



Fundación
Kaleidos



PRIMERA INFANCIA

**Juegos y recursos para cuidadores/as
educadores/as, madres y padres**



El juego en bebés, niños y niñas menores de 3 años

Como señala la Convención Internacional de los Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes (1989), los niños y las niñas desde que nacen tienen derecho a jugar. Y son los/as adultos/as quienes tienen la responsabilidad de generar las condiciones materiales, simbólicas y comunicacionales para que el juego suceda.

¿Qué es el juego?

El juego en la Primera Infancia se constituye como una actividad vital que posibilita el desarrollo del pensamiento, el lenguaje, las habilidades sociales, las formas de comprender el mundo, entre otras cosas.

Hablamos de juego también como un saber que es producto de la cultura. En cada región, pueblo o comunidad existe un amplio abanico de juegos que, en la mayoría de los casos, se transmite de generación en generación.

La acción de jugar -qué en los primeros años de vida requiere la presencia de un/a adulto/a- permite generar lazos afectivos que resultan estimulantes para el bebé, niño o niña. El jugar introduce a el niño o la niña en la cultura lúdica al mismo tiempo que promueve un acercamiento afectivo con sus adultos/as de referencia.

¿Cómo sabemos cuándo un bebé, niño o niña menor de 3 años está jugando?

Cuando observamos a los niños o las niñas más pequeños/as puede suceder que sus acciones resulten complejas de interpretar. Podemos ver que al interactuar con objetos los tomen, los golpeen, los sacudan, los envuelvan con sus manos, los arrojen, los metan dentro de otro, entre otras posibles acciones.

¿Cuándo esas acciones se convierten en juego?

Cuando las acciones que se despliegan entre adultos/as y niños/as se dan en un plano de ficción. Es decir, cuando lo que sucede no es realidad. El/la adulto/a “hace volar como avión” al niño/a pero no vuela de verdad; cuando el o la adulta corre para “atrapar” al niño/a pero no para alcanzarlo realmente sino para jugar a perseguirlo/a.

Para que haya juego, debe haber un “acuerdo entre jugadores” que se va estableciendo en el mismo desarrollo del mismo a través de un relato narrativo



que permite reconocer a qué y cómo se está jugando. En este sentido, el rol del adulto/a es central ya que, por un lado, es quien invita al niño o a la niña a la actividad de jugar; por otro lado, es quién acompaña las iniciativas que el niño o niña propone. El/la adulto/a participa y alienta la ficción para enseñar al niño o niña a jugar. Generalmente exagera el tono de su voz, lentifica el paso o mueve sobremanera su cuerpo para mostrar la ficcionalidad de la acción a realizar. La presencia del adulto/a en el juego de los niños o niñas es un tipo de presencia que requiere desplegar la atención flotante. Es decir, estar cerca de la escena de juego para intervenir (si éste lo requiere) o simplemente para observar aquello que el niño o niña propone como juego. Hacia el final de este trabajo se esbozan algunas líneas para pensar las formas de intervención del adulto/a en el juego.

Diferentes juegos y recursos para bebés, niños y niñas menores de 3 años

Juegos de crianza

Son aquellos juegos tradicionales cuya autoría se desconoce y que perduran en la conciencia colectiva de las comunidades o pueblos ya que se transmiten de generación en generación.

Podemos clasificarlos en juegos de sostén, juegos de ocultamiento y juegos de persecución.

1. Juegos de sostén:

Se desarrollan desde y sobre el cuerpo del adulto o adulta. Implica acciones como: Mecer – Hamacar - Girar - Subir y bajar – Tregar - Colgar.

Hamaca:

Bebés: el o la adulta sentado con las rodillas levantadas ubica al bebé sobre sus piernas y con sus manos lo sostiene por los costados. Realiza movimientos suaves de balanceo de sus piernas de un lado a otro. Acompaña con la mirada y algunas palabras o canciones.

Bebés, niños o niñas que se sientan: sobre una tela o colchoneta sentados/as, el/la adulto/a puede llevarlos “a pasear” acompañando con miradas, relatos y/o canciones.



Caballito:

Bebés, niños y niñas: El/la adulto/a sentado en el piso con sus piernas extendidas invita al bebé, niño o niña a “subirse al caballito” sentándose sobre sus piernas. Tomados de la mano, el/la adulto/a levanta suavemente sus piernas en diferentes intensidades haciéndolo galopar o trotar. Se puede acompañar con la siguiente versificación: “(el nombre del niño o niña) se fue a París. En un caballito gris. Al paso. Al trote. Al galope, galope, galope”.

Avioncito:

Bebés, niños y niñas (a partir de los 8 meses): el/la adulto/a invita a “volar al niño o niña” sosteniéndolo/a con suavidad por debajo de las axilas. Desde el piso, lo/la levanta hasta la extensión total de sus brazos y luego lo/la baja. Puede levantarlo, girar y volver a dejarlo sobre el piso.

Acompaña la acción con la mirada, algún gesto y/u onomatopeya.

2. Juegos de ocultamiento:

Se esconden personajes, objetos y/o partes del cuerpo. Otros/as los/as descubren. Se extrema la capacidad de atención a través de la visión y la escucha.

Sabanita:

Puede ser iniciado por el bebé niño o niña o bien por el/la adulto/a. Con una tela o sabanita, uno/a de los/as dos jugadores/as la toma y se tapa (la cara o el cuerpo). El/la adulto/a puede seguir esa acción diciendo “¿dónde está (el nombre del niño o niña)?” y cuando éste/ésta se descubre, el/la adulto/a dice “acá está”. También puede acompañar con onomatopeyas diciendo “cucú” al momento de ocultarse y “acatá” al momento de descubrirse.

Una variante puede ser esconder alguna parte del cuerpo, por ejemplo, la mano. La dinámica es la misma sólo que se oculta esa parte del cuerpo y luego se descubre.

Otra variante puede ser esconder algún objeto y luego descubrirlo.



Escondite:

Niños o niñas desde los 2 años. Este juego puede ser iniciado por el niño o la niña de manera espontánea. Cuando entra el/la adulto/a al lugar, puede suceder que el niño o la niña se esconda debajo de una mesa o detrás de una cortina. El/la adulto/a puede continuar ese juego preguntando “¿Dónde está (el nombre del niño)?” “¡Yo creí que estaba acá!”. Si el niño o la niña sale en ese momento el/la adulto/a puede reforzar el juego diciendo “¡Ay! Yo creí que te habías ido”. Luego puede continuar el juego generado por el/la adulto/a diciendo “Me voy a ir y cuando vuelva espero que estés”. De esa manera se refuerza el momento de idas y vuelta en la ficción de esconderse.

3. Juegos de persecución

Tres protagonistas: perseguido/a, perseguidor/a y refugio. Importante: para que se constituya en un juego, el/la perseguidor/a debe ser reconocido por el niño o la niña como una persona confiable y de confianza. Esto le garantiza al niño o niña que nada malo va a suceder y que puede aceptar la amenaza como una ficción, reduciendo la sensación de incertidumbre.

Qué te agarro, que te como:

Bebés a partir de 8 meses: El bebé se encuentra a upa de un/a adulto/a que oficia de “refugio”. Otra persona se acerca y poniendo la mano en forma de garra dice “Qué te agarro, que te como” mientras acerca lentamente la mano hacia el bebé. Seguramente la reacción sea acurrucarse en el cuerpo del adulto/a que lo sostiene y luego volver la mirada hacia aquella persona que hace de “perseguidor/a”. Esta acción se repite en tanto el bebé habilite a su continuidad a través de la predisposición corporal o su mirada que invitan, o no, a continuar el juego.

Variante: cuando los bebés o niños/as pequeños/as ya gatean o caminan, el/la adulto/a que oficia de perseguidor/a puede hacer la acción predisponiendo su cuerpo a perseguirlo (gateando o caminando) hasta que el/la niño/a encuentre los brazos de otro/a adulto/a que oficie de refugio.

¿Lobo estás?:

Niños y niñas a partir de los 2 años: un/a adulto/a se encuentra junto a los niños y niñas en ronda mientras otro/a adulto/a hace de “lobo”. Los niños y las niñas



en la ronda cantan “Juguemos en el bosque mientras el lobo no está. ¿Lobo está?”. El/la adulto/a “lobo” responde “No, me estoy poniendo el abrigo”. Vuelven a cantar los/as niños/as y luego el/la adulto/a responde “No, me estoy poniendo los zapatos”. Así se repite dos o tres veces nombrando diferentes prendas de vestir. Una última vez que cantan los niños y las niñas el lobo responde “Sí” y comienza a correr a los/as niños/as que pueden refugiarse en el cuerpo del/la adulto/a que los/as estaba acompañando en la ronda o bien, en una “casita” que hayan determinado como refugio.

Variante: a partir de los 3 años, un niño o niña puede oficiar de “lobo”.

Juegos de exploración con objetos

Se trata de juegos que posibilitan el movimiento, el contacto con los objetos y los sentidos: tacto, gusto, vista, olfato y audición. Las interacciones que se producen entre el/la adulto/a y el niño o niña, o bien entre el/la niño/a con sus pares, es a través de intercambios de sonidos, palabras, frases, sonrisas, miradas y objetos.

Acciones que pueden desarrollarse: Poner y sacar, tapar y destapar, apilar y voltear, alinear, hacer girar, encajar, golpear para producir sonidos y combinar los objetos entre sí.

Objetos móviles

Bebés que aún no se sientan por sí mismos: el/la adulto/a puede disponer de una soga o hilo que atraviese el espacio donde luego se ubicarán los bebés. Allí podrá colgar diferentes objetos con variadas características visuales, auditivas y táctiles. La altura de los objetos debe ser tal que los bebés acostados boca arriba puedan alcanzar con sus manos y no les llegue a la cara. Ubicar los objetos colgados a una distancia entre ellos de aproximadamente 20 cm.

Debajo de la soga con los móviles se pueden ubicar mantas o colchonetas y, sobre ellas, a los bebés acostados boca arriba para que puedan explorar los objetos colgados. Luego de un tiempo en el mismo lugar, se puede intercambiar entre bebés el espacio para que exploren otros objetos.

Algunos elementos que pueden colgarse: pelotas pequeñas de textura blanda, sonajeros (hechos o artesanales), botellitas de plástico (tipo yogurt) forradas o pintadas de colores y con alguna protección externa (contact o cinta de embalar transparente), cascabeles o llaves (bien agarrados para que no se suelten y evitar que se los lleven a la boca), tiras de telas de colores (sin hilachas), cintas brillantes, capsulas de café en desuso, bien limpias y sin



rebordes, entre otros.

Cesta de tesoros

Para realizar a partir de los 6/8 meses (bebés que ya se sientan por sí solos) hasta 18 meses: Se prepara una cesta o caja sólida que no supere los 10 cm de altura. Allí se ponen objetos de diferentes características que los bebés puedan encontrar en su vida cotidiana o en su entorno cultural: mates de diferente tipo (calabaza, metal, plástico), cucharas de metal y madera, cepillos, esponjas naturales (sin semillas), piedras livianas y seguras, ovillos de lana e hilo, telas sin hilachas, latas sin rebordes como contenedores para meter y sacar, cadenas cuyos eslabones no se salgan, cintas de tela, etcétera.

Se ubica la cesta en el medio del espacio y se deja a los bebés acercarse y explorar de acuerdo a su curiosidad. Cada uno de estos objetos permitirá un sinnúmero de acciones exploratorias, a la vez que exigirá una forma particular de tomarlos. El/la adulto/a que acompaña estará cerca para cuidar que ningún objeto ponga en riesgo al niño o niña e interactuará si el bebé, niño o niña lo invita.

Importante: de acuerdo al número de niños o niñas, deben seleccionarse al menos 20 objetos. Se debe tener especial cuidado de que los objetos por su tamaño o calidad resguarden la salud de los niños y de las niñas.

Mesa de arena

A partir de los 12 meses: En una mesa o bandeja cuadrangular se colocará arena seca y se dispondrán diferentes objetos: vasos con perforaciones, coladores de cocina, cucharas de madera o metal, embudos, tubos con fondo y sin él, palas, etcétera.

Los niños y las niñas se ubican alrededor y comienzan a explorar.

También puede utilizarse un piletón inflable para bebés, de aproximadamente 0,80 cm de diámetro. Otra variante puede ser el uso de palanganas individuales.

Construcciones

A partir de los 12 meses: se pueden ofrecer diversos materiales que permitan la construcción de estructuras tanto planas como tridimensionales. Se puede elegir un material por vez, o bien, ofrecer en simultáneo dos o tres propuestas



diferentes sectorizadas en el espacio. Seguramente, al comienzo, según la edad, la acción será construir para derribar y luego se irá complejizando.

Algunos materiales que pueden utilizarse:

- 1) Cajas de distintos tamaños: cartones de leche, caja de zapatos, cajas de remedios, entre otras. Pueden estar o no forradas pero es importante que no tengan ningún reborde peligroso para los niños y las niñas.
- 2) Tubos de cartón: de rollos de cocina, de tela o de papel higiénico. Pueden o no forrarse o pintarse. A algunos se les puede poner una base de cartón o CD en desuso para que sostengan a los otros.
- 3) Maderitas de diferentes tamaños (lijadas y sin filos).
- 4) Cartones planos de diferentes formas para la construcción horizontal.

Para complejizar el juego, luego se pueden agregar materiales de encastre sencillos (tipo cepillo o contenedores) que posibilitan otras modalidades de construcción, al tiempo que exigen mayor precisión motriz. Se podrán también agregar accesorios de juego (autos o animales pequeños de juguete, etcétera) que permitirán nuevas oportunidades de juego y construcción.

Juegos dramáticos, del “como si” o simbólicos

Este tipo de juego comprende desde las primeras representaciones del objeto ausente (transformar una escoba en un caballo, la mano en una cuchara, una tela en una capa, etcétera) hasta juegos más complejos que implican la asunción de roles y el despliegue de un guión (jugar a la casita, a ir al mercado, a viajar en colectivo, a los/as superhéroes/as, etcétera).

Al final del primer año de vida es posible ofrecer a los/as niños/as juegos en los que se representen acciones ficticias conocidas, como las vinculadas a la vida cotidiana (dormir, comer, higienizarse, pasear, etcétera). En el juego dramático o del “como sí” solo puede jugarse representativamente a aquello que se conoce, a lo que los niños o niñas han experimentado en su vida cotidiana.

A su vez, es importante destacar que este tipo de juego puede iniciarse a partir de la acción del niño o niña (por ejemplo: en el momento de la comida, toma una cuchara y le dice al adulto “te prepararé una sopita”) o bien, puede iniciarse a partir de ofrecer escenarios de juegos representativos, alternativos, que propongan o sugieran un tema. A partir de esa puesta en escena, los/as niños/as participan libremente, eligiendo el rol, el espacio, las temáticas, los/as compañeros/as de juego y su propia decisión de jugar.

Algunos escenarios de juego a partir de los 18 meses:



Casita: se pueden armar por sectores los ambientes de una casa. Un sector de cocina y comedor, un sector de dormitorio, un sector de baño, etcétera.

Negocio: armar un mostrador (mesa) con algunos objetos para la “venta” y disponer de algunas bolsitas para los/as “comparadores/as”.

Tren: disponer de sillas en fila doble.

Utilizar elementos reales y algunos sugerentes y abstractos como elementos de usos múltiples: telas, broches de ropa, cintas, cajas, mesas, sillas y un mostrador que indique que hay un negocio, entre otras posibilidades.

Cuando son muy pequeños/as la presencia de objetos reales permite a los niños y niñas conocer su uso y ampliar su posibilidad de ficción, ya que en estas primeras formas de juego no atribuyen aún a los objetos significados diferentes a los de uso habitual. Por ello es importante que, al jugar, seleccionemos materiales de uso cotidiano y real, como por ejemplo un coche de paseo de un bebé (real) para llevar a pasear al bebé/muñeco.

Formas de intervención del adulto/a en el juego

En todas las propuestas de juego mencionadas, la intervención del/la adulto/a que acompaña el juego implica dos aspectos: la observación y la acción.

Observar de manera predispuesta a comprender qué necesita el juego y qué necesitan los niños y las niñas. Las siguientes preguntas pueden guiar la observación ¿es momento de ofrecer/quitar un material? ¿es momento de armar un nuevo escenario? ¿es momento de presentarme en el juego asumiendo algún rol? ¿es momento de hacer un comentario para animar u organizar mejor a los/as jugadores/as? ¿es momento de hacer una sugerencia a un niño o niña en particular? Estas son algunas preguntas que pueden facilitar al adulto/a la decisión de actuar en el juego. Ese “actuar” implica saber entrar y salir del juego en función de ampliar, complejizar y mejorar la propuesta teniendo como horizonte el aprendizaje de los niños y niñas. Este proceso hace a la diferencia entre la intervención y la interrupción del juego. Se trata de intervenir y no de interrumpir.

Claudia Soto, Nancy Mateos y Elisa Castro (MEN - 2014) explican que, para enseñar a jugar, los/as adultos/as habrán de desplegar algunas acciones necesarias que a continuación se describen:

- Iniciar o continuar un juego con el/la niño/a. El/la educador/a inicia un juego a partir de una propuesta como por ejemplo la del Caballito Gris, o continúa una acción que inició el bebé, y juega con él. A modo de ejemplo: el bebé se esconde, el/la adulto/a dice: “¿Dónde está?”, retira la tela que cubría al niño/a y el/la adulto/a dice “¡Acá está!”.



- Reiterar de manera idéntica los juegos con algunas variantes. Para enseñar a jugar a niños/as pequeños/as los/as adultos/as volverán a jugar a los mismos juegos hasta que éstos sean conocidos por ambos (adultos/as y niños/as). Varias veces jugará al Caballito Gris, hasta que sea el/la propio/a niño/a quien, moviendo el cuerpo y con un gesto pida jugar. A medida que el juego se reitere siempre igual, comenzarán a aparecer pequeñas variantes. Por ejemplo: luego de jugar varias veces, al terminar el juego del Caballito Gris, el/la adulto/a dará un beso al niño/a y lo volcará risueño hacia atrás.
- Comunicar la intencionalidad lúdica al niño o niña y participar “jugando”. Cuando un/a adulto/a juega con un/a pequeño/a le comunica la alegría del juego, su participación implica involucrarse realmente en el mismo. Los/as jugadores/as participan en acciones ficcionales conocidas que se comparten. A veces el/la adulto/a está presente, espera, observa, deja hacer al bebé/niño/a quien explora objetos y movimientos y en un momento entra al territorio del juego por la iniciativa del pequeño/a o del adulto/a.
- Dar un tiempo para jugar en el que los/as bebés/niños/as y adultos/as participen. A lo largo de las jornadas, es importante dar tiempo de juego, en el que el/la adulto/a esté comprometido. En el entramado de tareas que se desarrollan habrá un momento central para sentarse a jugar con los/as niños/as; pero el juego también estará presente en los momentos de higiene, en algunos casos, pero en menor grado al dormir o al alimentar a los/as niños/as.
- Armar escenarios/espacios de juego con materiales variados, pero a la vez estables. Es importante, tener previstos espacios para el juego con materiales disponibles y adecuados a los/as pequeños/as. Las salas serán ambientes donde estarán siempre disponibles materiales para jugar: un cajón sólido y limpio con una selección de juguetes, una hamaca balancín, una soga con objetos para mirar o tocar, etcétera. Serán los/as adultos/as los/as que cotidianamente y, varias veces al día, armarán espacios/sectores para jugar.



Bibliografía consultada:

- Calmels, D. (2001). Del Sostén a la transgresión. El cuerpo en la crianza. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Instituto Nacional de Formación Docente (2016). Módulo: El juego y la enseñanza. Especialización docente de Nivel Superior en Educación Maternal. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- Ministerio de Educación de la Nación (2015). Programa Nacional de Formación Permanente. “Nuestra Escuela”. Entrevista a Daniel Calmels. Disponible en <https://www.youtube.com/channel/UCIfDwfceAomKy3Cyeki5L2Q>
- Ministerio de Educación de la Nación - La vida en las instituciones. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2014.- (pag. 43 a pag. 51)



Fundación
Kaleidos



kaleidos@fundacionkaleidos.org
www.fundacionkaleidos.org