejar al niño librado a su propia posibilidad es empobrecerlo. La simple disponibilidad de los objetos y lugares no alcanza para ampliar las experiencias de los niños y las niñas. Se necesita un “otro” que facilite los modos de organizar el ambiente, los objetos, las propuestas... y habilite las mejores condiciones para la creación infantil y haga efectivo su derecho a jugar.

Los CDI son espacios culturales y sociales diferentes de la escuela pero que también requieren ser atravesados por la mirada experta que habilite nuevos qué y cómo jugar. Una mirada que no replique carencias, sino que habilite y potencie lo posible. Ciertamente, los objetivos serán diferentes pero la intención educativa continúa vigente: propiciar el desarrollo infantil en todos sus aspectos, la construcción de conocimientos nuevos y favorecer diferentes niveles de respuesta y resolución por parte de los niños y las niñas ante cada situación.

Este documento está dirigido a las coordinadoras y los coordinadores de los Centros de Desarrollo Infantil, y nos proponemos:

- Definir criterios de uso de los espacios de juego que habiliten la diversidad de propuestas lúdicas de acuerdo a los objetos, tiempos y sujetos involucrados.
- Ofrecer alternativas en la organización del espacio exterior e interior que facilite el juego infantil en sus múltiples formas.
- Facilitar criterios que permitan, sobre la base de objetos semejantes, pensar modos diferentes de usarlos con propósito lúdico.
- Enriquecer el repertorio lúdico de los niños y las niñas brindando diversidad de juegos para desplegar en forma individual y grupal, entre pares y con niños y niñas mayores o con adultos.



UNA MIRADA SOBRE LOS TIPOS DE JUEGO

Los CDI atienden niños y niñas hasta los 4 o 5 años, pero algunas veces, comparten los espacios con propuestas destinadas a niños y niñas mayores (apoyo escolar, centros de encuentro de adolescentes, comedores comunitarios, etc.).

Toda clasificación es arbitraria y supone criterios. En nuestro caso, decíamos que el juego asume diferentes formatos y modos de acuerdo con la edad y el lugar donde se realiza.

En este documento, les proponemos una clasificación que atiende al tipo de juego pensando en los espacios de los CDI.

Agrupamos los juegos en cuatro tipos:

- a. Juegos de exploración con objetos y juegos de construcción.

- b. Juegos motores.

- c. Juegos de simulación o simbólicos.

- d. Juegos con reglas convencionales:
 - d.1. En base a canciones o rimas/consignas.

- d.2. En base a diseños.

Para cada juego daremos una breve definición. A lo largo del texto iremos ampliando cómo varía el juego según la edad y cómo el espacio facilita y enriquece el juego infantil.

a. Juegos de exploración con objetos y juegos de construcción

En los niños y las niñas pequeños, los primeros juegos son de carácter exploratorio. Los niños y las niñas tienen un interés cada vez más creciente en los objetos que los rodean y aplican sobre ellos los recursos corporales de que disponen: los golpean, chupan, sacuden, observan y siguen una trayectoria... A medida que el niño y la niña cuentan con mayores posibilidades, la acción individual sobre un objeto comienza a diversificarse, busca combinar objetos (poner y sacar; apilar y derribar; lanzar hacia un objetivo; embocar; etc.). Al poner en práctica estas estrategias de exploración se promueve el desarrollo de la autonomía y la curiosidad, iniciándose en la toma de decisiones, la espontaneidad y las actitudes de socialización y respeto a los demás. El juego pasa de una exploración global a un juego cada vez más centrado en el descubrimiento de las propiedades de los objetos y sus combinaciones.

Estas combinaciones, cada vez más complejas, facilitarán la aparición de los juegos de construcción en donde el equilibrio, la búsqueda de un producto, el seguir una intención (por ejemplo, hacer una torre cada vez más alta, construir una casa, armar una pista, etc.) forman parte del jugar.

En el caso de los bebés que aún no se desplazan, es el adulto el que tiene que ubicarlo en el espacio y acercarle los objetos. A medida que el niño y la niña logra el gateo y los primeros desplazamientos, el espacio necesita ser seguro para que pueda iniciarse en la elección de los objetos que se le presentan sin correr riesgos. Los juegos de exploración requieren que el niño o la niña manipule, presione, golpee, repita acciones... es decir, juegue con sus sentidos, con la intención de producir efectos a partir de su acción.

Los bebés necesitan objetos sobre los cuales interactuar: cajas, envases plásticos, tapas, tubos de cartón, pelotas, pompones, bolsas rellenas, aros, “trapitos”. El mantenimiento y organización de los objetos requiere contenedores (bolsas o cajas) para ubicarlos altos.

Hacia los dos años, comienza a desplazarse con mayor seguridad, puede sostener objetos con las dos manos, correr, dar sus primeros saltos. Aquí cobran mayor importancia, los espacios exteriores. Juega solo o en paralelo con

otros, continúa gustándole experimentar con el tacto, la vista y los sonidos. Los juegos con arena, agua, barro, piedritas... captan su interés.

Entre los 3 a 5 años, irá complejizando estos primeros juegos con la intención de descubrir, develar y comprender las particulares propiedades de los objetos y los materiales. Son juegos que le permiten obtener información de los objetos (soplar, empujar, rodar, dejar caer, deslizar, embocar). También aparecen juegos de construcción con los que representa pistas, torres, casas, robots.

b. Juegos motores

Durante el primer año de vida, el niño y la niña van adquiriendo intencionalidad en la movilidad de su cuerpo. Poco a poco



lograrán mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco; harán sus intentos por sentarse (primero con apoyo y luego solos); comenzarán a intentar desplazarse reptando, gateando; buscarán ponerse de pie, y desplazarse hasta lograr caminar y correr.

La organización del espacio facilita este proceso al permitirle moverse de manera autónoma, siguiendo su propio ritmo. Un espacio que asegure las condiciones para una motricidad libre sin forzar el desarrollo. Un espacio que no lo deje recluido en una cuna o silla adaptada mientras está despierto.

El ambiente es el que invita a desplazarse y jugar; a conocer los objetos y experimentar; a variar su juego y crear otros posibles... Deambular requiere un espacio amplio, seguro y despejado para desplazarse, pero esto no significa que esté vacío. Las paredes, el piso... tienen mucho para decirle.

Por esto, la organización interior de las salas debería facilitar la presencia de:

- Objetos de diversas alturas que animen a subir y bajar, atravesarlos gateando (Ej. bloques de goma-espuma con diferente forma, escalones en madera).

- Una barra para pararse y sostenerse.

- Un espejo para aparecer y desaparecer, para imitar movimientos.

- Imágenes familiares para buscar objetos, señalar, adivinar.

- El diseño de caminos para recorrer, para desplazar autitos, para entrar y salir.

Comenzar a caminar, inicia una exploración distinta del espacio. Trepár, subir y bajar, dar vueltas sobre sí mismo, arrastrarse, patear, apilar y derribar, poner y sacar, deslizar objetos y deslizarse, empujar, transportar objetos con diferentes partes del cuerpo, arrojar lejos de sí, ocultarse y aparecer... forman parte de sus acciones de juego.

A partir de los dos años, los juegos motores se hacen más complejos y, en muchos casos, los niños y las niñas buscan experimentar el vértigo, el asombro, la prueba de sus propias fuerzas y posibilidades. Carreras, manchas y juegos de persecución adquieren particular importancia en esta etapa.

Existen en el mercado diferentes tipos de juegos para patios para balancearse (hamacas, calesitas, tanques), para deslizarse (toboganes), trepadoras (con sogas, aros, etc.), entre otros. También, la inclusión en los patios de un circuito de llantas, una torre de llantas, una red con sogas... pueden ser intervenciones que –cuidando la seguridad– brinden la oportunidad de probar diferentes destrezas y posibilidades corporales.

c. Juegos de simulación o simbólicos

La posibilidad de imitar y de dramatizar permite que, desde muy temprano, aún antes que aparezca el lenguaje, los niños y las niñas puedan representar actividades como, por ejemplo, mecer un muñeco, darle de comer, cocinar, hablar por teléfono.

Líneas zigzagueantes pueden ser una invitación para hacer equilibrio y caminar.

Finalmente, el espacio debe permitir el desplazamiento libre con triciclos, caminadores⁵, permitir jugar con carritos de arrastre, disponer de un rincón para construir con cajas grandes, tubos, envases, etc.

Desde los tres años, los juegos en pequeño grupo a propuesta del adulto, introducen oportunidades que comprometen el salto, la carrera (ej. juegos de mancha), la coordinación de movimientos (ej. rondas y juegos con consignas), hasta poder iniciarse en juegos con base en deportes como el fútbol y el básquet. La presencia de arcos, aros, diseños de blancos de puntería, por ejemplo, sostiene y permite la aparición de este tipo de juegos en donde la enseñanza de la regla y la compañía del adulto como jugador experto o niños o niñas de mayor edad, le permite introducirse en juegos que irán cobrando mayor importancia a partir de los 4 o 5 años.

Las primeras ficciones las realiza el adulto que juega con el o la bebé y “hace hablar a los muñecos”, acompaña con onomatopeyas los autos o los aviones que desplaza, imita la acción de manejar, repite una acción conocida fuera de contexto (como cuando enseña a soplar una vela ante el cumpleaños del primer año).

5- Es importante diferenciar los “caminadores” de los “andadores”. Estos últimos, muy comunes en el mercado de artículos para bebés, habitualmente se los ve en los jardines o salas de maternal. Los pediatras desaconsejan taxativamente su uso ya que impiden a los niños pequeños fortalecer su musculatura para adquirir la marcha. Al comenzar a andar por sí mismos van incorporando las primeras nociones espaciales de su propio cuerpo con respecto al entorno, pero en el andador, el niño o la niña no es consciente del espacio, porque este no le permite ver sus propios pies en movimiento.

A partir de los 18 meses y especialmente entre los 3 y 5 años, estos primeros juegos ficcionales se transforman en juegos dramáticos que le permiten al niño asumir roles y construir un guion o historia a medida que juegan. De esta manera, los niños y las niñas se mueven en un mundo de ficción, inventado para ese juego particular, donde representan situaciones, arman diálogos entre ellos y construyen relatos.

Es importante que en las salas (espacio interior) y en los patios (pasillo, SUM...), los niños y las niñas cuenten con un espacio que permita entrar en este mundo ficcional.

Para lograrlo, se puede:

- Colgar telas para separar espacios.
- Contar con un rincón o sector de juguetes (hogar y otros objetos de vida cotidiana) y/o elementos que se puedan

“convertir” en otros (telas, cajas grandes y pequeñas).

- Crear un espacio de intimidad en el patio.

Enriquece este juego, la posibilidad de contar con muñecos, que sean personajes de sus juegos, autos y/o elementos que permitan representar acciones: comer, dormir, lavarse, pasear, u otras más alejadas de lo cotidiano como diferentes oficios.

d. Juegos con reglas convencionales

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

A los fines de este documento, los hemos agrupado en dos tipos de juegos con reglas, a sabiendas que son juegos que requieren expertos (adultos, niños mayores) que puedan enseñarlos.

Diferenciaremos los juegos con reglas convencionales en base a:

- d.1. Canciones o rimas/consignas.
- d.2. Diseños o tableros.

d.1. Juegos en base a canciones, rimas o consignas

En este grupo están incluidos los juegos tradicionales y los juegos colaborativos que favorecen la socialización o la cohesión social.

Los juegos tradicionales son juegos que se transmiten de generación en generación y forman parte de la memoria

oral y la tradición de los diferentes pueblos y culturas⁶. Otorgarles valor y “enseñarlos” permite mantener el “hilo” de la memoria entre las generaciones. Las canciones, los diagramas dibujados en el piso o algunos objetos sencillos de uso cotidiano como sogas, elásticos, pelotas, pañuelos y anillos forman parte

6- Para saber más:

http://buenosaires.gob.ar/areas/educacion/escuelas/escuelas/primaria/de06esc04_2007/html/los_juegos_de_los_abuelos.htm

de los requerimientos y definen las reglas. Los juegos con consignas como “Simón dice...”, “Antón pirulero”, “Sobre el puente de Avignon”; los juegos de descarte (Pinocho, Ta-te-ti suerte para mí, Pisa-pisuela...) permiten, por ejemplo, organizar al grupo, conocerse, comenzar a respetar consignas, reconocer al compañero.

Dentro de estos juegos ubicamos las rondas que pueden jugarse desde los 2 o 3 años. Las rondas (La farolera, Lobo está, Martín Pescador, Arroz con Leche,

La Ronda de San Miguel, etc.) permiten combinar distintas coreografías o movimientos a partir de canciones.

Estos juegos no requieren material, no son costosos, se comparten simplemente y pueden practicarse en cualquier momento. Necesitan un espacio amplio para poder jugarlos y un adulto o jugador experto que los enseñe. Recuperar la memoria colectiva, contar con un fichero que los recopile garantiza que se hagan presentes entre los niños y las niñas pequeñas.

Enseñar a jugarlos y sostener el acompañamiento del juego hasta que el niño o niña pueda iniciarlo y jugarlo por sí mismo, es la tarea de la educadora⁷.

Un tipo especial de juegos de mesa son los que requieren tableros como soporte para contener las reglas. Las reglas indican cómo jugarlo.

Vamos a presentar algunos juegos que -al estar dibujado el tablero en el piso (pasillo, espacio exterior) o en las paredes- pueden invitar a los niños y las niñas a jugar con ellos. Estos tableros también pueden ser dibujados en tablas o cartones resistentes de no menos de 30 x 30 cm a fin de ser transportados al lugar donde se va a jugar. Como veremos

más adelante, también pueden ser dibujados en el piso o en lonas en tamaño gigante.

d.2.1. Diseños de laberintos.

d.2.2. Pistas para autos.

d.2.3. Juegos de tablero para recorrer o completar.

d.2.4. Juegos de emboque y puntería.

d.2.1. Diseños de laberintos

El laberinto supone un diseño que busca dificultar la orientación de quien lo recorre. Para un niño o una niña pequeña, recorrer una línea, hacer equilibrio sobre ella, cambiar de baldosa, evitar algunas y recorrer otras, forma parte de los juegos

que inventa en sus desplazamientos. La diferencia entre estos juegos “espontáneos” estará en la complejidad que tenga el diseño. El diseño de los laberintos puede hacerse con los niños, las niñas y las familias.

7- A lo largo de este documento utilizaremos la forma genérica “coordinadora” y “educadora”, atendiendo a que la gran mayoría de las personas que ejercen estos roles en los CDI son mujeres. Asimismo, el término “educadora” hace referencia tanto a docentes tituladas como a educadoras comunitarias.

d.2.2. Pistas para autos

Los laberintos pueden recorrerse no sólo haciendo equilibrio con el cuerpo sino con autos, carritos. Contar con diseños de “pistas” para autos, por ejemplo, permitirá a los niños o las niñas más

grandes no sólo realizar juegos simbólicos sino también iniciarse en las primeras competencias de autos, probar desplazamientos impulsando autos, chapitas, pelotas, etc.



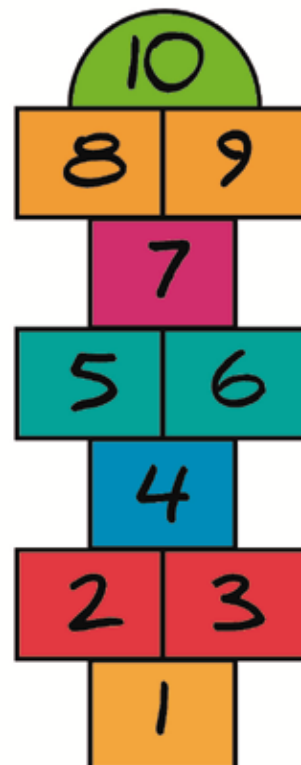
d.2.3. Juegos de tablero para recorrer o completar

Como su nombre lo indica, son juegos que tienen un número variado de celdas y que se “recorren” del comienzo al fin, según indica la regla de juego. En el caso de las Rayuelas, el recorrido se realiza saltando siguiendo la secuencia que indica el tablero; en el Juego de la Oca y similares, los que juegan tienen una ficha y avanzan según indica el dado, gana quien llega al final; en el Ludo o Parchis, cada jugador tiene una casa y debe recorrer el tablero, llevando todas sus fichas hasta la meta según indica el dado.

El diseño del tablero y la cantidad de celdas del recorrido dependerá de la edad de los jugadores.

Las rayuelas son juegos de recorrido que presentan reglas complejas pero que también pueden ser jugados de manera mucho más sencilla.

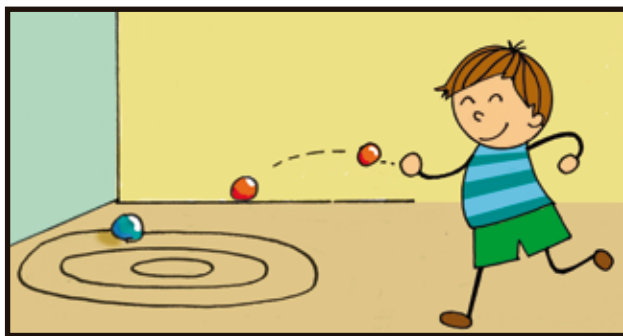
Un aspecto a tener en cuenta es que las celdas de la rayuela o los juegos de recorrido se ajusten al tamaño del pie de un niño o niña para facilitar el salto.



Para los niños y las niñas, resulta más sencillo ubicar, cubrir, rellenar fichas en las casillas de un tablero de acuerdo al color, la cantidad, que recorrerlo desde un comienzo. Los tableros que se utilizan para juegos de recorrido pueden ser utilizados, también, para estos juegos.

d.2.4. Juegos de emboque y puntería

En estos juegos, los jugadores obtienen un puntaje o ganan al lanzar y acertar con un objeto (pelota, pompón) a un blanco. Embocar en un aro, patear la pelota hacia un arco, hacer entrar una pelota en un círculo, derribar objetos con pelotas, forman parte de este tipo de juegos. En los espacios exteriores, las paredes sirven para contener el dibujo de los blancos que faciliten estos juegos.



LOS ESPACIOS PARA JUGAR

Los CDI buscan garantizar el derecho de los niños y las niñas a vivir una infancia plena. Por eso, el modo en que planteamos el espacio externo e interno

es la puerta de entrada que permite comprender qué se espera de ese lugar y compromete a toda la comunidad que participa diariamente en sus propuestas.

El ambiente refleja nuestros valores y creencias, así como nuestra imagen del niño, de la niña y de las infancias.

16

Por eso, en primer lugar, queremos diferenciar dos ideas. No es lo mismo decorar que generar un ambiente de aprendizaje para recibir a niños y a niñas.

Decorar: es adornar, embellecer. En ocasiones, nuestros CDI están decorados al “gusto” del adulto que está a cargo y refleja sus ideas sobre la infancia. Se decora con imágenes que creemos les gustan a los niños y las niñas porque los medios de comunicación las pusieron de moda, porque nos recuerdan nuestra propia infancia, porque nos parece “lindo” y alegre, da vida, “levanta” un espacio que consideramos gris, descuidado o poco atractivo.

Ambientar: es disponer de acuerdo con una intención, en nuestro caso, brindar al niño oportunidades para sentirse seguro y en calma frente a la ausencia de familiares cercanos, un

ambiente que le habla de cosas nuevas y no resulta estático... La disposición de los objetos, los muebles... las láminas que colgamos en las paredes, los colores que usamos para pintarlos... expresan nuestros valores, lo que queremos que los niños y las niñas experimenten al observarlos.

Esto significa que cuando diseñamos las salas, los patios, los pasillos, las terrazas, las entradas, los espacios para guardar objetos, los sectores y rincones... cuando pensamos la circulación y el modo en que los niños y las niñas van a desplazarse por los diferentes entornos; al poner en consideración el tamaño de los muebles, la altura de las carteleras..., no solo tenemos en cuenta que sean bonitos, seguros y limpios, sino que necesitamos “prestar atención” a qué estamos ofreciendo y enseñando.

Nuestras decisiones con respecto a la organización del espacio y su ambientación expresan valores vinculados con qué queremos que los niños y las niñas experimenten, aprendan, vivan en relación con la interacción con otros y el compartir.

Por esto, enunciaremos algunas decisiones que vale la pena tener en cuenta:

- Diseñar espacios que faciliten el encuentro, sentarse, reunirse, generar un juego (por ejemplo, escalones alrededor de un árbol, contra alguna pared de la sala).
- Utilizar colores pasteles o blanco que faciliten el contraste con lo que se pueda colgar sobre ellos.
- Dibujar recorridos diversos en el piso para desplazarse o desplazar objetos de diferentes maneras.
- Diseñar paneles en las paredes que permitan juegos sensoriales (sonido, textura, color).
- Ubicar ganchos en las paredes a fin de colgar sogas, telas y parcializar espacios ocasionales de juego.

- Ubicar carteleras a la altura de los niños y las niñas para disponer sus trabajos.

- Pintar paredes con pintura de pizarrón para dibujar.
- Disponer los muebles de tal manera que los materiales sean accesibles a los niños y las niñas y puedan elegir con qué jugar o trabajar, cómo guardarlos. En el caso de la biblioteca, mostrando las tapas de los libros.
- Armar una galería de arte para recorrer.

Por ejemplo:

Contar con un mueble que permita elegir los libros a partir de sus tapas resulta más apropiado que tener los libros ocultos en bolsillos o estantes.



Probablemente no se ofrezcan todos los libros al mismo tiempo, sino que la misma se irá variando en función de la propuesta de la educadora, el interés de los niños y las niñas, entre otros.

El uso adecuado de la luz, los colores y la disposición de los objetos puede crear y optimizar los espacios de modo que sean acogedores, amigables y potentes para los niños y las niñas pequeños.

El centro de atención siempre es el niño y la niña. Una ventana, puede permitir colgar una soga y mostrar sus trabajos y producciones. Cuando los niños y las niñas tienen claro dónde van los objetos y pueden disponer libremente de ellos, no solo propiciamos orden, sino que les permitimos sentirse seguros, respetados, partícipes del espacio que habitan.

TIPOS DE JUEGO SEGÚN ESPACIO DISPONIBLE

Jugar supone tiempo y espacio. Los espacios de los CDI presentan algunas características comunes y otras diferentes. Pensamos una posible organización de los espacios y su articulación con el tipo de juego. Sin embargo, la clasificación no es excluyente y el juego puede – con las restricciones propias del lugar donde se despliega – saltar espacios y aparecer sin ser llamado.

Organizamos el espacio en cuatro categorías:

- Espacios lúdicos en pisos en cemento alisado y pasto; paredes internas y externas.
- Espacios parcializados con columnas, árboles, ganchos.
- Espacios para el encuentro y la calma (rincones, esquineros, zona bajo los árboles).
- Espacios amplios libres.

Atendiendo a estos espacios armamos un cuadro con sugerencias de tipos de juego:

Espacios lúdicos para Juegos en pisos.	Pisos sobre tierra/césped	Juegos motores a partir de armar dispositivos con llantas que permitan subir y bajar, deslizarse, trepar. Juegos motores a partir de la inclusión de toboganes o rampas aprovechando declives o desniveles en el terreno. Espacio de canteros para huerta/flores.
	Pisos de cemento o alisado	Juegos reglados en base a diseños de recorridos diversos (rayuelas, laberintos, pistas de autos). Juegos motores a partir de ubicar sector para fútbol o básquet (aro en pared) en los extremos a fin de no interferir la circulación. Juegos motores y de movimiento (importante dejar espacios libres).

Juegos en pared	Fijos sobre pared o paneles móviles	Juegos en base a diseños (laberintos, pistas). Juegos de exploración (paneles sensoriales diversos). Pizarrones (para dibujar, imantados, franelógrafo). Espejos. Exposición de obras de artistas o de los niños y las niñas. Fotografías de los integrantes de las salas, de paisajes, situaciones de juego. Barras a diferentes alturas (tomarse, apoyarse).
Espacios sectorizados a partir de columnas, árboles, ganchos		El espacio se divide utilizando sogas y colgando elementos diversos para propiciar juegos de escondite, aparecer y desaparecer, exploración de objetos, entre otros.
Juegos que requieren espacio para el encuentro y la intimidad		Rinconeros, canteros para sentarse alrededor de un árbol, troncos distribuidos en un sector que genere encuentro y permita refugiarse, descansar, contemplar, merendar, recostarse, leer, contar cuentos, esconderse, hablar, escribir, cantar. Casita para facilitar el juego simbólico. Mini-anfiteatro o escalones con bordes redondeados: este diseño habilita juegos de simulación y simbólicos, juegos en parejas.
Juegos efímeros en espacios libres En interior o exterior		Espacio para juegos “efímeros” como: • Juegos motores (con o sin objetos). • Juegos con reglas en base a canciones, rimas y consignas. • Juegos de exploración de objetos y sus propiedades: juegos de construcción con cajas grandes, juegos con objetos específicos: trasladar, transportar.

En el diseño del espacio, resulta importante considerar que:

- El espacio invite al juego sin sobrecargar (espacios libres y espacios intervenidos).
- Contenga sectores para el encuentro y la intimidad, el juego simbólico (mini-anfiteatro, casita, sectores donde se puedan sacar juguetes del salón) o juegos en parejas (por ejemplo, apoyar los juguetes y jugar con ellos).
- Se habiliten canteros y espacio para huerta.
- Se consideren las esquinas para ubicar canchas de fútbol y dibujar arcos.

- Separar sectores de juego de movimiento de los espacios de intimidad y encuentro.

- Si el espacio es de uso exclusivo para los niños y las niñas pequeños o se comparte con niños y niñas mayores o con la comunidad (a la hora de definir qué tipo de juegos dibujar en el piso y qué espacio proteger para que su uso no se deteriore con destinatarios que no son los esperados).

- Los juegos o dispositivos que se incluyan no acumulen agua y puedan renovarse fácilmente.

A continuación, nos interesa presentar algunos diseños y mostrar cómo se pueden enriquecer los juegos en las diferentes etapas según los espacios disponibles.

CAJA DE IDEAS PARA ORGANIZAR EL ESPACIO DISPONIBLE

Promover y proteger el juego resulta clave para que éste sea un derecho de todos los niños y las niñas.

Por eso, es necesario asegurar que se cumplan ciertas condiciones para que se sientan libres de presiones perjudiciales, violencia, discriminación y peligros físicos. Los niños y las niñas precisan tiempo y espacios adecuados; acceso a ambientes naturales, a recursos materiales, al contacto con otros pares junto con la presencia de adultos que reconozcan la importancia del juego y estén presentes proponiendo juegos pertinentes y adecuados a sus posibilidades.

Por esto, nos interesa mostrar, a modo de ejemplo, diseños potentes para las categorías que establecimos y el modo que, en las diferentes edades, el adulto se constituye en factor que potencia el juego infantil.

En cada propuesta, incluimos aspectos que hacen a las condiciones, criterios, consideraciones a tener en cuenta para armar el espacio y acercamos algunos diseños que permitan seguir pensando. En cada CDI, se puede proponer a la comunidad participar en el diseño y la construcción de estos espacios.

1 | Espacios lúdicos en pisos y paredes

> 1.1. Pisos de césped o tierra

Los desniveles o rampas generan un desafío a los niños y las niñas en el recorrido.

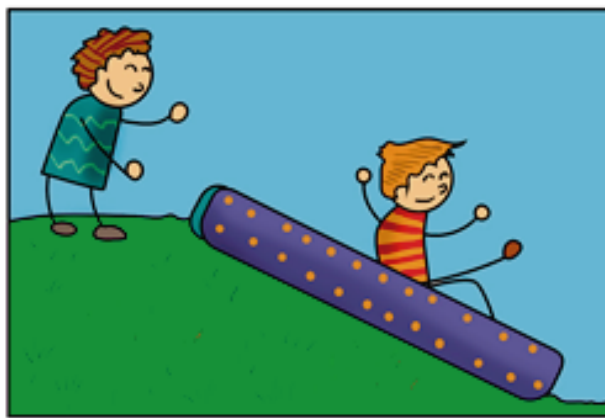
En todo juego al exterior, se deberá verificar que no quede acumulada agua de lluvia en ningún sector. También es necesario evitar que los juegos queden expuestos a los rayos del sol y se calienten provocando quemaduras.



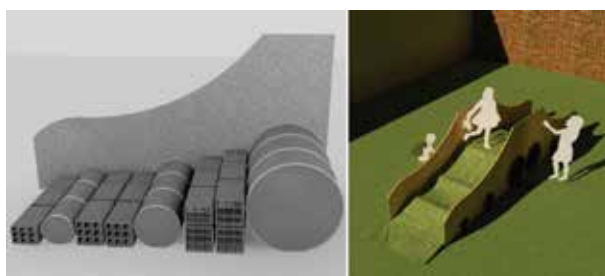
> 1.1.1. Desniveles / rampas

Se podrán generar **desniveles naturales** o rampas con movimiento de suelo cubiertos por césped natural o artificial. En lo posible, se deben evitar alturas mayores a 50 cm para disminuir el riesgo de tropiezos o caídas fuertes.

Se desaconsejan las pendientes mayores a 35 grados por el riesgo de "lavado" del suelo ante lluvias. Se deben evitar los huecos en el suelo que puedan generar charcos de agua.



Para armar **desniveles artificiales** se pueden utilizar elementos de obra, tachos de pintura de 10/20 lts. y tambor de 200 lts., además de ladrillos huecos y **fenólicos** a modo de baranda. El diseño y tamaño pueden variar según el espacio a intervenir.



➤ 1.1.2. Toboganes

Más allá de los toboganes comerciales, se pueden utilizar en los desniveles del terreno con la bajada del tobogán o tablas inclinadas, lijadas y barnizadas. La inclinación y el largo de los toboganes deben ser acordes a la edad de los niños y las niñas que los utilicen. Se deben ubicar estas propuestas en espacios amplios, garantizando que la caída sea sobre terreno natural o piso antigolpes.



Propuestas⁸:

Si tenemos...	Bebés y deambuladores	2 y 3 años	A partir de 4 años
Un desnivel fijo	Invitar a gatear. Subir y bajar ayudado por el adulto. Acciones con objetos: deslizar botellas, pompones, pelotas. Hacer rodar un autito. Hacer rodar cilindros.	Recorrerla de diferentes maneras (con y sin ayuda). Acciones con objetos: deslizar pelotas, pompones, autitos, para embocar en algún recipiente. Deslizar objetos para que un compañero reciba.	Recorrerla de diferentes maneras (con y sin ayuda). Jugar carreras deslizando pelotas, autos y ver quien llega más rápido. Jugar carreras con distintos objetos para ver cuál llega más rápido. Jugar carreras sorteando objetos (puentes), llegar a una meta.
Un desnivel móvil	Acciones con objetos ídem.	Acciones con objetos ídem.	Puede variarse la inclinación de la rampa y jugar a deslizar objetos de forma más lenta o más rápido según la pendiente.

8- Para saber más:

Con tierra en las manos: <http://www.tierraenlasmanos.com/wp-content/uploads/2017/09/jugar-rampas-coches.jpg>
Reinventando patios: Grupo público <https://www.facebook.com/groups/1184639054950600/>



► 1.1.3. Neumáticos

Torre de neumáticos: se podrán utilizar neumáticos de automóvil reciclados, y pintados de colores vivos con esmalte sintético. Se dispondrán en tres o más pisos rellenándolos con una mezcla de tosca de cantera y cemento. Las cámaras se unirán entre sí con tornillos y tuercas, previo rellenado de forma tal que no queden a la vista. Es importante que no se acumule agua dentro de las mismas.

Camino de neumáticos: los neumáticos se dispondrán de a uno o dos apareados, dejando una distancia entre cubiertas inferior a los 50 cm. Las cubiertas irán semienterradas en el suelo de manera de que queden fijas para evitar accidentes. Es importante también que no se acumule agua dentro de las mismas.

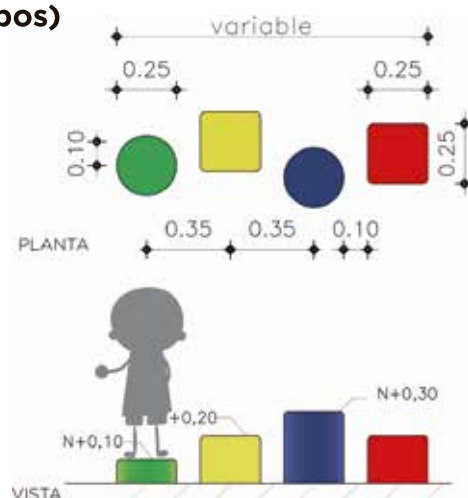


Propuestas⁹:

Si tenemos neumáticos...	Bebés y deambuladores	2 y 3 años	A partir de 4 años
Formando torre. Formando recorridos con diferentes alturas y distancias.	Trepar. Subir y bajar.	Trepar. Subir y bajar.	Saltar, recorrer con consigna, incluir soga para trepar si están en altura.

➤ 1.1.4. Otros caminos (cilindros, prismas, tubos)

Caminos de cilindros o prismas de base cuadrada con aristas redondeadas de hormigón alisado, que se podrán pintar de colores vivos. También pueden ser troncos. Deben quedar bien sujetos y anclados al suelo. Se sugiere ubicar el juego en los bordes del espacio para no interferir la circulación. Además, pueden ser utilizados como bancos o espacios de encuentro.



Caminos de tubos: se componen de una sucesión de recortes de 1 m a 1,5 m de largo de caño de PVC de 500 mm de diámetro. Los extremos deben estar bien lijados para evitar bordes filosos. Pueden tener agujeros. El tubo deberá estar bien fijado al piso.



9- Para saber más:
Cómo construir juegos con neumáticos: <https://youtu.be/rrJaLVGiYUI>

Propuestas¹⁰:

Si tenemos...	Bebés y deambuladores	2 y 3 años	A partir de 4 años
Caminos con cilindros, prismas, tubos de PVC, canaletas. Troncos con diferentes niveles. Laberintos con plantas (formando recorridos con diferentes alturas y distancias).	Trepar. Subir y bajar. Experimentar con las diversas texturas.	Trepar. Subir y bajar. Juegos con agua.	Saltar, recorrer con consigna. Esconderse, aparecer. Juegos con agua.

➤ 1.2. Pisos de cemento alisados

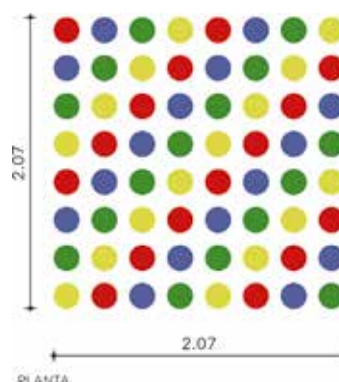
Los pisos resultan una oportunidad para el diseño de juegos de tablero, recorridos, rayuelas. El diseño y tamaño dependerán del espacio a intervenir y de la edad de los niños y las niñas. Si no se puede pintar el piso, por las características del mismo o porque allí se realizan diferentes actividades, se puede utilizar cintas de enmascarar o pintar el juego sobre una tela para luego extenderlo sobre el suelo.



25

➤ 1.2.1. Rayuelas, twisters, Ta-Te-Ti

Existen muchos diseños de rayuela. Cada CDI elegirá aquellas que le resulten más apropiadas pudiendo dibujar diferentes diseños graduando la dificultad.



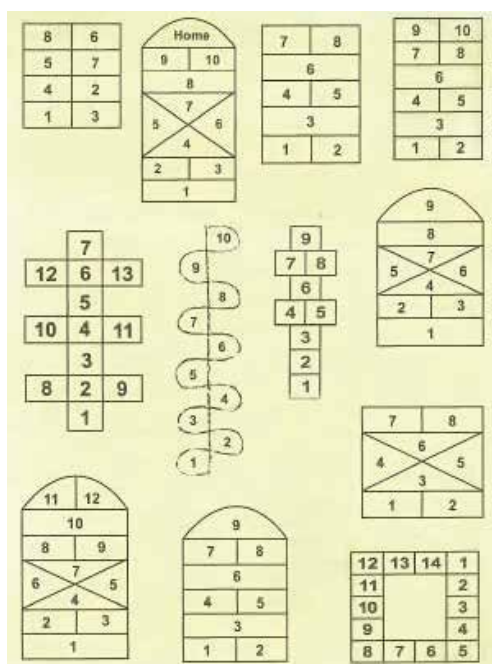
¹⁰- Para saber más:

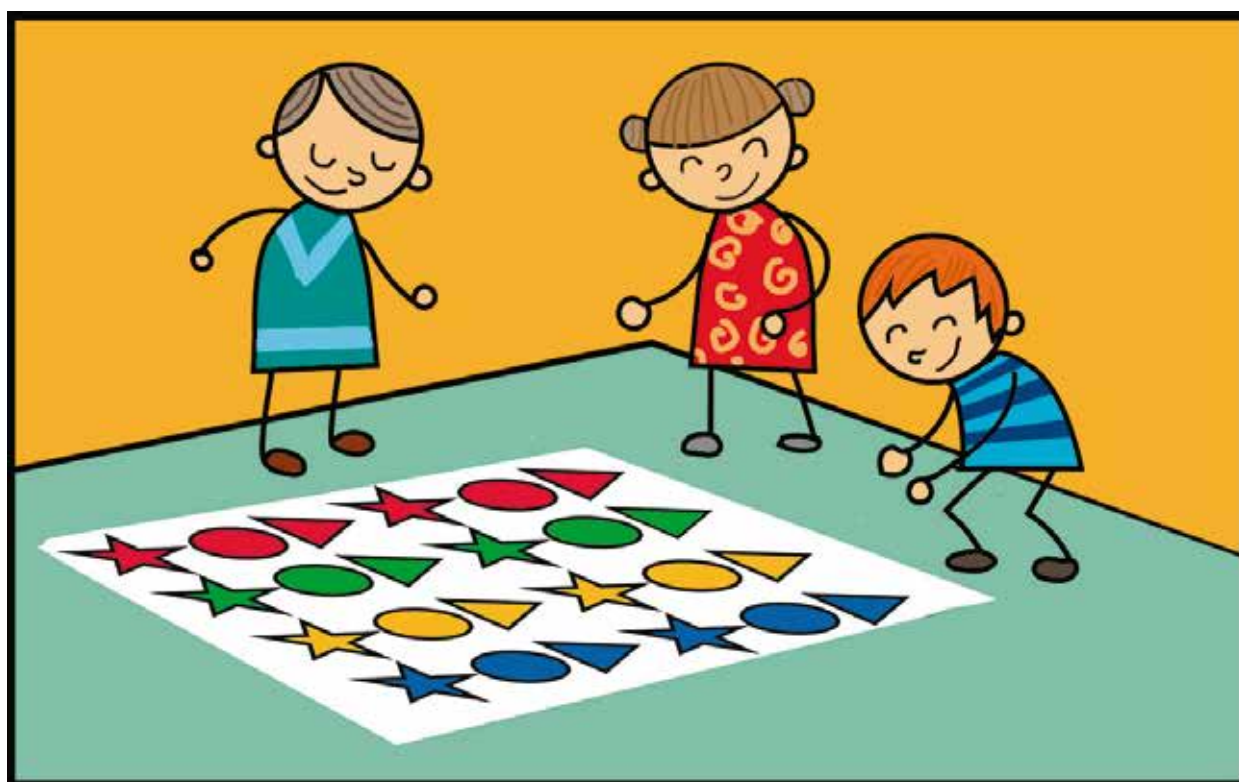
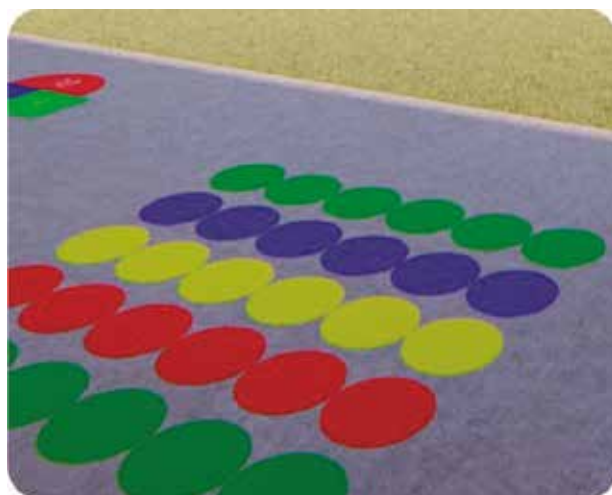
De mi casa al mundo. <https://www.demicasaalmundo.com/blog/12-juegos-con-elementos-de-la-naturaleza/>

Propuestas:

Si tenemos...	Bebés y deambuladores	2 y 3 años	A partir de 4 años
Diseños de rayuela y juegos con reglas simples (Ta-Te-Ti, Twister).	...	A los 3 años, recorrer la rayuela de la mano de un jugador experto. El twister como juego con consignas (Ej. pararse, sentarse en el color).	Recorrer la rayuela saltando con uno o dos pies según indique el dibujo. Incluir reglas sencillas en la medida en que el niño domine el recorrido. El Ta-Te-Ti debería enseñarse en primer lugar como juego de mesa. Una vez conocidas sus reglas, puede jugarse en el patio con objetos grandes a modo de ficha. Twister en parejas como juego con consignas simples.

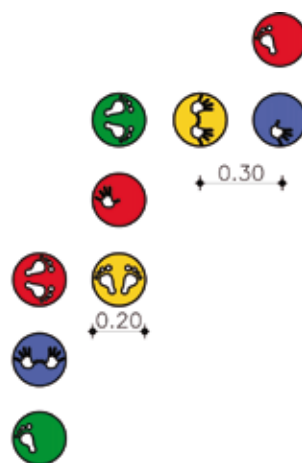
Algunos ejemplos de dispositivos:





1.2.2. Recorridos

Tanto en espacios interiores como exteriores, sobre el piso se podrán realizar recorridos diversos para desplazarse de un lugar a otro. El juego de recorrido consiste en líneas sinuosas de colores diferentes que en sus extremos puede tener señalizado el punto de partida y el de llegada, por ejemplo, con un círculo. Se incluyen en este tipo de juegos los laberintos.



PLANTA

El diseño se definirá según el espacio a intervenir. Algunos ejemplos de dispositivos:



➤ 1.2.3. Pistas de autos

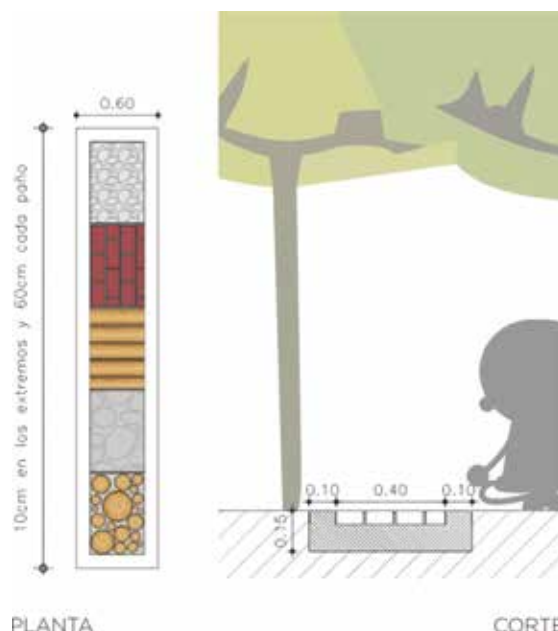
En lugares de grandes superficies se pueden crear espacios para recorrer un

circuito utilizando patinetas, triciclos y bicicletas pequeñas.

➤ 1.2.4. Camino de texturas

Las dimensiones dependerán del espacio a intervenir. Cada módulo tendrá, aproximadamente, 60 cm de largo y estará separado por una junta. Las distintas materialidades deben estar amuradas a un contrapiso de 15 cm de espesor. Se sugiere que estén ubicados en los bordes o laterales del espacio para no interferir con la circulación. Ningún elemento debe sobrepasar el nivel de piso existente a fin de evitar tropiezos.

En el exterior, las texturas posibles son: canto rodado, piedra laja, rodajas de tronco, listones de madera, ladrillos comunes, etc. En el interior se podrán hacer caminos o paneles sensoriales removibles, especialmente, para promover la exploración.



Propuestas¹¹:

Si tenemos...	Bebés y deambuladores	2 y 3 años	A partir de 4 años
Caminos de texturas	Sentarlos cerca para que los palpen, recorran con los pies descalzos, caminen con o sin ayuda.	Recorrer el camino utilizando diferentes partes del cuerpo.	

11- Para saber más:

Sarlé, Patricia M., Rodríguez, E., Rodríguez Sáenz, I. Coord. Batiuk, V. 2014. Juegos con reglas convencionales. ¡Así me gusta a mí! Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura - Unicef Argentina; Buenos Aires. 60 pág. ISBN 978-987-3753-35-0, Disponible en: http://www.unicef.org/argentina/spanish/Cuaderno_8_Juego_con_reglas_convencionales.pdf Re juega.com- Disponible en: <http://rejuega.com/juego-aprendizaje/juego-educativo/ideas-para-crear-patios-de-escuelas-que-inviten-a-jugar-libremente-y-aprender/> Re juega.com. Disponible en: <http://rejuega.com/juego-aprendizaje/juego-educativo/como-convertir-un-patio-gris-en-un-patio-con-color-juego-y-aprendizaje/>

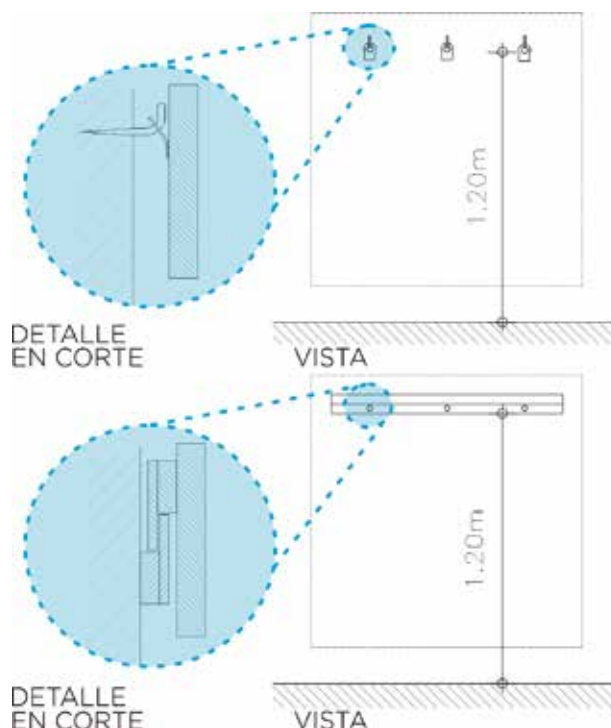
Si tenemos...	Bebés y deambuladores	2 y 3 años	A partir de 4 años
Recorridos, laberintos...	Sentarlos cerca para que los palpen, recorran con los pies descalzos, caminen con o sin ayuda.	Recorrer las diferentes líneas con autos. Recorrer según indica el diseño (manos, pies, saltando...). Caminar haciendo equilibrio. Caminar buscando llegar a un objetivo.	Jugar carreras en los recorridos (caminando, saltando, gateando, en equipos). Cuanto mayor es la edad de los niños y las niñas, más complejo será el diseño.
Pistas de autos	Recorrer el circuito con autitos, caminando siguiendo el diseño...	Jugar carreras de autos, colocar obstáculos: puentes o túneles hechos con envases o trozos de cartón.	

> 1.3 Juegos en pared

Se podrá destinar un muro para que los niños y las niñas puedan utilizarlo como pizarrón. Se podrá pintar hasta 1.20 m con pintura negra o verde lavable para que puedan dibujar con tizas.

Paneles removibles

Sistemas de fijación a la pared que se puedan montar y desmontar fácilmente por los adultos. Los ganchos o listones deberán quedar a una altura superior a 1,20 m de manera que no presenten riesgo para los niños y las niñas. Los listones irán atornillados a la pared con tarugos apropiados al tipo de muro. La cantidad de ganchos o tornillos para los listones dependerán del peso del juego de panel.

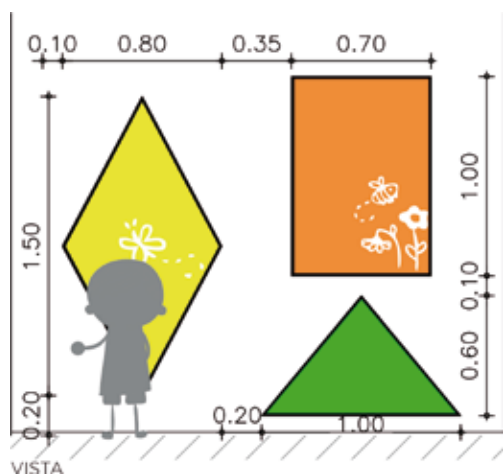


➤ 1.3.1. Pizarrones y espejos

Pizarrones

Se realizarán cuadros desmontables de diferentes medidas y con diferentes formas geométricas que se pueden pintar con pintura lavable de distintos colores.

La altura máxima de los mismos será 1,50 mtrs. aproximadamente.

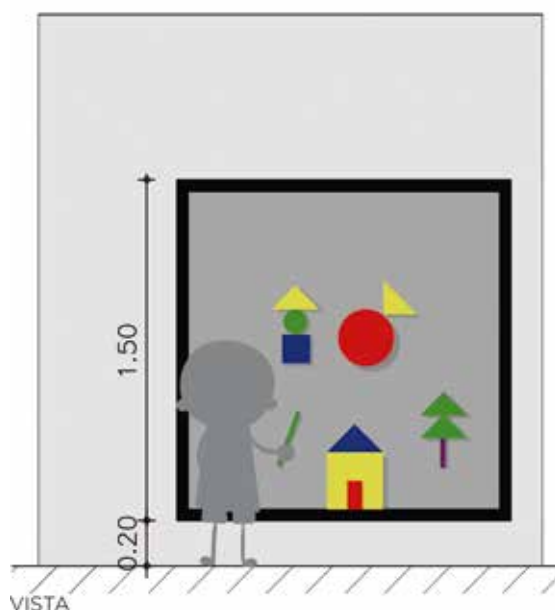


Pizarras imantadas

Los niños y las niñas podrán jugar con material reciclado pintado (palitos de helado de colores, tapas de diversos tamaños), colocándole imán por detrás.

La pizarra, puede ser de chapa lisa, colocada a 20 cm del piso que se atornillará al muro. Las chapas deben llevar un marco de madera para que los niños y las niñas no se lastimen con los bordes.

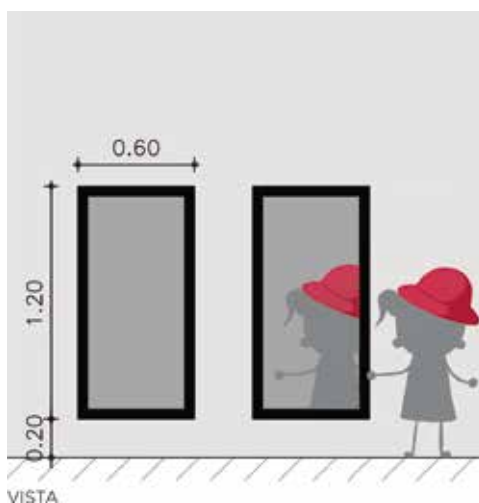
Es muy importante que los imanes sean de gran tamaño para no correr el riesgo de ser tragados por los niños y las niñas.



Espejos irrompibles

Se podrá destinar una pared para colgar espejos acrílicos irrompibles para que los niños y las niñas puedan jugar, especialmente en espacios para los más pequeños.

La medida a utilizar es de 1,20 x 0,60 y 3 mm de espesor. Se podrán colgar varios, uno al lado del otro. Se colgarán hasta 20 cm del piso. La lamina llevará un marco de madera para proteger los bordes.



Propuestas:

Si tenemos...	Bebés y deambuladores	2 y 3 años	A partir de 4 años
Pizarrón magnético		Ubicar objetos imantados.	Ídem, siguiendo, o creando un diseño.
Pizarrón de tiza		Dibujar con tizas.	Dibujar.
Espejo	Observarse, aparecer y desaparecer, señalar partes de la cara o del cuerpo.	Imitar movimientos, gestos, posturas, posiciones.	Ídem, con compañeros, siguiendo consignas verbales. Maquillaje artístico: interpretación de personajes.

Algunos ejemplos de dispositivos:

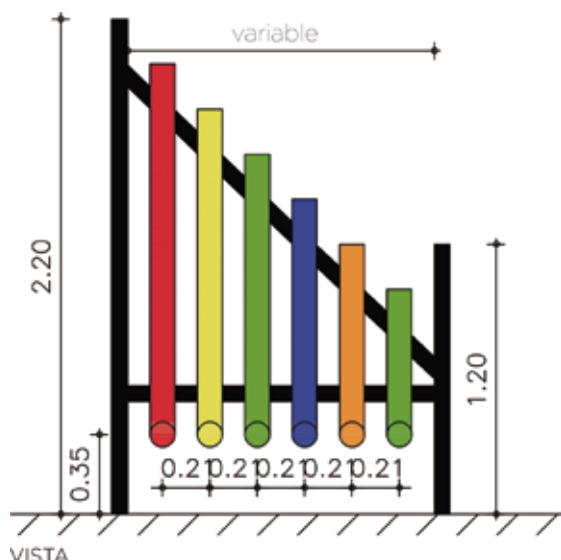


▶ 1.3.2. Paneles sensoriales

Así como se presentó el camino de texturas, se pueden realizar paneles que incluyan texturas diversas, juegos de sonido y colores.

En el caso de contar con tubos de diferentes materiales, diámetros y/o

longitudes, se pueden fijar a un bastidor de madera o directamente a la pared para que los niños y las niñas puedan con una varilla realizar diferentes sonidos. No deben presentar bordes filosos para que no se lastimen. El diseño y/o los materiales podrán variar según espacio a intervenir.



Propuestas¹²:

Si tenemos...	Bebés y deambuladores	2 y 3 años	A partir de 4 años
Juegos sensoriales o Textura o Color o Sonido (Paneles fijos o móviles)	En bebés, móviles para que pueda observar, zarandear, mover con manos y pies. En deambuladores, pueden realizar las mismas acciones y variar alturas para invitar a recorrer. Privilegiar tocar con manos y pies descalzos.	Para juego de sonidos, incluir varillas en madera o goma para diferenciar la producción sonora. Caminos de textura para recorrer con pies descalzos (gateando, caminando).	Ídem 2 y 3 años. Producir sonidos con intencionalidad.

12- Para saber más:

Diseños de paneles: disponible en: <https://ar.pinterest.com/hoptoysesp/paredes-y-paneles-sensoriales/?lp=true>
<https://www.pinterest.es/pin/327073991679319413/?lp=true>

¿Cómo se hace un panel? <https://youtu.be/xSJQxgzHvwk>

<https://www.bloghoptoys.es/crear-una-pared-sensorial-en-4-etapas/>

Algunos ejemplos de dispositivos:
Panel de caños metal de diferentes tamaños para recorrer (Isla de los Inventos. Rosario).



Parches y huecos con diversas texturas



(Galindo Michelle, 2011. Kindergartens Education Spaces Braun Publishing, Suiza).

Paneles móviles de sonidos y laberintos diversos



► 1.3.3. Paneles para juegos con objetos diversos

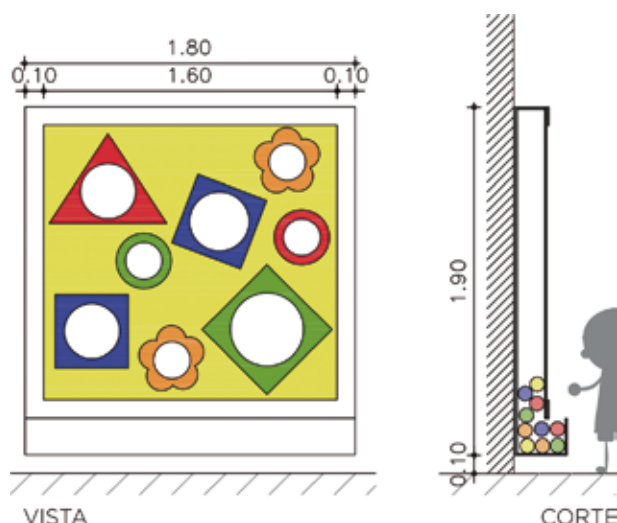
► 1.3.3.1. Paneles para juegos de puntería con pelota

Los juegos de puntería son atractivos para los niños y las niñas pequeños.

Dentro de estos juegos incluimos aquellos que derivarán en juegos deportivos (fútbol o básquet).

Para su realización se puede utilizar un bastidor de madera con perforaciones de diferentes tamaños para que los niños y las niñas puedan jugar a tirar y embocar pelotas de plástico.

Se puede construir en aglomerado (mdf) de 18 mm con un marco de 10 cm de ancho, para que lo contenga. Las medidas dependerán de la superficie a intervenir. En la parte inferior del bastidor, se armará una L en mdf, que se encolará y atornillará, para contener las pelotas.



Arco de fútbol

El arco se podrá realizar con pinturas sobre una pared. Cuando el espacio lo habilite se podrá dibujar el perímetro de la cancha.

El diseño se deberá ubicar de modo que no interfiera con la circulación o los espacios de intimidad.



Aro de básquet

La altura del aro deberá tener relación con los niños y las niñas recomendando un máximo de 1,20 m. Si el espacio se utiliza para diferentes actividades, el aro puede ser removible.



➤ 1.3.3.2 Canaletas para hacer rodar pelotas

Bastidor de madera de mdf de 18 mm con un marco de 10 cm de ancho. Las medidas y diseño dependerán de la superficie a intervenir. En la parte inferior del bastidor, se armará una L en mdf, que se encolará y atornillará, para contener las pelotas.

Se podrán utilizar tubos de PVC de diferentes diámetros, formas y longitudes con perforaciones, para que los niños y las niñas puedan deslizar pelotas u otros elementos.



Propuestas¹³:

Si tenemos...	Bebés y deambuladores	2 y 3 años	A partir de 4 años
Arcos para jugar al fútbol o al básquet Paneles de juegos de emboque		Lanzar objetos livianos buscando hacer gol o embocar en el aro.	Blancos más lejanos, objetos con diferente peso (pelotas, bolsitas de arena). Con los más grandes pueden jugarse algunas reglas sencillas (dos equipos con arcos y aros definidos).
Caminos, caños de PVC	Seguir la trayectoria de una pelota ubicada por la educadora. Colocar pelotas y hacer rodar.	Embocar, meter y sacar, arrojar, seguir un desplazamiento.	

37

2 | Espacios sectorizados a partir de columnas, árboles, ganchos

A partir de columnas, árboles o ganchos fijos en la pared, se pueden diseñar diferentes tipos de juego de recorrido, de escondite, entre otros.

Otro soporte de estos espacios lúdicos pueden ser rejas o pérgolas exteriores donde se pueden soldar ganchos o directamente colgar las diferentes propuestas. Se debe garantizar que cualquier tipo de elemento en pared o columnas esté ubicado en alturas superiores a los 1.50 m para no ser peligroso para los niños y las niñas.

Entre las diversas opciones proponemos:

- Telas de diferentes transparencias y colores.
- Cintas con objetos para sacudir y que generen sonido.
- Telas con orificios para asomarse o pasar objetos.
- Sogas para armar laberintos.
- Telones para realizar títeres.

¹³- Para saber más:

Tirar y embocar: https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=ohtZ8YhdwQM



Propuestas¹⁴:

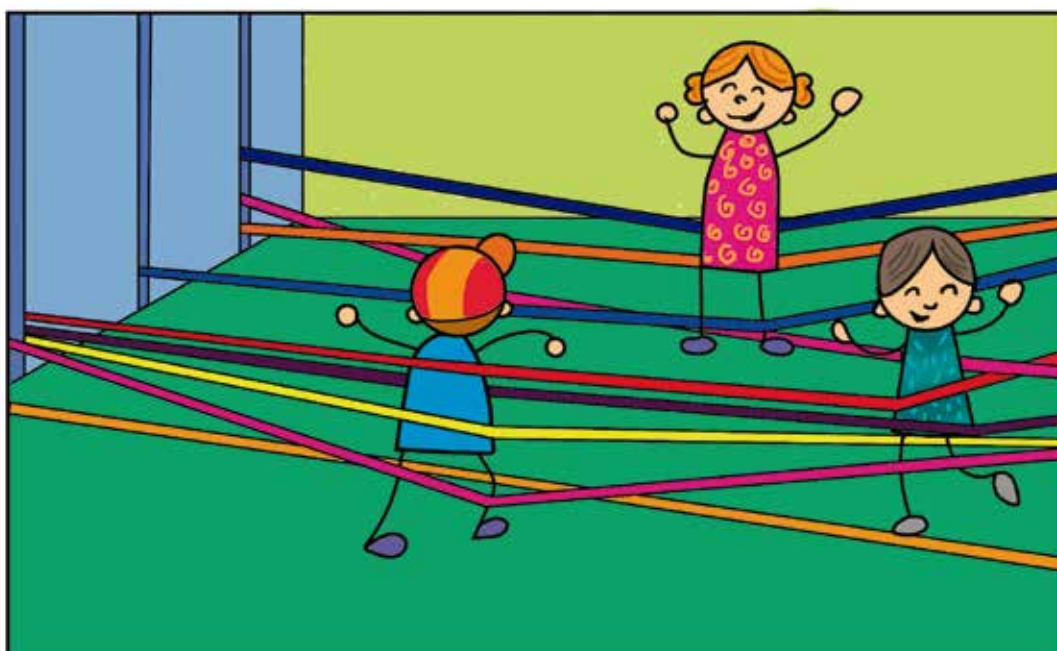
Si tenemos...	Bebés y deambuladores	2 y 3 años	A partir de 4 años
Ganchos y telas con diferentes transparencias. Telas tipo cortinas de colores. Cintas con sonidos.	Aparecer y desaparecer. Ocultar partes del cuerpo. Parcializar objetos y jugar con títeres.	Comenzar pequeños juegos simbólicos de representación de escenarios. Jugar a las escondidas. Recorrer el espacio de diferentes modos.	

¹⁴- Para saber más:

Arte e instalaciones. <https://www.pinterest.es/mextraterrestre/arte-e-instalaciones/>
<https://www.mamaextraterrestre.com/2017/11/09/laberinto-sensorial/>

Cintas con objetos para sacudir o golpear. Telas con diferentes orificios para asomarse o pasar objetos.	Golpear, mover objetos sonoros para que suenen Diferenciar texturas de telas (más o menos traslúcidas).	Adivinar quién se oculta por los zapatos o la silueta.	
Sogas para armar Laberintos	Atravesarlos gateando, caminando.	Circuitos más complejos.	Ídem, cumpliendo diversas consignas (atravesar sin tocar las sogas, en parejas, entre otros).

Algunos ejemplos de dispositivos:





Galindo Michelle, 2011. Kindergartens Education Spaces
Braun publishing. Suiza.



3 | Juegos que requieren espacio para el encuentro y la intimidad

Es necesario generar espacios de encuentro o intimidad para propiciar el juego simbólico, los juegos en parejas. Un escalón semicircular con bordes redondeados en un espacio abierto –alrededor de un árbol, en una esquina– permite encontrarse, dialogar, llevar un juguete o recorrerlo.

Árboles que se integran al patio e invitan a detenerse, sentarse, cuchichear... recorridos que pueden ser saltados, caminados.

Un ambiente que invita a jugar y ofrece ideas a niños y niñas que pasan su tiempo juntos.

Se sugiere utilizar espacios residuales como bajo escaleras, rincones interiores o patios, debajo de los árboles para

invitar al encuentro o a los juegos de ocultamiento.

> 3.1. Escondites y rincones bajo escalera

Si bien, no son espacios particularmente pensados como “lúdicos” permiten la aparición de juegos de simulación (simbólicos), juegos en parejas en donde es necesario escucharse (Ej. Juegos de palmas en base a canciones), junto con otro tipo de actividades que no son lúdicas pero forman parte de la vida cotidiana en los CDI: refugiarse y descansar, contemplar y explorar objetos diversos, merendar, recostarse, leer o contar cuentos, esconderse, hablar, escribir, cantar.

La presencia de rinconeros, canteros para sentarse alrededor de un árbol, troncos distribuidos en un sector que genere encuentro, son parte de las intervenciones espaciales que facilitan su aparición.

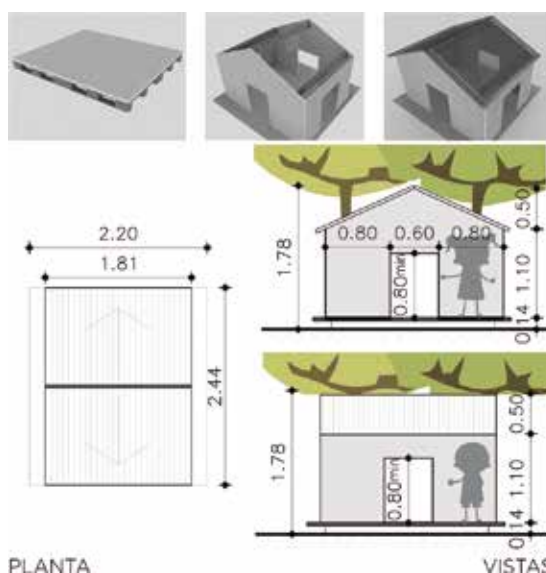
Se debe garantizar la seguridad espacialmente si se utilizan los bajo escalera. Se deberá tener en cuenta las alturas mínimas de 1.20 m dentro de los espacios y que no presenten bordes filosos para evitar accidentes.



> 3.2. Casita

Una casita escondida detrás de un árbol, debajo de una escalera, en un rincón del patio, invita al encuentro, al juego simbólico y a jugar a las visitas.

Se podrá ejecutar con placas de fenólicos. El diseño aprovecha al máximo las medidas estandarizadas del mercado, logrando menos cortes. La base puede ser de pallets reciclados luego se procederá el ensamblaje atornillado y ensamblado por apliques metálicos, la cubierta o el techo pueden ser de chapa o policarbonato.



El diseño podrá variar dependiendo del espacio a intervenir, lo cual favorece la creatividad e imaginación.



> 3.3. Mini anfiteatro

42

En espacios amplios se pueden armar mini anfiteatros que podrán ser sectores de encuentro para ser soporte de juegos de roles.

Los mismos podrán ser bancos de hormigón semicirculares de dos escalones con una altura máxima de 0,50 m y aristas redondeadas para evitar accidentes. Las medidas se adecuarán al lugar a intervenir. Una vez curado, el hormigón se puede pintar de diversos colores.



PLANTA



CORTE

Propuestas¹⁵:

Si tenemos...	Bebés y deambuladores	2 y 3 años	A partir de 4 años
Espacios pequeños para juegos simbólicos (Ej. Escalones, mesitas, bordes).	Sentarse para escuchar nanas, realizar juegos de manos, juegos de crianza, entre otros.	Disponer juguetes pequeños (muñecos, juego de té).	Ídem, en pequeño grupo. Inicio de primeros diálogos.

Algunos ejemplos de dispositivos:



4 | Juegos en espacios libres

En todo diseño del espacio (interior o exterior) se requiere contar con un “espacio libre”, despejado de objetos para la realización y aparición de juegos “efímeros”, que aparecen porque la educadora o un niño o una niña lo proponen. La organización de este espacio debería contemplar zonas para juegos

tranquilos y otros más activos. Según cada una de estas zonas, en los espacios libres pueden aparecer:

- Juegos motores (con o sin objetos).
- Juegos con reglas en base a canciones, rimas y consignas.

¹⁵- Para saber más:

Del Patio al Jardín. <http://depatioajardin.com/zonas-de-encuentro-y-de-calma/>

Calmels, Daniel. Juego de Crianza. Presentación. Consultado 17/12/2018. Disponible en:

<http://juecmardelplata.org.ar/wp-content/uploads/2016/03/Eljuegocorporal.pdf>

Sarlé, P., Rodríguez Sáenz, I.; Rodríguez, E. Batiuk (coord.) (2010) El juego en el Nivel Inicial. Juego reglado: un álbum de juegos. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Disponible en: http://www.oei.org.ar/lineas_programaticas/documentos/infanciaB04.pdf

Sarlé, Patricia M., Rodríguez, E., Rodríguez Sáenz, I. Coord. Batiuk, V. 2014. Juegos con reglas convencionales. ¡Así me gusta a mí! Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura - Unicef Argentina; Buenos Aires. Disponible en:

http://www.unicef.org/argentina/spanish/Cuaderno_8_Juego_con_reglas_convencionales.pdf

- Móvil lúdico. Caja o tambor de juegos.

Existe diversidad de sitios web que ofrecen una amplia variedad de juegos que responden a estas categorías. En este material, presentaremos algunos de ellos pensando, especialmente, en los más pequeños.

En el Anexo hacemos una breve reseña de cómo se juegan algunos de estos juegos a fin de enriquecer el repertorio de las educadoras. En cada categoría incluimos juegos que requieren un coordinador (educador o jugador experto) y juegos que los niños y las niñas pueden iniciar de manera

autónoma en la medida en que los conocen, los hayan jugado varias veces y tengan la posibilidad de organizarse para jugarlos.

Contar con un repertorio lúdico organizado en un fichero, listado, tarjetas, es un recurso útil para actualizar juegos que pueden pasar desapercibidos si sólo dependemos de nuestra memoria.

Con los niños o las niñas sucede lo mismo. Las tarjetas con imágenes de los juegos pueden dar ideas de cómo y a qué jugar. Un ejemplo, es el Fichero de Juegos, que Unicef-Argentina tiene disponible en la WEB:



Martín pescador (cfr. Pág. 28-29
<https://www.unicef.org/argentina/informes/fichero-de-juegos>)

En el siguiente cuadro, presentamos:

- Un listado posible de juegos motores y reglados (en base a consignas o canciones);

- Las edades recomendadas, y

- Algunas observaciones sobre los modos en que puede organizarse en los CDI.

Como señalamos, en el Anexo están estos juegos explicados, así como el diseño y los juegos que puede contener el Tambor y/o Caja de juegos.

> 4.1. Juegos motores (con o sin objetos)

Juego	Edad				Observaciones	
	2	3	4	5	Materiales y espacio	Tamaño del grupo
Paracaídas	x	x	x	x	Sábana, mantel circular. Espacio amplio para extender la tela.	Grupo total
Cruzar el río		x	x	x	Cartón. Espacio amplio para facilitar el desplazamiento.	3 o más
El espejo		x	x	x	Sin objetos. Espacio amplio para facilitar la circulación.	Se juega en parejas
Sacar la cola al zorro		x	x	x	Pañuelo. Espacio amplio que facilite el desplazamiento.	Grupo total
Rulemán		x	x	x	Sin objetos. Espacio amplio para facilitar el armado de la ronda.	Grupo total
Carreras con objetos (Ej. globos)		x	x	x	Globos. Espacio amplio que facilite el desplazamiento.	Grupo total
Mancha congelada			x	x	Globos. Espacio amplio que facilite el desplazamiento.	Grupo total
La peteca			x	x	Peteca/pelota liviana. El espacio depende de la cantidad de niños y niñas que jueguen a la vez.	En parejas o grupo total
El reloj			x	x	Soga. Espacio amplio para poder girar la soga.	3 o más
La línea	x	x	x	x	Soga. Espacio amplio para saltar la línea.	3 o más

> 4.2. Juegos con reglas en base a canciones, rimas y consignas

Juego	Edad				Observaciones	
	2	3	4	5	Materiales y espacio	Tamaño del grupo
Dónde queda esto	x	x	x	x	Sábana, mantel circular. Espacio amplio para extender la tela.	Grupo total
Piedra papel o tijera			x	x	Cartón. Espacio amplio para facilitar el desplazamiento.	3 o más
Veó y toco		x	x	x	Sin objetos. Espacio amplio para facilitar la circulación.	Se juega en parejas
Juego de estatuas Coronita es...		x	x	x	Pañuelo. Espacio amplio que facilite el desplazamiento.	Grupo total
La brujita de los colores			x	x	Sin objetos. Espacio amplio para facilitar el armado de la ronda.	Grupo total
La inundación			x	x	Globos. Espacio amplio que facilite el desplazamiento.	Grupo total
Pisa pisuela Terrame			x	x	Globos. Espacio amplio que facilite el desplazamiento.	Grupo total
Juegos de descarte: - Pinocho - Pan y queso - Ta-te-ti		x	x	x	Peteca/pelota liviana. El espacio depende de la cantidad de niños y niñas que jueguen a la vez.	En parejas o grupo total
Dado con consignas	x	x	x	x	Soga. Espacio amplio para poder girar la sogá.	3 o más
Parapí, Parapá Simón dice	x	x	x	x	Soga. Espacio amplio para saltar la línea.	3 o más

➤ 4.3. Móvil lúdico. Caja o Tambor de juegos

El Tambor o la Caja de los juegos es un dispositivo móvil pensado para propiciar diversidad de juegos de manera simultánea en espacios interiores o exteriores. En general, tiene ruedas para facilitar el traslado. No es simplemente un “contenedor” de juguetes o juegos. Su riqueza se encuentra en la variedad de propuestas, el modo en que las mismas van cambiando y enriqueciéndose a lo largo del año y el cuidado que la educadora tiene de garantizar que todas sean conocidas para los niños y las niñas.

Su diseño exterior ofrece alternativas que invitan a jugar. Por ejemplo, la tapa puede tener dibujado un tablero para sostener un juego de mesa (Ta-te-ti, Juego de recorrido, laberinto) y el exterior, contenedores para embocar, sectores imantados, entre otros.

El Tambor contiene en su interior una serie de juegos, que los niños y las niñas conocen porque los han jugado antes. En este sentido, se va enriqueciendo a lo largo del año, y la variedad de la oferta, dependerá de la edad del grupo.



Así podemos encontrar:

2-3 años	4 y más
- Juegos de arrastrar y empujar. - Bloques de madera o cajitas pequeñas para hacer construcciones. - Elementos para disfrazarse: sombreros, collares.	Además de lo anterior se pueden agregar: - Autos para jugar carreras. - Maquillaje, espejos. - Peteca y pelotas de diferentes pesos. - Juegos de mesa (dados, cartas, tableros)

La posibilidad de contar con una variedad de objetos y juguetes para jugar, les permite a los niños y las niñas no solo acceder rápidamente a un juego sino también, elegir a qué quieren jugar, decidir si quieren hacerlo solos o con otros, compartir, llegar a acuerdos.

La simultaneidad de los juegos, al permitirles al niño y a la niña elegir, garantiza su derecho a jugar. La educadora no solo estará disponible para ayudar a organizar los grupos, los materiales, los espacios, sino que también habrá enseñado previamente el uso de los objetos que contiene la caja o el tambor, estará disponible para jugar y para resolver los problemas que se

puedan presentar a lo largo del tiempo destinado a jugar. La disposición del espacio debe facilitar que los niños y las niñas puedan ubicarse en diferentes sectores de acuerdo al juego elegido. A modo de ejemplo, presentamos a continuación posibilidades que podrían considerarse en una sala de niños y niñas de 3 a 5 años.

A modo de cierre

Dar lugar al juego en los CDI, articular las propuestas con los espacios disponibles, pensar cómo desde la orientación del espacio se promueve el derecho del niño y la niña a jugar, formaron parte de las preocupaciones que guiaron este documento. Para cerrar nos interesa volver a puntar algunos criterios a tener en cuenta:

- El espacio invita a jugar tanto por la disponibilidad de propuestas alternativas que permite la iniciativa infantil como por la participación inicial del adulto que acompaña los primeros aprendizajes lúdicos.

- Cuidar los aspectos estéticos en el uso del color, la iluminación y el diseño abierto, no sobrecargado, resulta fundamental para dar lugar a la iniciativa infantil. En el diseño de los juegos, es importante no infantilizar ni estereotipar la gráfica.

- Las paredes y los pisos son lugares privilegiados para instalar juegos siempre y cuando no se conviertan en espacios estáticos que el paso del tiempo deteriora y no invita a jugar.

- Dado que los CDI – en muchos casos – se asientan en espacios comunitarios,

resulta prioritario involucrar a los niños, las niñas y a la comunidad en el diseño del mismo. Escuchar a los niños y las niñas, observar sus juegos y ver cuáles prefieren, invitar a la comunidad a pintar juegos en el piso, etc. son algunas acciones que facilitan que el jugar se considere como un derecho de todos y todas.

- Al seleccionar los juegos para los diferentes espacios, considerar que haya una variabilidad de propuestas que abarquen los diferentes tipos de juego.

- Tener en cuenta, que aun cuando los niños y las niñas pueden jugar juntos, la edad condiciona el juego grupal. Contar con varios diseños de juegos distribuidos en diferentes sectores de modo tal que puedan ser usados simultáneamente resulta más apropiado para evitar los tiempos de espera en su uso.

- Los pisos o las paredes también pueden contar con sectores lisos que permitan diseñar juegos de recorrido efímero, momentáneo, circunstancial, dibujados para la ocasión.

- Cuidar la limpieza y el mantenimiento de los objetos que se van deteriorando.

Bibliografía disponible en la web

- MINEDUC, Criterios de diseño para los nuevos espacios educativos. Departamento de Infraestructura Escolar. División de Planificación y Presupuesto. Ministerio de Educación. Gobierno de Chile. Santiago de Chile. Consultado 17/12/2018. Disponible en: http://ingenieriaacustica.cl/blog/wp-content/uploads/2016/01/criterios_de_dise%C3%B1o_para_espacios_educativos_fep.pdf
- García Serrano, P. 2017. Guía de diseño de entornos escolares. Consultado 17/12/2018. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/325335197_Guia_de_diseno_de_entornos_escolares. Madrid
- Bowlby, J. (1989): Una base segura. Aplicaciones clínicas de una teoría de apego. Buenos Aires: Serie Juego UNICEF:
 - Fichero de Juegos. Disponible en: <https://www.unicef.org/argentina/informes/fichero-de-juegos>.
 - Serie de Cuadernos Juego en el Nivel Inicial (OEI-Unicef). Disponible en: <http://oei.org.ar/new/2017/09/18/el-juego-en-el-nivel-inicial/>
 - 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/>

Bibliografía general sobre juego disponible en la web

- Revista Infancia Latinoamericana. El juego en la Educación Infantil. Cuaderno N° 9. Disponible en: <http://www2.rosasensat.org/revistes/infancia-latinoamericana/numero/9>
- Revista En cursiva N°9 “Infancia en juego”- Disponible en: <http://www.fundacionarcor.org/es/detalle/282/por-escrito-9--la-infancia-en-juego>
- Rosemberg, C. Migdalek, M y Arrúe, J. (2012). Módulo 7. Juego, lenguaje y cognición. Fundación Arcor. Disponible en: <http://www.fundacionarcor.org/es/detalle/131/modulo-7--juego--lenguaje-y-cognicion>
- Sarlé, P. (2012) Juego y Educación Infantil. Proyectos en Juego. Buenos Aires, Fundación Navarro Viola. Disponible en: http://www.fnv.org.ar/descargas/juego_y_educacion_infantil.pdf
- Stuart Lester y Wendy Russell (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. Disponible en: <http://www.bernardvanleer.org/El-derecho-de-los-nios-y-las-nias-a-jugar>

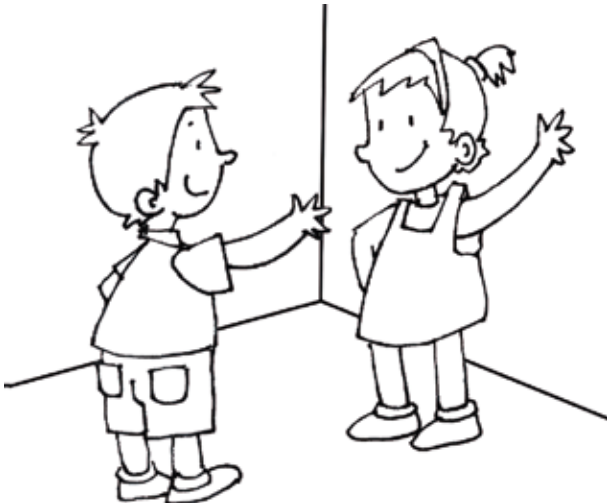
ANEXOS

¿A qué se juega? ¿Cómo se juega?

1 | Juegos motores con o sin objetos.

Ejemplo de juegos

Juego	¿Cómo se juega?
Paracaídas	Los niños y las niñas se reúnen alrededor de una sábana o un mantel, tomándolo por los extremos. En un primer momento hay una exploración libre del material, moverlo de diferentes formas para ver los efectos que se producen. Luego, se pueden dar distintas opciones: • Que algunos participantes se coloquen debajo del paracaídas para vivenciar el aire, el viento mientras el resto mueve la tela. • Colocar globos o pelotas livianas y mover la tela con el objetivo de mantenerlas dentro del paracaídas, o embocarlas en el agujero central. • Sostener la tela y girar como un reloj: giran en un sentido y al decir cambio giran en el otro sentido. • Cambio de velocidad: giran lentamente, más rápido. • Ídem, pero combinando pasos; caminando, saltando en un pie, en dos, con pasos pesados, largos, cortos. • Mover la tela a fin de producir sonidos a diferentes ritmos creativos: la lluvia fuerte, la garúa, el grillo, el viento suave o fuerte, etc. • Paracaídas y pelotas de diferente peso y tamaños para acrecentar la dificultad: hacerla rebotar cerca, más alto, cantidad de veces, hacerla girar por el borde, con dos grupos cada uno con su paracaídas pasarse la pelota. • Todos los que están agarrados de un sector lo sueltan, pasan por debajo y cambian de lugar (sin que la tela toque el piso). • Y más. Materiales: paracaídas (tela circular en gajos de distintos colores), sábana.

Cruzar el río	Poner en el suelo un cierto número de trozos de papel, cartón o goma eva simulando ser piedras existentes en el lecho de un río. Deben estar, unas más cercanas, otras alejadas entre sí, en forma irregular. Los niños y las niñas, por turno, hacen la prueba de cruzar el lecho del río, manteniéndose en equilibrio sobre éstas “piedras”. Se puede hacer más dificultoso el juego haciendo transportar piedras, pesas, una pelota en equilibrio en las manos o sobre una tabla, etc. Material necesario: trozos de cartón, papel o goma eva del tamaño mayor que un pie.
El espejo	 Los jugadores se agrupan por parejas. Todas las parejas se colocan una al lado de la otra, bien “amontonados”. Cada pareja realiza el juego del espejo, donde uno de los integrantes imita los movimientos que el otro crea. A la orden del coordinador, la pareja se separa dos o tres pasos, y se invierten los papeles de imitador e imitado. Al repetirlo varias veces, las parejas quedarán mezcladas, debiendo esforzarse por continuar viendo a su compañero/a. Variantes para los más pequeños: Reunidos en ronda, un voluntario “se mira al espejo” y los demás lo imitan. Cambiar la pareja al palmear.
Sacar la cola al zorro	La educadora se coloca una cinta en la cintura (“El zorro”), y corre por el espacio intentando que los jugadores no le quiten la cinta (“la cola”). Variantes: A partir de los 4 años, puede ser un participante quien se coloca la cinta y representa al zorro. En vez de correr, se pueden dar otras consignas de desplazamientos. Por ejemplo: caminar, gatear.

También puede ser un juego en dos equipos, donde todos los integrantes de un equipo son zorros y los del otro equipo, tratan de quitarles la cola. Esta variante puede ser usada en fiestas con padres: los niños y las niñas persiguen a sus familiares y viceversa. O bien un juego de todos con todos, en el que cada uno debe cuidar su cola y al mismo tiempo intentar quitarle la cola a los demás, resultando ganador quien más colas ha conseguido (desde 5 años).

Materiales: cintas, pañuelos.



Rulemán

Se forman dos rondas, una va a contener a la otra, la ronda de adentro estará enfrentada a la de afuera.

Los participantes de cada ronda están tomados de la mano, cuando la educadora de la orden comenzará a girar cada ronda en diferente sentido. En el caso que diga “cambio”, deberán girar en sentido contrario al que lo estaban haciendo; cuando dice “Stop”, o si utiliza música, cuando para la música, la ronda se detiene y cumplen la acción que dice la educadora con el compañero que tiene enfrente (Ej. se saludan con el codo).

Variante: cada participante tiene puesto un número o el dibujo de un animal. Las rondas giran y cuando se dice “stop” se sueltan de la ronda y buscan a su pareja de la ronda contraria.

En niños y niñas pequeños pueden armarse dos rondas separadas. Cuando se dice “Stop” busco un compañero de la otra ronda para cumplir la consigna. Pueden tener un brazalete de color para saber en qué ronda están al tener que rearmarla.

Carreras con objetos (Ej. globos)	El grupo se organiza en una línea. Cada integrante tiene que patear un globo a fin de hacerlo llegar a un lugar asignado. Variante: pueden variar las partes del cuerpo con el que trasladan el objeto, llevarlo entre dos. Materiales: globos y tizas para marcar el lugar donde llevar el globo.
Mancha congelada (hielo y sol)	Un jugador representa “el hielo” y otro al “sol”. Al iniciarse el juego, todos corren escapando del “hielo”, que al tocarlos los deja inmóviles, congelados. Cuando varios participantes han quedado congelados, la educadora deja salir al “sol”, que corre a tocarlos, dejándolos nuevamente en movimiento. Variantes: - “El hielo” y “el Sol” salen simultáneamente. - Un niño o una niña es el hielo y todos pueden descongelar.
La peteca	Se ubican en ronda. El juego consiste en pasarse un objeto (peteca) sin agarrarla y sin dejarla caer, golpeándola con la palma de la mano. El juego consiste en lograr la mayor cantidad de pases posibles, tratando que no toque el piso. La peteca puede fabricarse con una bolita formada con papel de diario, en la base ponerle un globo y encintarla firmemente. Del centro de ésta salen 3 o 4 plumas. Variante: jugar en parejas o tríos. Materiales: Peteca.  Para saber más: https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/la-peteca-juego-para-ninos-de-brasil/
El reloj	Se forma un círculo; la educadora se coloca en el centro de éste, parada o agachada; llevando una soga con un peso en un extremo. Mueve la soga, describiendo un círculo en el suelo en tal forma que el extremo distante de ésta. El objetivo del juego es saltar para evitar ser tocados por la aguja del reloj (el palo o soga). El jugador que ha sido tocado debe retirarse del círculo, siendo vencedores los cuatro últimos. Es bueno recomendar que salten con los pies juntos, para evitar ser tocado con facilidad.

	Material necesario: una soga Variante: para los más pequeños, soga fija.
La línea	La educadora traza una línea en el piso, o bien puede ser una línea imaginaria o una soga. El juego consiste en ubicarse de un lado u otro de la línea según la consigna de la educadora. Por ej.: “los que tienen zapatillas blancas ubicarse a la derecha, o del lado rojo”. Materiales: tiza o soga (para marcar una línea en el piso). Variantes: Para los más chiquitos, marcar derecha o izquierda con carteles de colores o cintas en los brazos.

2 | Juegos con reglas en base a canciones, rimas y consignas. Ejemplos de juegos

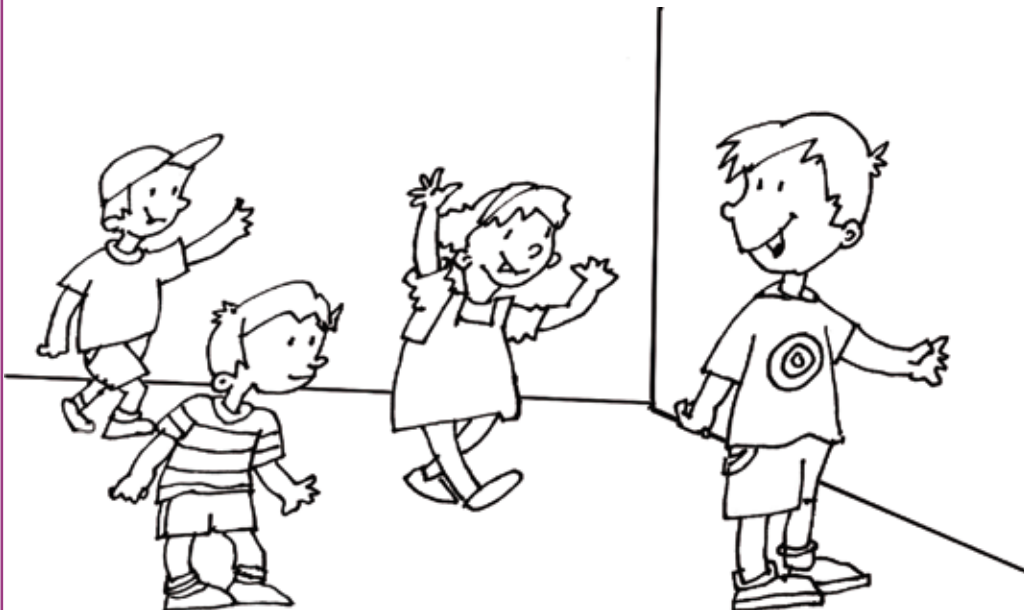
Juego	¿Cómo se juega?
Dónde queda esto	El juego consiste en mostrar una serie de fotografías o de dibujos de objetos o de lugares de los alrededores, que todos puedan conocer (ventanas originales, cruce de caminos, veleta, caños de desagüe, árboles notables). El juego consiste en adivinar qué lugar es el que indica la foto.
Piedra papel o tijera	Participan dos jugadores y el juego se desarrolla con las manos. El puño cerrado representa la piedra, la mano abierta el papel y el dedo índice y medio estirados, haciendo una “V”, las tijeras. La piedra gana a las tijeras porque las rompe, las tijeras ganan al papel porque lo cortan, el papel gana a la piedra porque la envuelve. Los dos jugadores se pondrán uno frente al otro con una mano a la espalda y dirán: «piedra, papel o tijera», justo al acabar la frase enseñarán las manos y verán quien gana. Si los dos niños o niñas enseñan la misma figura empatan.
Veo y toco	El juego es una variante del Veo veo. La diferencia consiste en que, en lugar de nombrar el objeto del color que se dice en la rima, los niños y las niñas tienen que buscarlo y tocarlo. Variantes: puede variar y en lugar de color, señalar alguna cualidad de los objetos (madera, plástico, metal).

**Juego de
estatuas
Coro
coronita es ...**

Los jugadores caminan hasta que la educadora dice Stop. En ese momento tienen que quedarse como estatuas. La educadora puede acercarse y tratar de hacerlos reír o mover. Si lo logra, el que se movió toma su lugar y el juego comienza de nuevo.

Variante. Coro coronita es

Un jugador se ubica de espaldas y el resto a cierta distancia.



Mientras recita de espaldas la rima ("1, 2, 3 coro coronita es"), el resto de los niños y las niñas avanzan. Cuando finaliza, se da vuelta y todos deben quedar como estatuas. El que se mueve, regresa al punto de partida. Gana el primero que llega al que está recitando.

**La bruja de
los colores**

Un participante hace de "bruja" y los demás se encuentran en la casa y cada uno tiene asignado un color. La bruja viene a golpear la puerta diciendo:

B: "Pum pum".

Colores: "¿Quién es?"

B: "La bruja de los colores"

C: "¿Qué desea?"

B: "Un color"

C: "¿Qué color?"

La bruja dirá un color y si ese color está saldrá a correr, teniendo la bruja que atraparlo si lo hace, este pasará a ser la bruja de los colores. Si el color vuelve a la casa sin ser atrapado, deberá la misma bruja comenzar nuevamente el juego.

Variante: en niños o niñas pequeños, facilita el juego que tengan una tarjeta con el color para que sea más sencillo tanto "decir" el color como "darse cuenta" que tienen que salir a correr.

Los niños y las niñas pueden ser rescatados por otro jugador. Si logra llegar a la casa y tocarlos antes que llegue la bruja.

La inundación	El juego se inicia con los participantes caminando. Cuando la educadora comienza a contar del 1 al 10 (en forma ascendente o regresiva según la edad de los niños y las niñas), los jugadores deberán subirse a los diferentes elementos a fin de evitar mojarse, dada la inundación que simulamos. Cuando el coordinador diga 0 (o 10), ningún participante deberá estar tocando el suelo. Luego se irán quitando lugares y disminuyendo la cuenta regresiva para dificultar el juego. Materiales: Con los juegos que tienen el patio (trepadora, tobogán, casa de juegos, etc.). Aros de educación física. Variante: en caso de no tener elementos de juego de podrá dibujar con tiza el piso.
Pisa pisuela Terrame	Estos juegos requieren el recitado de una rima mientras se señala una parte del cuerpo. Facilita el juego la ubicación en ronda o en una línea. Pisapisuela: Ídem, pero al recitar la rima, el coordinador va señalando con el pie cada pie de los niños y las niñas. Cuando termina la rima, tiene que guardar ese pie. Si están sentados, comienzan con las piernas extendidas y finaliza con las piernas cruzadas. Los más grandes pueden formar una hilera contra la pared y levantan el pie a medida que les toca. Gana el que queda último. Canción: “Pisa, pisuela, color de ciruela, vía-vía o este pie. No hay de menta ni de rosa para mi querida esposa, que se llama doña Rosa y que vive en Mendoza”. Terrame: Los niños se ubican en ronda con los puños al frente. La educadora es la que cantará la canción y por cada palabra de la misma golpeará con su puño derecho el de los jugadores en el sentido de las agujas del reloj. El puño en el que termina la canción se pone detrás de la espalda, la persona que tiene los dos puños en la espalda es la que resulta elegida. Canción: “Terrame, terrame, te sin, te san. Terrame, Terrame, te pum, bajá”. Variantes: La persona elegida es la segunda, tercera, última en quedar con los dos puños detrás de su espalda.

Juegos de descarte: - Pinocho - Ta-te-ti - Pan y queso	Los juegos de descarte son juegos que permiten seleccionar un jugador para iniciar otro juego (por ejemplo, quién es el primer “Lobo” en la ronda “Lobo está” o quién es la máquina en Martín Pescador). Requieren el recitado de una rima mientras se señala acompasadamente a cada niño o niña. Facilita el juego la ubicación en ronda. Pinocho: Se recita: En la casa de Pinocho, todos cuentan hasta 8, Pin 1, Pin 2, Pin 3, Pin 4, Pin 5, Pin 6, Pin 7, Pin 8. El niño o niña que queda último en la rima sale de la ronda... Ta-te-ti: Se recita: Tateti suerte para mí, sino es para mí será para tí. TA TE TI (sale el que se le señala con TI). Pan y queso: se juega en pareja. Los niños o las niñas se enfrentan a una distancia no muy grande y comienzan a dar un paso por turno, hacia el compañero. El paso se da colocando un pie adelante con el talón pegado al pie de atrás. Al dar el paso, uno dirá “pan”, a lo que el otro responderá “queso” y da otro paso. Gana el que puede pisar al otro. 
Dado con consignas	Los jugadores se ubican en ronda y se van pasando (sin agarrar) un dado de goma espuma tratando de que no toque el piso. Al decir Stop, el jugador que tiene el dado elige una cara y se realiza el juego que indica esa cara. Variante: en lugar de pasarse el dado, un jugador por vez lo tira al suelo. La cara que sale indica el juego que se va a realizar. Ej. Piedra, papel o tijera, pan y queso, pulseada china, el que se ríe pierde, etc.

Materiales: Cubo de goma espuma o cubo de cartón con juegos.



**Parapí,
Parapó
(Simón dice)**

Los jugadores están sentados en círculo, con las manos sobre las rodillas. Cuando la coordinadora dice: “parapí”, todos deben poner las manos sobre la cabeza. Cuando dice: “parapó”, tienen que volver a ponerlas sobre las rodillas. Quien se equivoca sale del juego.

Variante: “Simón dice”. La educadora va diciendo frases con diferentes acciones. Los niños y las niñas deben realizarlas sólo si al inicio el coordinador comienza diciendo “Simón dice... que se toquen la cabeza”. El que se equivoca y realiza el movimiento cuando la frase no se inicia así, tiene una prenda.

3 | Juegos y juguetes que pueden integrarse al Tambor o caja de juegos

La idea central consiste en construir un escenario lúdico donde los niños y las niñas puedan jugar con juegos conocidos, descubrir nuevos juegos y aprender a jugar solos, con sus pares o en compañía de un adulto.

A continuación, les ofrecemos una serie de posibilidades de juegos que pueden armarse en talleres con las familias. Cada uno de estos objetos, requiere de un jugador experto que enseñe a utilizarlos y proponga el juego. Una vez que los niños y las niñas conocen el modo en que se juega, podrán seleccionar de la caja, aquellos juegos y materiales que deseen en los diversos espacios en donde se habilite la posibilidad de transportar la caja.

Ejemplo de juegos que puede contener:

1. Juegos de emboque (baleros): es un juguete de emboque compuesto de un tallo, generalmente de madera, unido por una cuerda a una bola que presenta uno o varios agujeros de un diámetro ajustado al tallo. El objetivo del juego es hacer incrustar un eje delgado del tallo al hueco del mazo (<https://es.wikipedia.org/wiki/Balero>).

Como juego de emboque, podemos modificar la amplitud del agujero en el que incrustar el objeto. Esto facilita la manipulación por parte de los niños y las niñas pequeños. Contar con diversidad de diseños permitirá que los niños y las niñas prueben y elijan aquellos con los que quieren jugar.



2. Trompos: es un juego de equilibrio. El diseño del juguete permite hacerlo bailar girándolo sobre su eje (<https://es.wikipedia.org/wiki/Trompo>).





3. Memotest o juego de memoria: es un juego compuesto por pares de fichas que mezcladas se colocan sobre la mesa con la figura hacia abajo. Los niños y las niñas deben encontrar el par en sucesivos turnos. El diseño de la figura y la facilidad para tomar la ficha, son atributos que facilitan el juego. En este caso, el memotest se construyó a partir de tapitas de gaseosa.



4. Juegos de mesa de diverso tipo (tableros plegables, fichas, dados, etc.). Presentamos algunos ejemplos de diseño sencillo para niños o niñas de 2 a 4 años:

Buscar el idéntico

Este juego consiste en replicar en la huevera los mismos diseños de colores disponibles en los cartones.

La variedad y riqueza del juego dependerá de la cantidad de diseños a reproducir. Los colores refieren a las tapitas disponibles.

Las hueveras pueden ser de 6 o 12 depende la edad del grupo.



Dominó, Memotest y Rayuela

Confeccionados, por ejemplo, con retazos de tela.





Rompecabezas

Rompecabezas de corte recto (3 cortes, con imágenes familiares).

Dominó de 4 colores (tipo Mosaico).

Rompecabezas realizados con tapas de diversos envases, con cajitas y diseños de obras de arte, con diverso tipo de corte (recto, auto-corrector).

El número de piezas de cada rompecabezas, dependerá de la edad de los niños y las niñas que utilicen el Tambor.



5. Diseños diversos para carreras de autos (planos inclinados y autos).

6. Zancos: el propósito de los zancos es elevar nuestra estatura. Para los niños y las niñas pequeños es un juego de vértigo. Sostenerse en equilibrio en el zanco y dar pequeños pasos constituye un desafío posible a partir de los 3 años.

(<https://es.wikipedia.org/wiki/Zanco>).





Zancos: (<https://es.wikipedia.org/wiki/Zanco>).

7. Aros, botellitas, pompones, cajitas sonoras para aparear.



8. Juegos que requieren diverso tipo de habilidades (embocar, hacer puntería, pescar, mantener en equilibrio, entre otros).







**Ministerio de Salud y Desarrollo Social
Presidencia de la Nación**



SaludyDSocialAr

**Ministerio de Salud y Desarrollo Social de la Nación
Secretaría Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia**

Subsecretaría de Primera Infancia

Sarmiento 2351
(C1044AAK) - CABA

www.argentina.gob.ar/desarrollosocial