G

GUÍA

+IGUALDAD
+DERECHOS

CO-RESPONSABLES

CREAR NUEVOS MUNDOS

HERRAMIENTAS PARA
EL DESARROLLO INFANTIL
EN EL JUEGO

MINISTERIO
DE MUJERES
Y DIVERSIDAD

GOBIERNO DE LA
PROVINCIA DE
BUENOS
AIRES

AUTORIDADES

Gobernador
Axel Kicillof

Vicegobernadora
Verónica Magario

Ministra de Mujeres y Diversidad
Estela Díaz

Subsecretaria de Políticas de Género y Diversidad Sexual
Sabrina Ayelén Cartabia Groba

Directora Provincial de Políticas para la Igualdad de Género
Erica Porris

Directora de Políticas de Trabajo para la Igualdad
Mara Soledad Rivera

Equipo de trabajo: Claudia Lazzaro Prado, Natalia Magnético, Nicolás Viñes, Vanina Figule, Jorge Nella, Camilo Larez, Alejandra Noemí Leguizamón, Marina Laura Candela

1 | Introducción

2 | Cuidar en Igualdad: el cuidado es un derecho humano

2.1 Políticas de cuidado y corresponsabilidad

3 | ¿Cuál es el marco de referencia legal para esta propuesta?

3.1 ¿Cómo se relacionan el juego, las prácticas culturales, las relaciones de género y la corresponsabilidad en los espacios de cuidado?

4 | Rol de las y los facilitadores del juego

4.1 Estereotipos: ¿de qué manera enseñamos a jugar?

5 | Propuestas según las áreas de juego

ANEXO FICHERO DE JUEGOS

1. INTRODUCCIÓN

La presente guía se enmarca dentro del Proyecto "Co-responsables", que tiene como objetivos fomentar la valoración social de los trabajos de cuidado, propiciar la corresponsabilidad y contribuir en la ampliación de los espacios de cuidado en el territorio de la provincia de Buenos Aires.

Co-responsables es una política pública que aborda la importancia de la valoración social de los cuidados, entendiendo que cuando hablamos de cuidado nos referimos a "los elementos indispensables para satisfacer las necesidades básicas de la existencia y reproducción de las personas" (Rodriguez Enriquez, Marzonetto y Alonso, 2019, pp. 3).

Un aspecto central es el de considerar al cuidado como un derecho humano, porque toda persona en algún momento de su vida y de forma diferente necesita ser cuidada, con mayor o menor intensidad y, por lo tanto, el cuidado es un elemento central del bienestar humano, es fundamental para el desarrollo de una vida digna, es un trabajo y también una responsabilidad social compartida. Se trata de un derecho autónomo y específico que se cumplimenta mediante la oferta de cuidado y la asignación de recursos (Pautassi, 2007), que puede ser provisto por diversas organizaciones e instituciones.

El cuidado debe considerarse desde la mirada de la universalización de la responsabilidad. En todo el mundo, estas labores son llevadas adelante por las familias y, dentro del núcleo familiar, la distribución recae fundamentalmente en las mujeres e identidades feminizadas. Según la Encuesta sobre el Uso del Tiempo (INDEC, 2021), las mujeres dedican casi el doble de horas que los varones en estas tareas, que no son

remuneradas ni reconocidas socialmente. En este sentido, las políticas de corresponsabilidad del cuidado son un eje central para propiciar la igualdad de género y pensar la distribución del cuidado. Esto implica involucrar al Estado, a los hogares, al mercado, y a la comunidad (lo que incluye cooperativas, organizaciones barriales, organizaciones no gubernamentales, entre otras).

A lo largo de la historia argentina han existido distintas miradas sobre la importancia y el rol de los cuidados para la reproducción social. A partir de consensos del campo nacional y popular y de los feminismos, actualmente nos encontramos en un paradigma que pone en el centro de la escena dichas labores, la distribución igualitaria de los mismos y el derecho al cuidado como un aspecto fundamental para la vida.

El Ministerio de Mujeres y Diversidad de la provincia de Buenos Aires elaboró la presente guía con la finalidad de aportar herramientas teóricas y prácticas para la integración del juego, considerándolo como un elemento central para el aprendizaje y el cuidado en un marco de igualdad. El Programa Co-responsables y la *Guía: Herramientas para el desarrollo infantil en el juego "Crear nuevos mundos"*, significan un gran avance en materia de igualdad porque el Estado asume el compromiso de promover la corresponsabilidad del cuidado. Ustedes, quienes reciben esta guía, son parte clave de un rompecabezas que sólo se completa con el compromiso de todas y todos.

Juegos Nacionales Evita

Kit de entrega
Plan Qunita

Entrega de Ajuares.
Fundación Eva Perón

2. Cuidar en Igualdad: el cuidado es un derecho humano

Hace tiempo que el cuidado, en cualquiera de sus variantes, salió de la casa familiar para ser atendido desde distintas organizaciones: hospitales, centros de día, guarderías, entre otros. Esto llevó a que el cuidado sea considerado no sólo un asunto de la esfera privada sino pública. Ante la convicción de que todas las personas somos, en algún momento de nuestra trayectoria vital, "receptoras de cuidado" y, en consecuencia, nos corresponde recíprocamente asumir la condición de "dadoras y dadores de cuidado", establecer la responsabilidad del cuidado como algo estrictamente personal sería poco democrático, pues una sociedad democrática y cuidadora debería entender a la justicia como el hacerse cargo de las distintas necesidades de las personas, desde una mirada crítica, equitativa y democrática.

En este sentido, debemos entender a la ética del cuidado en una democracia como una ética de reparto de responsabilidades, en donde cada parte del entramado social sea sustancial en su compromiso para la organización social del cuidado. Partimos desde el concepto de corresponsabilidad del cuidado, que extrae el debate de su dimensión privada de la familia y asume su carácter público, comprometiendo al Estado en la aplicación de políticas públicas para la transformación de las desigualdades, pero también reparte responsabilidades en el sector empresarial y las organizaciones de la sociedad civil para la protección y promoción del derecho de cuidado.

En esta Guía haremos foco particularmente en el cuidado y en las acciones que pueden realizar quienes acompañan a las infancias y adolescencias.

2.1 Políticas de cuidado y corresponsabilidad

Partimos de pensar el cuidado infantil como un derecho, que implica que todas las personas accedan a servicios de cuidado bajo las mismas oportunidades. Esta equidad debe considerar no sólo a las familias de quienes trabajan de manera registrada, sino también a quienes lo hacen de manera no registrada. Es habitual que las familias deleguen el cuidado en empleadas de casas particulares, o escuelas de nivel inicial públicas o privadas. En esas prácticas se garantizan también las posibilidades de una educación mayormente formal, pero también de la educación alternativa e informal.

Pero, ¿qué es lo que sucede en los barrios, en las comunidades donde las personas que cuidan son trabajadoras desempleadas o informales? ¿qué pasa en los sectores sociales donde no hay un acceso garantizado al mundo del trabajo? Las tareas de cuidado, quedan bajo responsabilidad de familiares, vecinas y vecinos o espacios comunitarios organizados para tales fines y, como dijimos anteriormente, suelen recaer en mujeres y personas LGTBI+.

En el marco de abordar esta problemática e intentar dar respuesta, se propone una política de cuidados que hace eje en el juego, en donde se busca construir una corresponsabilidad entre las comunidades organizadas y el Estado acompañando mediante políticas públicas, buscando satisfacer esos derechos vulnerados. Esta guía resulta útil para el acompañamiento de una política de cuidados desde el abordaje del juego y el arte, creando espacios comunitarios que cumplan, por un lado, el rol de cuidados que las infancias requieren y necesitan, y, por el otro, que tengan la capacidad de dar respuesta a la dimensión educativa.

3. ¿Cuál es el marco de referencia legal para esta propuesta?

La Asamblea General de Naciones Unidas, el 20 de noviembre de 1989, adoptó la Convención Internacional de los Derechos de los Niños, Niñas y Adolescentes, que reconoce a todas las personas menores de 18 años como sujetos de pleno derecho. Esta, busca explicitar cuales son los derechos que asisten a las infancias y son necesarios resguardar para garantizarlos. En su artículo 31, la convención establece que:

> "1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.
> 2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento."

Argentina ratificó la Convención en 1990, y en 1994 le otorgó rango constitucional manifestando el compromiso de garantizar los derechos establecidos en la misma. En 2005, la Ley 26.061 de Protección Integral de los Derechos de la Niñas, Niños y Adolescentes estableció la aplicación obligatoria de la Convención.

Esta ley, en su artículo 20 señala que: "Los Organismos del Estado, con la activa participación de la sociedad, deben establecer programas que garanticen el derecho de todas las niñas, niños y adolescentes a la recreación, esparcimiento, juegos recreativos y deportes, debiendo asegurar programas específicos para aquellos con capacidades especiales."

En la provincia de Buenos Aires, la Ley 13.298, que rige desde el año 2005, tiene por objeto "la promoción y protección integral de los derechos de los niños, garantizando el ejercicio y disfrute pleno, efectivo y permanente de los derechos y garantías reconocidos en el ordenamiento legal vigente".

Acompañar el desarrollo de las infancias y las adolescencias implica contemplar las necesidades sociales, cognitivas, emocionales y físicas para que se apropien del conocimiento, dado que serán la base de un aprendizaje continuo y de su bienestar. De esta manera, también **contribuimos a la construcción de una ciudadanía responsable, con perspectiva de derechos, con una mirada diversa e inclusiva y comprometida con el respeto mutuo.**

Fuente: Atención y Educación de la Primera Infancia (AEPI) UNESCO.

Posibilitar el desarrollo de las infancias y adolescencias en esta clave es transformar la forma en que entendemos las instancias en las que una serie de organizaciones y actores intermedian con las personas.

Jugar es un derecho y un posicionamiento de quienes enseñan y facilitan el juego

"El juego es una acción libre, ejecutada "como sí" y sentida fuera de la vida corriente pero puede absorber completamente al jugador sin que haya en ella un interés material, no se obtenga beneficio alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, se desarrolla en un orden sometido a reglas. "
Huizinga (1938)

"Un juego no es una herramienta de adiestramiento, se parece a una obra de arte (en la mayoría de los casos, anónima y colectiva) que sólo existe cuando se la practica y para quienes la practican, no para los que miran de afuera."
Luis Pescetti (2018)

El juego es una forma de expresión cultural de los diversos pueblos, del mismo modo que sucede con otros elementos culturales propios de cada sociedad; da cuenta de un conjunto de costumbres, valores y normas específicas que están vinculadas a un contexto histórico particular. Asimismo, es muy posible que todas las sociedades y culturas posean actividades, con objetos o sin ellos, organizadas en forma de juego (cf. Fernández Vaz, 2015).

"El juego se produce en un ámbito donde convergen la creación y la convención. Sólo a través de la convención se nos permite acordar con uno mismo y con los otros en poner la realidad cotidiana entre paréntesis y construir en su lugar un espacio en el cual el jugador crea, recrea, construye, reconstruye, ordena, combina de diferentes formas la realidad" (Nella et al., 2020: 57).

Es habitual en nuestras sociedades leer las afirmaciones que entienden al juego como algo interno, natural y biológico, en dónde se piensa que mediante "estímulos adecuados" las personas se desarrollan. La propuesta de esta guía es pensar que el juego no es algo natural que porta cada quien en su interior, sino que es algo construido que se corresponde a procesos históricos, representados en personajes específicos, que construye discursos y que se da en un proceso de enseñanza que condiciona lo que hacemos, decimos y pensamos en función del juego. Sólo los humanos nos problematizamos sobre qué jugar, con quién, de qué modo, qué importancia tiene en nuestra sociedad, quienes pueden jugar y cuándo, definiendo reglas de acción y modos de relación consigo y con el resto; algo que los demás seres vivos no hacen. Por lo que, como facilitadoras y facilitadores del juego, podemos modificar cuestiones ligadas a las desigualdades y a concepciones tradicionalistas mediante nuevas propuestas de juego. En oposición a esas perspectivas más biológicas y naturales, pensar al juego (y por ende a los juguetes) como prácticas históricas y culturales, atravesadas por la cultura dominante en un momento determinado, permite deducir que sobre el juego se ejercen mecanismos de control social.
Nuestra sociedad, a partir de revisar sus propias prácticas lúdicas, da indicios sobre lo necesario de revisar estos sentidos asignados al juego, y fundamentalmente, reponer otros sentidos que den cuenta de estas situaciones, para generar transformaciones duraderas culturalmente.

Si pensamos al juego como una construcción de la cultura, podemos pensar entonces que las subjetividades y corporalidades que el juego construye en un momento y contexto específico están atravesados por condicionamientos políticos, ideológicos y de clase. Incorporar esta visión nos permite tener en cuenta los deseos de las personas que juegan.

Tomando la frase de Huizinga, destacamos la idea de no obtener beneficio alguno. Habitualmente en la vida real casi todo tiene un interés productivo, el juego precisamente nos permite liberarnos de esa presión. Por otro lado, cuando hablamos de derechos no comprendemos a cada uno de ellos de manera aislada sino como un sistema amplio que sólo es efectivo si todos los derechos están presentes en la vida de las personas. Si partimos de esta convicción es muy probable que nuestras acciones como educadoras y educadores estén mejor orientadas. Al abordar un tema elegimos también una perspectiva, un lugar desde donde nos posicionamos para generar una propuesta.

El juego como derecho implica una mirada no meramente como un entretenimiento sino como una instancia vital donde la vida se re-crea, donde la cultura se hace presente en un saber que se enseña. Aprendemos a jugar porque hay alguien que facilita este aprendizaje, una persona adulta que habilita el juego y lo hace circular para que continúe en y con otras y otros.

El juego no es un beneficio ni una recompensa: es algo que nos pertenece y nos constituye como sujetos porque en él vivenciamos una infinidad de experiencias de manera protegida.

Esta perspectiva es sostenida de manera colectiva, por ende también la organización tiene una responsabilidad como garante de ese derecho. Esto sucede porque esa mirada sobre todos los derechos asegura un ejercicio pleno para cada quien, más allá del tiempo y las personas. Se transforma en un valor para que cada integrante ejerza ese derecho de manera plena y segura, no de manera eventual ni impuesta, sino con protagonismo y libertad, y para eso la perspectiva de derechos debe ser un compromiso institucional.

Jugar es...

- Participar de un espacio atravesado por la ficción, que no tiene consecuencias más allá del propio juego.
- Ponerse de acuerdo con otras personas, al negociar y consensuar reglas, y construir colectivamente problemas artificiales para poder superarlos en conjunto.
- Aprender a respetar las reglas acordadas, aceptar ideas ajenas y cuidar los elementos.

3.1 ¿Cómo se relacionan el juego, las prácticas culturales, las relaciones de género y la corresponsabilidad en los espacios de cuidado?

Cada práctica ligada al cuidado está atravesada por el contexto en el que se inserta y las características de la población que participa. Tener en cuenta esto es fundamental para que todas las propuestas e intervenciones garanticen la concreción de derechos.

En la construcción de la identidad, el juego y los juguetes son prácticas y objetos importantes. Son parte de la memoria social y comunitaria, en muchos casos utilizados de manera instrumental desde diferentes miradas y con diferentes intenciones, casi siempre desde una perspectiva adultocéntrica, es decir, donde la mirada y referencia del mundo se piensa desde la visión de los adultos. En referencia a esto, Pais Andrade (2016) escribe que se tomó la práctica lúdica y la esencia de jugar con las herramientas de aprendizaje y socialización del mundo adulto, asignándoles roles esperados como naturales para el futuro de esas niñeces.

En nuestras sociedades, las personas somos socializadas para comportarnos, ser y hacer, a partir de nuestro sexo asignado al nacer. Las prácticas que llevamos adelante suelen responder a los estereotipos y roles de género que el resto de la sociedad asume. De esta manera, por ejemplo, las niñas reciben juguetes para cocinar, muñecos bebés para cuidar y productos de belleza. Por el contrario, los varones reciben autos, pelotas y espadas. Más allá de la intención, no se trata de regalos inocentes, porque son elegidos pensando en un modelo de "mujer" y de "varón", que implica la naturalización de las tareas y formas de ser que se espera que tengamos a lo largo de nuestra vida. La responsabilidad en términos de construcción de ciudadanía, como educadoras, facilitadoras o cuidadores, implica promover instancias ligadas a la libertad, el descubrimiento y la autonomía personal, a la vez que potenciar lo colectivo, la ayuda mutua y la vida en sociedad. Acompañar el desarrollo de otras personas de manera respetuosa requiere de un ejercicio de reconocimiento de los propios estereotipos, preconceptos y discursos, que muchas veces necesitamos desaprender para que no se transformen en barreras que interrumpan el diálogo y las acciones en el marco de la diversidad.

La propuesta de esta Guía y del Programa Co-responsables apunta a repensar los roles asignados, observando críticamente la forma en que las miradas externas condicionan a quienes están jugando.

Recomendaciones para brindar oportunidades de juego igualitarias

- Crear un clima de confianza y seguridad en el que las personas se sientan cómodas y puedan comprometerse en el juego, desplegando la imaginación, las emociones y afectos.
- Tener en cuenta la libertad de quienes juegan: se debe poder elegir entrar, salir o permanecer en el juego sin imposiciones.
- Dar lugar a la imaginación y la fantasía para crear nuevos mundos.
- Quienes juegan deben saber a qué se juega, comprender la lógica y sentido del juego.
- Los acuerdos siempre están presentes, deben existir reglas claras pero no rígidas. Estas pueden ser modificadas de manera colectiva favoreciendo el crecimiento del juego y de las relaciones de quienes juegan: nadie queda fuera de un juego, todas y todos podemos jugar.

- Dar tiempo al juego, que es diferente al tiempo cotidiano, más laxo, flexible y atento a las necesidades de quienes juegan.
- Tener una mirada atenta para identificar qué es lo que emerge del juego y poder retroalimentar e identificar cómo intervenir de manera pertinente.

Crear y recrear es parte de la identidad del juego y necesita de personas adultas que enseñen este proceso, que abracen lo colectivo con una escucha y mirada respetuosa, sin subestimar a las infancias y las adolescencias. La valoración y el reconocimiento son acciones fundamentales para alejarse de los sesgos prejuiciosos que también forman parte de las prácticas culturales.

Transformar la cultura lúdica barriendo estereotipos de género implica mucho más que dejar de clasificar juguetes como de “nena” y “nene”. También implica apartarse del binarismo de género, problematizar los juegos y juguetes que ofrecemos, ofrecer múltiples posibilidades de juego, entre muchas otras cosas. Esto incluye repensar los roles de la sociedad desde el mundo del trabajo, el deporte, referentas y referentes e incluso personajes que circulan, sacando a la luz procesos invisibilizados para reconstrucciones más igualitarias.

4. Rol de las y los facilitadores del juego

El ser co-responsable de garantizar el derecho a jugar implica contribuir a crear entornos que favorezcan el juego, pero teniendo como premisa que el juego es voluntario y un objetivo en sí mismo, no un medio para alcanzar un fin.

Debemos considerar algunos aspectos:

- Preparar la propuesta, elaborar un objetivo de la experiencia, planificar, determinar tiempos y preparar tanto materiales como el espacio.
- Generar una rutina, para propiciar seguridad y confianza en las y los niños: la rutina puede flexibilizarse, no necesita ser rígida y es ideal que se adapte a los tiempos de las familias y las infancias.
- Saber que las intervenciones que se realicen serán en función de ampliar y enriquecer el juego, de manera respetuosa y sin subestimar ni al juego ni a quienes participan.
- Evocar nuestra experiencia como jugadoras y jugadores nos permite cierta empatía con lo que sucede pero sabiendo que es el juego de otras personas, con su formas y modos.
- Dar la bienvenida al momento de juego, hacer explícita la invitación. Identificar los intereses del grupo, crear un clima de confianza, donde sientan seguridad sabiendo que ni agresiones ni burlas serán aceptadas.
- Dar lugar a la exploración, que comprendan el sentido del juego e identifiquen las habilidades que desarrollan en él. Las acciones de aliento y reconocimiento son importantes para favorecer la fluidez del juego.
- Observar los modos de jugar, las emociones que surgen, las relaciones colectivas y el crecimiento de la narrativa construida por el grupo.
- Acompañar el cierre natural de juego, enfatizando la posibilidad

y el incentivo a repetirlo, dando también lugar a la expresión de manera espontánea.

- Considerar que no sólo la alegría y la diversión surgen en los momentos lúdicos, también son propias del juego la incertidumbre, el desafío, los desacuerdos, la flexibilidad y la no productividad.
- Acompañar, explicar y comprender. Dar opciones para resolver los problemas que puedan generarse.

Dijimos que la libertad es un elemento vital en el juego y las formas de jugar serán tan diversas como los jugadores y los acuerdos que establezcan entre sí en ese espacio ficticio.

Las personas que sean facilitadoras del juego deben crear oportunidades para que esto suceda. Esas oportunidades de consenso son las que le van dando forma al juego que, muchas veces, se presenta en un inicio como un caos pero poco a poco comienza a transformarse en un orden donde todo es posible.

> "Jugar es fundar un orden y el juego como saber implica esa incertidumbre en la que los jugadores no se sienten incómodos porque en ella existe posibilidad." (Scheines, 2017).

Como facilitadoras y facilitadores del juego, debemos saber que tenemos una gran responsabilidad para que el juego sea rico, diverso y placentero. Es importante poder observar qué factores negativos (como burlas, menosprecios o agresiones) pueden perjudicar el juego y el bienestar del grupo.

4.1 Estereotipos: ¿de qué manera enseñamos a jugar?

Sería contradictorio que el juego tuviera una única manera de ser enseñado, porque en él se cruzan múltiples y diversos factores, como los modos y contextos. Muchas veces existe esta idea de que es algo exclusivo de las niñeces y por tal motivo quienes facilitan el juego toman un estilo infantilizado para enseñarlo y facilitarlo, reproduciendo frases estereotipadas, acotando el criterio en la elección de recursos por prejuicios y que muchas veces está también relacionado con un mirada que subestima.

Entonces, esa facilitadora o facilitador hace una interpretación del juego y lo propone casi como una caricatura de lo que realmente es, realiza propuestas simplistas con recursos exagerados y deja a quienes juegan con una participación limitada o eventual. Esto sucede cuando una persona adulta toma todas las decisiones relativas, no sólo al formato del juego sino a las maneras de ser jugado, indica que hacer y qué no hacer durante el juego, con quien interactuar o no, cómo usar los materiales, entre otras cosas, sin considerar los intereses y los deseos de quienes juegan.

Por el contrario, una situación completamente inversa remite a la misma lógica. Espacios y materiales dispuestos sin ningún tipo de condicionamiento, que habilitan un supuesto juego “libre y espontáneo”, quedando las personas adultas, que orientan y facilitan el juego y el jugar, sin ningún rol activo ni intervención posible.

Ambas situaciones, entonces, son dos caras de una misma moneda. Nada hay para enseñar del juego, en tanto no está todo previamente previsto y condicionado, o todo es libertad sin direccionamiento. Es necesario, entonces, pensar las intervenciones de enseñanza y/o facilitación, que habiliten a que el juego sea efectivamente juego y sea apropiado por las y los jugadores.

Otro estereotipo es la idea del facilitador del juego que cumple el rol de árbitro o juez, entonces la dinámica está pautada por alguien que determina qué hay que hacer.

Es importante que tengamos en cuenta que quien facilita debe favorecer la autonomía y la libertad de quienes están jugando. El juego debe tener reglas claras y comprendidas por todas y todos, y debe ser a la vez lo suficientemente flexible para que quienes participan puedan inventar su realidad dentro del juego. Es constitutivo del juego, pensado como tal, los momentos en los que las personas se apropian, negocian y consensúan no solo las reglas sino todo aquello que consideren necesario.

Ambos estereotipos tienen un factor en común que es la mirada adultocéntrica que obstaculiza el juego y a quienes juegan. *Proponemos, entonces, no limitar el juego, transmitir saberes para enriquecerlo y permitir que se genere complicidad para afianzar la confianza de quienes juegan.*

Actividades con componentes lúdicos, juegos que no son juego

Las actividades con componentes lúdicos toman algunos elementos y saberes de juego pero no son juego en su totalidad, porque utiliza estos componentes para lograr un fin que está determinado y con otras características. Si bien existe un grado de autonomía y libertad, estas no son tan amplias porque hay muchas más propuestas dirigidas, menos flexibles. Es necesario delimitar de algún modo qué es el juego.

Inicialmente hemos de considerar juego al saber de la cultura que se caracteriza fundamentalmente por la ficción. Es decir, todo aquello que sucede ahí no es real, no tiene consecuencias en la vida real. Es una mentira compartida que permite, a quienes participan, hacerlo con cierto grado de confianza en que todo lo que sucede allí, es justamente sin consecuencias. Esa ficción compartida, para ser construida como tal y sentida y vivida como juego. Además, necesariamente tiene que involucrar en la toma de decisiones a quienes juegan. La modificación de la reglas, los modos lícitos de llevar a cabo los objetivos, las situaciones para lograrlo y demás, parten de negociaciones y consensos entre quienes forman parte (cf. Viñes et al., 2011). Esto habilita que nunca un juego es igual a otro, por más que se lo mencione del mismo modo.

Por ejemplo: Si jugamos al Quemado, probablemente necesitemos ponernos de acuerdo en cómo jugar. En un barrio se juega de una manera y con una reglas específicas, y a una cuadra, probablemente, se llame así a un juego, pero que tenga varias reglas y manera de ser jugado distintas. ¡Y ambos juegos son el Quemado, pero apropiado de diversas maneras!

La idea de actividades lúdicas entonces, tiene en cuenta algunos indicadores que darían cuenta de que lo que allí sucede es juego, por ejemplo la alegría o las risas compartidas, pero no es necesariamente divertido o alegre. Una actividad lúdica, es un formato de actividad que parece un juego, pero que no lo es en tanto no tiene lugar la toma de decisiones respecto de la acción de las personas que están participando, guiadas por la intervención de personas adultas que orientan esas acciones. Esto es así porque el fin no está en el juego sino en el logro del objetivo y con menos variables.

Es necesario que en una planificación existan este tipo de propuestas para desarrollar cierto tipo de aprendizajes.

El punto clave es que la educadora o educador tenga clara esta diferencia para no crear falsas expectativas en las niñas, niños y jóvenes. Saber que esta manera de abordar una actividad, puede presentar algunos elementos en común con el juego pero no lo homologa, ya que el juego es un fin en sí mismo y los márgenes de acción y combinación para sus participantes son mucho más amplios.

Es importante diferenciar estas dos propuestas porque los primeros en reconocer esa diferencia son las y los jugadores, saben que eso que llaman juego no lo es porque le faltan “cosas” que este permite, que hay algo que no termina de suceder, que es como “a medias”. Muchas veces se usa la palabra juego porque es comprendida como sinónimo de diversión y aceptación de una propuesta. Pero si las propuestas no son claras ni sinceras, lo más probable es sentirlo como un fraude; siempre es mejor llamar a las cosas por su nombre.

Cuidamos los objetos y juguetes

- No utilizar elementos muy pequeños, o que contengan piezas pequeñas o que se desprendan para evitar que puedan tragarselos.
- Deben ser livianos y debe ser posible que seres pequeños lo agarren.
- No deben estar elaborados con materiales y/o pinturas tóxicas.
- No deben tener bordes o puntas filosas.
- Deben estar limpios.
- Alejar bolsas de plástico, ¡suelen ser peligrosas!

Etapas en el desarrollo de las infancias

2-6 meses:

Exploran su propio cuerpo. Observan, descubren sus manos y se las llevan a la boca. Con el tiempo, logran tomar objetos y explorarlos: utilizan la boca, los mueven, los golpean, los sueltan, los arrojan. Se recomienda que a bebés de esta edad se los acueste en el piso o un lugar seguro y sobre una superficie cómoda.

A partir de 6 meses:

Elegir juguetes y elementos apropiados para que puedan canalizar su energía y desarrollar sus capacidades motrices. Se recomienda que sean objetos a los que puedan aferrarse, ser lanzados y golpeados.

Otras recomendaciones: Vincularse desde la comunicación y el encuentro, por medio de contacto corporal, invitando al diálogo: cabalgar, abrazar, correr y mecerse son ejemplos de acciones positivas. Se recomienda también estimular la imaginación cantando y contando cuentos (relatos breves o versos).

Hasta dos años:

Tener en cuenta que a esta edad suelen jugar en soledad y pueden tener dificultades para compartir sus elementos.

Deambuladores:

En este momento se encuentran motivados por lo logrado. Se afirman a partir de objetos que se deslizan (carros, autos o juguetes con ruedas, su cochecito). Se van reafirmando en la marcha y cobran interés en juguetes de arrastre.

Con plena atención, podemos jugar con elementos con ruedas que se puedan arrastrar (cochecitos, carritos, cajones con ruedas), como así también pelotas y muñecos. Otra actividad que pueden desarrollar es la de trasvase (traspasar sustancias de un recipiente a otro).

Entre 2 y 3 años:

En este momento, es común que jueguen al lado de otras y otros, pero generalmente lo hacen de manera individual.

Podemos elegir juguetes armables y desarmables, lo que contribuye a disminuir la ansiedad y fomentar la intención de reparar. Por ejemplo, los bloques de juego permiten armar, desarmar y armar nuevamente. También podemos seguir jugando con muñecos, osos, pelotas y trasvasado.

3 años en adelante:

En este momento pueden comprender e imaginar el juego “como si”, como una ficción. Imitan situaciones y expresiones de quienes comparten su vida y ponen en juego experiencias: juegan a la doctora, al supermercado, a enseñar, a cocinar, es decir, en base al mundo que conocen.

Se recomienda favorecer la imaginación, sin perpetuar los estereotipos de género y dando libertad para accionar y crear mundos nuevos.

¿Cómo organizar los espacios de juego?

Debemos tener en cuenta la cantidad de niñas y niños. Deben poder actuar con libertad, desplazarse y cambiar su elección si es necesario.

El espacio debe estar organizado de manera que las actividades se puedan llevar adelante sin peligros y con comodidades.

Juego en sectores

Se trata de un espacio abierto, mediante la organización de varias actividades simultáneamente. Las niñas y niños van a poder elegir si desean jugar con autos, muñecos, bloques, exploración u otras actividades.

Hay libre circulación: durante el tiempo del juego en sectores, puede moverse y cambiar según sus deseos.

Deben aprender a cuidar los elementos y ordenarlos luego de utilizarlos. Esto forma parte de la propuesta de juego.

¿Qué hago si tengo un grupo multiedad?

Se recomienda agrupar para favorecer el intercambio de experiencias, deseos e intereses.

Desafío para apostar a la creatividad: generar varios espacios y escenarios de juego a la vez, hace que las niñeces deban elegir libremente qué desean hacer. Esto fomenta su capacidad de elección y la autonomía.

Claves... ¿Mi propuesta de juego es segura? ¿Es acorde a la edad y posibilidades de las niñeces? ¿Es una propuesta que genera interés y deseo de ser jugada?

Sectores, espacios y escenario

Es importante que los espacios se encuentren debidamente delimitados y las propuestas sean claras, para que las niñas y niños puedan elegir y tener mayor autonomía. Es por ello que pensamos en distintos sectores, que se encuentran adaptados según las áreas y que pueden ser utilizados dependiendo de lo que se quiera realizar en los encuentros.

Área Tranquila	Área semi-tranquila	Área de Movimiento
Espacio de lectura y biblioteca. Juegos de mesa, exploración de objetos, dibujo individual.	Espacio de arte, juego de experimentación con texturas, sonidos, proyecciones audiovisuales, sector de juego con la naturaleza, juegos de reciclado.	Espacio para el desarrollo de la psicomotricidad, dramatización, música, construcción, escenarios para la expresión corporal.

Pensar los espacios de esta manera, además, nos permite planificar nuestros días a partir de las intenciones e intereses de las niñeces y diagramar una variedad de posibilidades. Ayuda a que los espacios sean cómodos y seguros, favoreciendo la confianza de quienes juegan.

Recomendamos que los espacios se organicen según la afinidad entre las necesidades: los juegos de mesa y el espacio de lectura pueden estar juntos, por ejemplo, mientras que el de expresión corporal debería estar más alejado.

5. Propuestas según las áreas de juego

Propuestas para el Área Tranquila

Disponer en un lugar cómodo y cercano libros, cuentos, revistas e imágenes.

La persona que facilita el juego puede mirar los libros en conjunto, contar los cuentos y mostrar las imágenes. Dependiendo de la edad, puede pedir que imaginen historias a partir de imágenes, con el objetivo de que se narre una historia a partir de ello.

Juegos de mesa

En un ambiente cómodo, se pueden crear juegos de mesa a partir de materiales reciclables. Algunas opciones son:
Memotest
Ta Te Ti
Bingo

Juego de exploración: Canasta del tesoro

En pos de desarrollar la autonomía, la atención y la concentración, en distintas canastas se colocan objetos conocidos con distintas formas, texturas u olores (por ejemplo maderas, frutas y verduras, ovillo de lana,

brocha de pintor). La niña o niño debe elegir los elementos que desea. Esto favorece que se movilice y demuestre interés. La persona que cumple rol de facilitadora debe estar atenta, para ofrecer seguridad, pero debe dejar que las niñeces sean quienes protagonicen el juego, por lo que su actividad no debe ser activa. Se recomienda para bebés de entre 6 y 18 meses, y utilizar al menos una canasta cada 3 participantes.

Este juego nos ayuda a descubrir y explorar formas, texturas, pesos; manipular, elegir, tomar y soltar; comparar objetos, combinarlos; entre otras cosas.

Propuestas para el Área Semi Tranquila

Espacio de Artes

Juego en un espacio con témperas, hojas, pinceles y lápices de colores, recortes de papel, imágenes.
Proyección de películas o cortos de cuentos.

Espacio de Experimentos con elementos de la naturaleza

Trasvasar arena.
Decolorar elementos naturales y colorear hojas con la tintura.
Observar insectos con lupa.

Propuestas para el Área de Movimiento

Espacio de Construcción

Este tipo de juegos nos permiten combinar elementos, planificar, pensar en los distintos materiales a partir de nuevas habilidades. Poder seguir pasos con un objetivo especial potencia destrezas motrices, el trabajo en equipo y la colaboración.

Espacio de Dramatización

La dramatización favorece el desarrollo de la imaginación, la socializa-

ción, la expresión de sentimientos y pensamientos, a la vez que estimula el mundo simbólico de las personas.

En esta actividad, podemos proponer que las niñas y niños lleven ropa y elementos para disfrazarse, y que representen una historia.

Espacio de juegos a partir de materiales reciclables

Este tipo de actividad nos permite desarrollar la creatividad y la imaginación. Podemos, por ejemplo, proponer un Juego de Bolos con botellas plásticas del mismo tamaño, y una pelota con papeles de envoltorios.

A ANEXO

FICHERO DE JUEGOS

LA ARAÑA QUE PICA

OBJETIVO

Las personas participantes deben pasar de un lado al otro de una línea sin ser atrapadas por el jugador o jugadora que asuma el rol de “araña que pica”

¿CÓMO LO JUGAMOS?

Se necesitan al menos cuatro personas, sin límite máximo. La superficie debe ser amplia, con posibilidad de que las y los niños se movilicen. Durante el juego, la persona que asume el rol de “araña que pica” se ubica en el medio sobre una línea imaginaria horizontal y sólo puede moverse a sus lados, sobre esa línea.
El resto se aleja de la línea imaginaria y el juego comienza cuando quien tiene el rol de Araña grita “araña que pica, ya”. En ese momento, deben intentar cruzar la línea donde se encuentra la araña. Mientras tanto, la araña que pica debe desplazarse por la línea intentando tocar a las y los jugadores. Quien sea tocado, se incorporará a la línea, tomando la mano de las otras arañas, lo que dificultará el paso del resto. Cada una de las veces que el total de los jugadores pasan la línea (y/o quedan atrapados), se vuelve a decir “Araña que pica, ya”, iniciando nuevamente el intento de cruzar la línea. El juego finaliza cuando queda solo una persona sin ser atrapada, quien resulta la ganadora.

¡PODEMOS CONSTRUIR!

OBJETIVO

Este tipo de juegos proporciona la posibilidad de crear y brinda nociones sobre el espacio, el peso, el equilibrio. Además, por lo general se desarrolla en equipo, potenciando la capacidad del hacer en conjunto.

¿CÓMO LO JUGAMOS?

Con bloques, cajas de cartón de distintos tamaños, botellas y botellones plásticos, telas, cuerdas y diversos materiales, se puede proponer que construyan distintas estructuras, con tamaños diversos y acorde a sus edades y posibilidades. Además, podemos incluir juguetes como autos, muebles, entre otros, para potenciar la creatividad e imaginación en el juego. Con materiales reciclables, podemos proponer que miren imágenes y puedan imaginar su construcción.
Este tipo de juegos se piensa en un tiempo extendido, aproximadamente de 40 minutos (dependiendo de la propuesta que se realice).
Dejamos algunas ideas...

Apilamiento vertical

Repetición de patrones

Cerramientos

¡A BAILAR EL CHIPI CHIPI!

OBJETIVO	En este juego, vamos a buscar que niñas y niños bailen y se fortalezca la confianza, la coordinación y diversión. Primero, deben imitar los movimientos de quien haya sido seleccionada o seleccionado para ese rol, y luego lo harán libremente.
¿CÓMO LO JUGAMOS?	Debe formarse una ronda, y dos personas se instalan en el centro de la misma. Luego todas y todos cantan: “Cuando fui a la playa, a ver a la Mari la Mari me enseñó a bailar el chipi chipi Baila el chipi chipi, baila el chipi chipi Baila el chipi chipi, pero báilalo bien” Quienes se encuentran en el medio de la ronda deben bailar o mover su cuerpo, y al segundo estribillo “Baila el chipi chipi”, deben pararse frente a alguien más e invitarla o invitarlo a bailar. En ese momento, deben hacer un paso específico y su contraparte tiene que imitar el movimiento. Luego de esto, sigue la canción con las personas que ya estaban en el medio en ese lugar, y las otras personas elegidas también en el centro. El juego continúa hasta que todas y todos se encuentran en el centro, bailando y moviendo su cuerpo.

UN CARRITO LLENO DE...

OBJETIVO	Que las y los jugadores puedan repetir, de memoria, la frase que se construye junto al resto de participantes, agregando palabras. El juego ayuda a agudizar la memoria y la atención.
¿CÓMO LO JUGAMOS?	Puede jugar la cantidad de personas que lo deseen. Deben colocarse en ronda para escucharse claramente. Quien inicia el juego debe decir “tengo un carrito con...”, y completa la frase un hiperónimo (es decir, una palabra que contiene a otras más específicas, por ejemplo, frutas contiene: banana, manzana, frutillas, etc.) La siguiente persona debe seguir con la frase (por ejemplo, “tengo un carrito con fruta, banana”) y así sucesivamente. El juego se reinicia cuando alguien demora más de 5 segundos o repite una palabra ya dicha.

UN MUNDO DE SENSACIONES

OBJETIVO	El juego, variante del Veo-Veo, tiene por objetivo que encontrar un objeto en el área donde se encuentran jugando -o el área indicada para ello-, que reúna las características de lo elegido por quien lidera la ronda. Este juego nos ayuda a movernos, adquirir confianza con el espacio y explorar.
¿CÓMO LO JUGAMOS?	La persona que lidera la ronda, se pondrá en el medio del círculo compuesto por el resto de participantes y dirá: Lideresa/Líder: "Tengo una sensación..." Participantes: "¿Qué sensación?" Lideresa/Líder: -responde una sensación/característica que haya pensado. Las y los demás buscan y tocan cosas que puedan cumplir con aquella caracterización. Cuando alguien lo descubre, toma el lugar de lideresa/líder y comienza nuevamente.

¿Y YO PARA QUÉ LO USO?

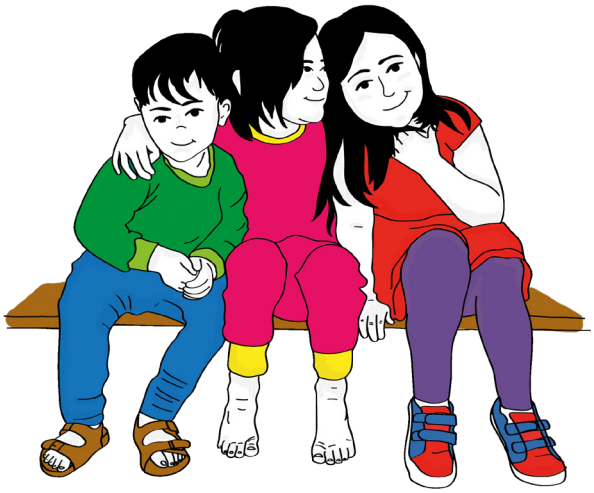
MATERIALES	Vamos a necesitar un tablero de madera o un panel, con 4 botellas recortadas y pegadas. Cada botella tendrá un rubro: animales, comida, trabajo, juguetes. Las niñas y niños confeccionarán fichas de 4x4 cm con elementos dibujados pertenecientes a estos 4 rubros. Lo ideal es que se hagan la cantidad de fichas necesarias para que cada quien pueda tener 5. Luego, vamos a pegar las fichas en una tapita de botella.
OBJETIVO	Identificar distintos elementos a partir del reciclaje. Además, un juego de emboque ayuda a la motricidad y coordinación.
¿CÓMO LO JUGAMOS?	Cada participante deberá ir tomando una ficha al azar, por turnos, tratando de embocarla en la botella que consideran que va. La decisión se toma de forma individual. Al finalizar, vamos a trabajar reflexionando sobre los usos de las fichas que fueron embocando.

¡HASTA EL CUATRO!

OBJETIVO	En este juego se pretende llegar a formar una línea de cuatro (ya sea vertical, horizontal o diagonal). Quien logra hacerlo en primer lugar es quien gana el juego.
¿CÓMO LO JUGAMOS?	Este juego requiere de dos participantes y un tablero con fichas que pueden armar quienes luegan. Para definir quién comienza puede recurrirse a "piedra, papel o tijera". Una vez elegido la o el primer participante, este colocará su pieza en el tablero y así se manejaran por turnos. Intentarán formar una línea de cuatro limitando, a su vez, las posibilidades de la o el contrincante de llegar a formar la figura.

JUGAMOS CON DADOS	
MATERIALES	Vamos a necesitar una caja de 20 cm de lado, aproximadamente. En cada cara de nuestro dado pondremos el nombre de un juego: pan y queso; mundo de sensaciones; piedra papel o tijera; araña que pica, por ejemplo.
OBJETIVO	Tirar el dado y jugar en parejas una partida del juego que toque.
¿CÓMO LO JUGAMOS?	Como vamos a jugar de a dos, las y los participantes tienen que ser pares. Cada pareja toma un dado y lo tira, leé el juego que le tocó y lo juega. Los juegos se realizan en simultáneo, y cuando termine el primer partido de esa ronda, se rotan compañeras y compañeros.

DOMINÓ	
OBJETIVO	El objetivo es desarrollar procesos básicos cognitivos de percepción visual y memoria logrando articular las piezas del dominó según las figuras o puntos que en ellas se visualicen. El juego finaliza una vez que alguien logra deshacerse de todas las fichas.
¿CÓMO LO JUGAMOS?	Necesitaremos un dominó de puntos o de figuras, pueden ser elementos que llamen la atención visual, como por ejemplo personajes de películas. Se deben colocar las fichas de dominó boca abajo sobre la mesa y mezclarlas. Cada participante deberá escoger siete fichas al azar, las que sobran quedan al costado y forman el pozo. Para definir quien comienza colocando la primera ficha en posición, vamos a evaluarlo según el dominó que haya escogido. Si es de puntos, comienza quien tenga la pieza doble de valor más alto. Si es de figuras, se empieza con cualquier ficha doble. Si hay dos personas con fichas dobles puede resolverse jugando “piedra, papel o tijera”. Una vez colocada la primera ficha comienza el juego y cada participante debe ir siguiendo la línea formada completando con sus piezas de dominó según corresponda, ya sea por cantidad de puntos o por figuras correspondidas.



A ANEXO

¡HAGAMOS UNA HUERTA!

¿Qué materiales vamos a necesitar?

1. Cajones de madera o botellas grandes de plástico.
2. Una bolsa de consorcio oscura.
3. Engrapadora o clavitos.
4. Pinturas de colores para decorar.
5. Tierra.
6. Semillas.

Para armar nuestra huerta, tenemos que seguir los siguientes pasos... ¡Manos a la obra!

1er paso:

En el cajón de madera, colocar la bolsa de consorcio oscura, asegurándonos de que cubra todo el interior del cajón (esto es importante para que no se escape la tierra del cajón) y vamos a engraparla o fijarla con clavos en las esquinas.

Una vez colocada la bolsa, hacerle pequeños cortes en el fondo para que la tierra quede aireada y drene bien el agua.

Si usamos botellas, únicamente debemos cortarlas por la mitad y hacerles pequeñas perforaciones en el fondo

¡Cuando tengamos nuestro cajón armado, es importante que lo decoremos para que quede hermoso!

2do paso:

Una vez que el cajón esté armado y decorado, ya se encuentra listo para llenarlo de tierra negra y sembrar las semillas.

Tip: Para que la huerta crezca sana y con fuerza, hay que tener en cuenta qué cosas se pueden plantar de acuerdo al mes y estación en que estemos.

Una vez elegido lo que se sembrará, hacer pocitos en la tierra sin mucha profundidad y poner entre 2 y 4 semillas en cada uno. Después, tapar con tierra y echar agua.

¡Acordate de regar tu huerta todos los días y dejarla al sol! ¡Ahora, a esperar que suceda la magia!

¿Qué plantar según la estación del año?

Verano:

- ◻ Puerro
- ◻ Repollo
- ◻ Alcaucil
- ◻ Lechuga
- ◻ Papa
- ◻ Brócoli
- ◻ Zanahoria
- ◻ Cebolla

Otoño:

- ◻ Brócoli
- ◻ Zanahoria
- ◻ Apio
- ◻ Cebolla
- ◻ Coliflor
- ◻ Repollo
- ◻ Rabanito
- ◻ Acelga

Invierno:

- ☐ Espinaca
- ☐ Puerro
- ☐ Rabanito
- ☐ Zanahoria
- ☐ Morrón
- ☐ Tomate
- ☐ Coliflor

Primavera:

- ☐ Pepino
- ☐ Tomate
- ☐ Calabaza
- ☐ Zanahoria
- ☐ Morrón
- ☐ Arvejas
- ☐ Sandía
- ☐ Berenjena
- ☐ Papa
- ☐ Cebolla

Grilla de organización del tiempo y espacio

HORARIOS	ACTIVIDADES
	Recibimiento: actividad en área a seleccionar
	Lavado de manos y desayuno/almuerzo
	Juego en sectores
	Actividad artística grupal
	Juego en sector a seleccionar
	Higiene
	Almuerzo/Merienda

Referencias

Auge, Marc (1992). Los “no lugares”. Barcelona: Gedisa.

Calmels, Daniel (2011). *Espacio habitado: en la vida cotidiana y la práctica profesional.* Rosario: Homo Sapiens.

Convención Internacional sobre los Derechos del Niño. (CDN). (1989)

Fernández Vaz, Alexandre (2015) Juegos y deportes: desafíos para la educación física. Eduardo Galak y Emiliano Gambarotta (Eds.) C*uerpo, educación, política. Tensiones epistémicas, históricas y prácticas.* Buenos Aires: Editorial Biblos.

Huizinga, Johanm [1938] (2020). *“Homo Ludens. Intento de delimitación del elemento lúdico de la cultura”.* Buenos Aires: Espíritu Guerrero Editor

Nella, Jorge; Villa, María Eugenia; Taladriz, Cecilia y Aldao, Jorge (2020). “Una teoría del juego en la Educación: Tras su dimensión estética, ética y política”. La Plata : Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. (Estudios / Investigaciones; 72). Disponible en https://www.libros.fahce.unlp.edu.ar/index.php/libros/catalog/book/159

País Andrade, Marcela. (2016). Prácticas culturales y género. En Merchán Cecilia, Fink Nadia (Eds.) “Ni un menos desde los primeros años” (pp 83-101) Buenos Aires: Las Juanas- Chirimbote.

Pautassi, Laura. (2007). “*El cuidado como cuestión social: una aproximación desde el enfoque de derechos”.* Serie Mujer y Desarrollo, Nº 87. CEPAL: Santiago de Chile.

Pescetti, Luis. (2018). *“Una que sepamos todos”.* Buenos Aires: Siglo Veintiuno.

Rodríguez Enríquez, Corina; Marzonetto, Gabriela y Alonso, Virginia. (2019). Organización social del cuidado en la Argentina: Brechas persistentes e impacto de las recientes reformas económicas. *Estudios del trabajo, (58); 1-31.*

Scheines, Graciela [1998] (2017). “Juegos inocentes, juegos terribles”. Buenos Aires: Espíritu Guerrero Editor.

UNESCO. 15 DE NOVIEMBRE DE 2022. “Por qué es importante la atención y educación de la primera infancia”. Disponible en: https://www.unesco.org/es/articles/por-que-es-importante-la-atencion-y-educacion-de-la-primera-infancia

Viñes, Nicolás; Emiliozzi, María Valeria; Renati, María Cecilia; Mazzuchi López, Maria Belen; Onnini, Sofia Soledad; Toledo, Juan Francisco (2011). “En busca del buen jugador: Entre saber jugar y saber el juego: Una propuesta de intervención para su constitución”. Ágora para la educación física y el deporte, 13 (1): 111-121. Disponible en: https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.7731/pr.7731.pdf

IMPRESO EN IMPRENTAS DEL ESTADO BONAERENSE

MINISTERIO
DE MUJERES
Y DIVERSIDAD

GOBIERNO DE LA
PROVINCIA DE
BUENOS
AIRES