

TEMAS DE EDUCACIÓN INICIAL

1

Ludotecas Escolares para el Nivel Inicial

Fundamentación
Pedagógica
y Aspectos
Organizativos



Ministerio de
Educación
Presidencia de la Nación



Ludotecas Escolares para el Nivel Inicial

Fundamentación Pedagógica
y Aspectos Organizativos



Ministerio de
Educación
Presidencia de la Nación

PRESIDENTA DE LA NACIÓN

Dra. Cristina Fernández de Kirchner

MINISTRO DE EDUCACIÓN

Prof. Alberto E. Sileoni

SECRETARIA DE EDUCACIÓN

Prof. María Inés Abrile de Vollmer

JEFE DE GABINETE

Lic. Jaime Perczyk

SUBSECRETARIA DE EQUIDAD Y CALIDAD EDUCATIVA

Prof. Mara Brawer

DIRECTORA NACIONAL DE GESTIÓN EDUCATIVA

Prof. Marisa Díaz

DIRECTORA DE EDUCACIÓN INICIAL

Lic. Marta Muchiutti

Argentina.Ministerio de Educación de la Nación

Ludotecas escolares para el nivel inicial : fundamentación pedagógica y aspectos organizativos / coordinado por Silvia Laffranconi. - 1a ed. - Buenos Aires : Ministerio de Educación de la Nación, 2011.

64 p. : il. : 22x17 cm.

ISBN 978-950-00-0890-7

1. Formación Docente. 2. Educación Inicial. I. Laffranconi, Silvia, coord. II. Título. CDD 371.1

Fecha de catalogación: 29/09/2011

© 2011, Ministerio de Educación de la Nación

Pizzurno 935, CABA

Impreso en la Argentina

Hecho el depósito que marca la Ley 11.723

TEMAS DE EDUCACIÓN INICIAL

COORDINADORA AUTORAL	Silvia Laffranconi
AUTORA	Gabriela Valiño
COLABORADORA	Paula Picco

COORDINACIÓN DE MATERIALES EDUCATIVOS	Gustavo Bombini
RESPONSABLE DE PUBLICACIONES	Gonzalo Blanco
EDICIÓN	Cecilia Pino
DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN	Marta Icely
DOCUMENTACIÓN FOTOGRÁFICA	María Celeste Iglesias

Palabras del ministro

La política educativa hoy forma parte de un proyecto de país que ha reconquistado el papel del Estado como garante de derechos para todos. Un Estado educador que, con sus acciones, tiene como prioridad trabajar para una educación más justa, con equidad en la distribución de los bienes materiales y culturales que es capaz de producir el conjunto de la sociedad.

El Ministerio de Educación de la Nación reconoce en la primera infancia un momento irrepetible en la historia personal de los chicos y cree necesario generar oportunidades de acceso a espacios de aprendizaje para el desarrollo integral. La inclusión educativa y una educación de calidad se logran posibilitando las condiciones necesarias para que se eduquen dentro de un ambiente alfabetizador, a través de educadores que garanticen la obligatoriedad del ingreso al sistema a los cinco años, la universalización de la sala de cuatro años y el incremento de la matrícula de tres años. Todos estos objetivos se enmarcan en la Ley de Educación Nacional N° 26.206 y la Ley de Financiamiento Educativo N° 26.075, que resguardan los derechos de la primera infancia y promueven el fortalecimiento, la jerarquización y la identidad del nivel educativo.

En este sentido, la serie “Temas de Educación Inicial” se suma a las múltiples acciones de desarrollo profesional, asistencia técnica, distribución de bibliotecas y ludotecas escolares, entre otras, que lleva adelante este Ministerio para hacer efectiva la premisa de la educación como un bien público y como

un derecho personal y social garantizado por el Estado, que permite la realización de las personas y el desarrollo democrático de nuestra comunidad.

Esperamos que este material de consulta y referencia sea una oportunidad para continuar afianzando y alentando la gran tarea que todos los días llevan adelante nuestras maestras y maestros argentinos.


Prof. Alberto E. Sileoni
Ministro de Educación de la Nación

El Plan de Educación Obligatoria concibe que mejorar la calidad implica *colocar la enseñanza en el centro de las preocupaciones y desafíos de la política educativa, a los efectos de garantizar el derecho de todos los niños, niñas, jóvenes y adultos de acceder a los conocimientos necesarios para la participación en la vida de manera crítica y transformadora.*

Es por ello que la Dirección de Nivel Inicial, perteneciente a la Dirección Nacional de Gestión Educativa, viene desarrollando un trabajo sostenido de manera federal que hace efectiva una educación de calidad para todos los niños y niñas de nuestro país, reconociendo, así, sus derechos personales y sociales.

Las acciones desarrolladas en las distintas jurisdicciones del país a lo largo de nuestra gestión han fortalecido la identidad del Nivel, jerarquizando las prácticas de enseñanza y las trayectorias escolares en la educación inicial. Este recorrido de trabajo se vio plasmado en la realización de asistencias a equipos técnicos y supervisores de las direcciones de Nivel Inicial; en capacitaciones a directivos y docentes; en la distribución de bibliotecas y *ludotecas escolares* para todos; la implementación de dispositivos virtuales a distancia, abiertos y gratuitos, para un universo de ochenta mil maestras y maestros de la educación inicial; y en la actualización de los debates. Todas estas acciones propiciaron discusiones desde nuevas perspectivas acerca de tradiciones y recorridos en la educación inicial.

Consideramos que los temas desarrollados en cada uno de los cuadernillos de la Serie “Temas de Educación Inicial”, que hoy compartimos con todos



los docentes del país, servirán de apoyo a las acciones que se vienen llevando a cabo en cada una de las provincias. La distribución de las bibliotecas y las *Ludotecas escolares para el Nivel Inicial* ha sido pensada para fortalecer las propuestas pedagógicas y las prácticas de enseñanza, objetivo que nos ha comprometido a diseñar distintas estrategias de acompañamiento que otorgaron sentido a dicha distribución.

Proponemos que este material que hoy les presentamos sea de lectura compartida en cada uno de los niveles de concreción curricular para el logro de los objetivos propuestos. De esta manera, buscamos contribuir a que nuestros niños y niñas se inicien en el camino de una trayectoria escolar que respete sus derechos, interprete sus necesidades y los ayude en la construcción de ciudadanía.

Ser educador en el Nivel Inicial requiere una formación rigurosa y continua. Esperamos que el material ayude a fortalecer la formación docente como una prioridad educativa. A través de esta serie ponemos a disposición algunas herramientas de trabajo que permiten sostener una actitud enseñante, con sensibilidad y ternura. Invitamos a todos y todas a compartirlas. Los niños se lo merecen.

Lic. Marta Muchiutti
Directora de Educación Inicial

Índice

Presentación	11
Ludotecas Escolares para el Nivel Inicial	13
Fundamentos y marco normativo	13
Ludoteca escolar: un concepto y un objeto	14
Organización interna.....	15
Líneas de actualización en la selección de juegos y juguetes.....	24
La logística de la Ludoteca	28
Aspectos institucionales	31
Para pensar el estatus del juego	31
Uso institucional de la Ludoteca Escolar	35
Fichaje de juegos y juguetes	37
Consideraciones pedagógicas	43
El juego como contenido cultural.....	43
Las salas: contextos de juego	45
Dos formas de mediación docente.....	47
Juego, desarrollo y Ludoteca Escolar	52
A modo de cierre	61
Bibliografía	63



Presentación

Este texto se ha redactado especialmente con la intención de complementar la distribución de las *Ludotecas Escolares para el Nivel Inicial*, y presenta de manera ordenada los fundamentos y lineamientos pedagógicos que las sustentan. Por esto, se lo considera un material de consulta y referencia para el proceso de construcción de criterios y dimensiones de análisis acerca del juego, y sobre el uso institucional de este equipamiento, en los distintos niveles de concreción curricular. Una nueva oportunidad para el análisis del estatus del juego en cada sala, escuela, distrito o departamento, diseño curricular, legislación provincial, en referencia a la normativa vigente.

Este texto se divide en tres apartados:

En el primero, **Ludoteca Escolar para el Nivel Inicial**, se define a esta como un concepto y un objeto, punto de partida que oficia de ordenador para la lectura de todo el texto. Se desarrollan los distintos temas ligados a la fundamentación conceptual, los criterios para su organización interna, y se explican las tres líneas de análisis que sostuvieron la selección de los juegos y juguetes. También se detallan las etapas que conforman la logística de esta distribución nacional.

En el segundo apartado, **Aspectos institucionales**, se proponen alternativas para relevar el estatus del juego en las propuestas de enseñanza, y también se señalan aspectos relativos al uso institucional de la *Ludoteca Escolar*, a los criterios relativos al sistema de fichaje de juegos y juguetes, y a la confección de planillas de seguimiento de los materiales. Asimismo, se enumeran alternativas

que pueden facilitar un proceso de reflexión sostenido acerca del estatus del juego en las propuestas de enseñanza.

En el tercer apartado, **Consideraciones pedagógicas**, se amplían las relaciones entre el juego como contenido cultural, los juegos y juguetes y el desarrollo. Situados en los lineamientos establecidos por la Ley de Educación Nacional se reconoce a la sala como contexto de juego, marco desde el cual se proponen algunas pautas generales para el diseño de propuestas de juego a partir de la *Ludoteca Escolar*, sostenidas en dos formas de mediación complementarias para los procesos de juego.



Ludotecas Escolares para el Nivel Inicial

Fundamentos y marco normativo

El diseño de la *Ludoteca Escolar para el Nivel Inicial* se enmarca dentro de los lineamientos de la Ley de Educación Nacional 26.206, las orientaciones de los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios, las características y potencialidades de los alumnos, la formación de los docentes y la heterogeneidad de infancias que devienen en singulares biografías de juego. La organización de los juegos y juguetes seleccionados se basa en los propósitos y prácticas de este nivel educativo, con la intención de favorecer el enriquecimiento del juego en las trayectorias escolares.

Partiendo de una definición amplia, se considera a una ludoteca como un espacio para jugar con materiales y juegos diversos. Ubicadas en distintos ámbitos es frecuente constatar que los objetivos y las metodologías de las ludotecas estén pensados en términos recreativos, al modo de las propuestas del ámbito de la educación no formal. Resulta oportuno hacer referencia a estas experiencias conocidas a nivel comunitario, para poder diferenciarlas del equipamiento que distribuye el Ministerio de Educación de la Nación.

La *Ludoteca Escolar para el Nivel Inicial* es un equipamiento pedagógico, pensado desde y para el contexto de este nivel educativo, en el marco de la Ley de Educación Nacional, que establece como objetivo: “Promover el juego

como un contenido de alto valor para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social”. En este sentido, y de acuerdo con los lineamientos establecidos por la normativa vigente a nivel nacional, su distribución representa el aporte de materiales complementarios que permiten ampliar los recursos institucionales existentes. Cada jurisdicción, cada escuela, cada docente, lo pondrá en acción de distintas maneras, en función de los objetivos que se plantea y de las características e intereses de los chicos, pero aun así resulta ser una referencia compartida para todos.

Ludoteca escolar: un concepto y un objeto

El diseño y la distribución de las *Ludotecas Escolares para el Nivel Inicial* se diferencian, por principio, de las propuestas relacionadas con el envío de juegos y juguetes. Se trata de una colección ordenada conforme a criterios seleccionados según los objetivos y contenidos del Nivel Inicial. Por eso afirmamos que la *Ludoteca Escolar* es un concepto y un objeto.

Es un concepto porque es una idea acerca de cómo organizar los materiales para jugar a partir de un sistema de criterios. Está organizada a través de tres formatos de juego: Dramatización, Construcciones y Juegos con Reglas Convencionales, considerando que cada uno de ellos implica desafíos y potencialidades para el aprendizaje y el desarrollo. Al mismo tiempo se trata de tres formatos de juegos propios y característicos del Nivel Inicial en nuestro país. De este modo, se reconocen los saberes y experiencias de los docentes con relación al juego, jerarquizando a cada uno de los formatos a través de una selección de materiales idóneos específicos.

La *Ludoteca Escolar* es un objeto porque es una unidad material: los juegos y juguetes que la conforman constituyen un único objeto, independientemente del embalaje (cantidad de cajas). Identificarla como una unidad requiere el aprendizaje de un nuevo concepto que permita representar a esta cantidad de elementos en un único grupo que los incluya a todos: la *Ludoteca Escolar para el Nivel Inicial*. Un concepto que hace posible reunir los materiales recibidos con los ya existentes en la institución, impulsando el análisis de los objetos disponibles para cada formato de juego.

Organización interna

En el diseño de esta *Ludoteca Escolar* se dedica especial atención al análisis de los juegos y juguetes desde la dimensión pedagógica. Esta tarea es fundamental para poder establecer las especificaciones técnicas para cada uno de los objetos, detallando de manera clara y precisa las características físicas y funcionales requeridas. La variedad en texturas, el tipo de material, el peso, las medidas, la funcionalidad y la resistencia que tiene cada objeto para jugar orienta alternativas, usos, aprendizajes y construcción de relaciones.

Partiendo de este análisis, es posible anticipar la potencialidad de cada objeto para el desarrollo de procesos de juego en sala. Se consideran las posibilidades de complementación y combinación entre los materiales, con la intención de favorecer la recuperación de los distintos aspectos implicados en las experiencias socioculturales, hecho que posibilitará la participación conjunta de varios chicos en los procesos de juego. Asimismo, la cantidad y la variedad de juegos/juguetes podrán facilitar la planificación de propuestas de progresiva complejidad y el enriquecimiento de la capacidad de juego de maestros y de niños.

Considerando a la *Ludoteca Escolar para el Nivel Inicial* como objeto, detallaremos a continuación aspectos que se han tenido en cuenta para la selección y evaluación de cada uno de los juegos/juguetes, en función de los tres formatos de juego.

Dramatizaciones

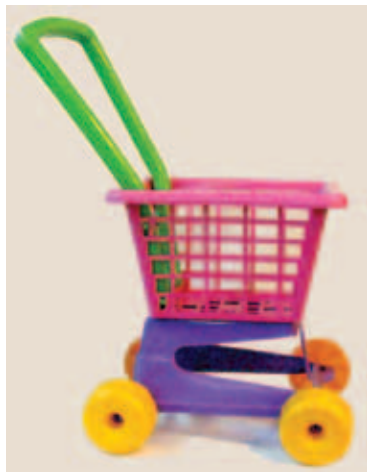
Este kit agrupa materiales de juego seleccionados para ampliar y enriquecer las dramatizaciones. Integra diferentes alternativas en sus formas de juego.

Los chicos asumen roles ficcionales donde evocan su experiencia socio-cultural, que reúne saberes de los ámbitos familiar, comunitario y escolar, los medios de comunicación, la literatura, el cine, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Procesos de juego en los que los juguetes y materiales son atributos de esos personajes y estructurantes de los escenarios de cada tema de juego.

Los juguetes, generalmente los muñecos, resultan ser los personajes y los niños son quienes hacen dramatizar a los objetos. Cuando se usan los muñecos para dramatizar escenas, se desarrollan los denominados juegos de representación. La posibilidad de representar personajes a través de los objetos puede considerarse como una alternativa intermedia hacia el uso de los títeres. Los chicos juegan usando los muñecos como si estos fueran personajes. Un proceso de juego complejo desde el punto de vista cognitivo, en tanto implica mantener en mente un doble guion: el guion del tema dramatizado, y el guion que los ubica a ellos en el rol de quienes hacen dramatizar a los juguetes.

Los títeres pueden ser utilizados en dramatizaciones con o sin escenario de teatro.

Estas variaciones propias de este formato de juego sólo son posibles con la presencia variada y estable de recursos materiales seleccionados con este fin,





que facilitan la puesta en marcha de procesos de juego distintos en su dinámica y su complejidad.

En este kit se incluyen materiales para jugar temáticas de la vida cotidiana y familiar (muñecos, bebés, carrito para el bebé, carrito para el supermercado, verduras, cacerolas y utensilios de cocina); títeres de animales y personajes; juguetes ligados a temáticas de la comunidad (juego del doctor, autos, camiones, aviones, tren, carretilla para el arenero).

El envío de muñecos que representan a parejas de adultos tiene por intención la inclusión de roles masculinos adultos en los procesos de juego sostenidos en temáticas hogareñas. Las parejas presentan distinto color de pelo y tipo de ropa, pauta establecida desde las especificaciones técnicas del pliego de la licitación, orientada al cuestionamiento de estereotipos y a la producción de dramatizaciones que permitan representar características propias de cada comunidad escolar. La presencia de muñecos de menor tamaño, con vestimenta de bebés, facilita la identificación de los otros muñecos como “mayores”, permitiendo la recuperación de tramas relacionales asimétricas. Al mismo tiempo, la presencia de varios bebés por *Ludoteca Escolar* hace posible la representación de familias en las que hay más de un hijo. Estas variaciones en lo que respecta a los atributos físicos de los muñecos posibilitan combinaciones entre estos, a semejanza de lo que ocurre en la vida social. Esta *Ludoteca Escolar*, en tanto objeto, puede ampliar las posibilidades existentes, por medio de múltiples combinaciones de juguetes, juegos y materiales para jugar.



Al mismo tiempo que el concepto *Ludoteca Escolar* puede guiar la creación de variaciones sobre el tema del juego y su complejización, también dará lugar a la selección de materiales que favorezcan la evocación de otras referencias del campo cultural, dando paso a nuevos procesos de juego con la intención de promover el enriquecimiento cultural del juego en sala y de los jugadores.

Sólo a modo de ejemplo, la cantidad y variedad de materiales para jugar

a la “cocinita” que se incluyen en esta *Ludoteca Escolar*, enriquecen el contenido del tema (cocinita, preparación de comida) en tanto la incorporación de estos objetos demanda el uso (aprendizaje) de vocabulario específico, la complejización de la secuencia del juego, y la diferenciación de los personajes en relación con el uso de los objetos.

Los juguetes industriales, en tanto representación en miniatura de objetos reales, dan lugar a una inmediata asociación con las temáticas implícitas. Estos objetos pa-



reciera que facilitan los inicios de la representación resultando un soporte o base realista (Garvey, 1985), desde la cual ir avanzando en términos del uso simbólico de los objetos. Sobre este punto es importante resaltar el valor de la inclusión de materiales complementarios poco estructurados, por sus diferencias en relación con los objetos realistas. Desde esta perspectiva, y retomando el ejemplo antes mencionado, podríamos incluir los siguientes elementos complementarios:



Más figurativos o realistas: batidor, espátula, tablita de madera, cuchillitos plásticos, cajitas vacías de fósforos, billetes y monedas, lista de compras, libros de cocina, envases de alimentos, fotos de comida.

Menos realistas: masa, palitos de helado, cajas de distinto tamaño, pedacitos de lana, tapitas a rosca, recortes de tela.

Los elementos menos realistas implican un desafío mayor, en tanto demandan que los jugadores establezcan atribuciones de sentido para cada objeto. Así quedan determinados los usos y funciones de los juegos/juguetes en el proceso de juego en función de relaciones múltiples, indistintas y secuenciadas. La presentación segmentada de estos recursos materiales revela la intencionalidad pedagógica del maestro, y el seguimiento de los procesos de juego en sala basado en estos criterios.

Construcciones

Este kit se conforma con materiales específicos para juegos de construcciones en madera y en plástico de distintos tamaños y formas. Esta variedad favorece el análisis considerando:

- Las diferencias en los tamaños y el peso de las piezas en relación con el equilibrio.
- La fuerza que demandan los encastrés de distinta forma y tamaño.

- La lentitud en la acción que demanda la superposición de las piezas de madera.
- La precisión en la unión de ejes y ruedas.

En este sentido, se considera fundamental que las salas cuenten con variedad y cantidad de materiales de juego, para favorecer el desarrollo de habilidades técnicas, la identificación y resolución de diferentes situaciones problema y la comparación de los procesos que cada material demanda de los jugadores.

Existen materiales industriales que han sido especialmente diseñados para potenciar estos juegos:

- Para encastrar (ladrillos de distinto tamaño, encastre tipo cepillo).
- Para superponer (piezas de madera o de goma espuma, bloques Smith Hill).
- Para unir (con cortes de unión en el mismo material).

Los ladrillos de plástico presentan alternativas para la construcción en tanto se trata de un material de encastre en dos caras, liviano y colorido, que incluye ruedas con la intención de modificar las ideas que los alumnos irán transformando en construcciones. Se envían tres tamaños de ladrillos de plástico para hacer posibles las producciones de distinta medida que complejicen los conocimientos en relación con el espacio y el volumen.



En tanto que el encastre tipo cepillo es un material con encastre en todos sus lados, característica que en comparación con los ladrillos lo convierte en menos complejo. Los bloques Smith Hill facilitan



construcciones que incluyen rampas y puentes, y que, además, por su peso resultan más estables.

Este tipo de juego muchas veces se combina o da inicio a dramatizaciones. En este marco las construcciones se transforman en escenarios y adornos necesarios como soporte de la historia a jugar. Previendo esta posibilidad se seleccionaron distintos materiales en plástico y madera, para superponer y para encastrar, que permiten realizar construcciones de variado tamaño, forma y altura.



Reglas convencionales

Este kit reúne materiales que permiten organizar juegos con reglas explícitas y anticipadas. Para todos los juegos se establecieron especificaciones generales y comunes:

Las cajas deben cerrar con una tapa rebatible, sin pestañas, porque se considera que estas características facilitan su uso autónomo por parte de los chicos.

La caja tiene que incluir:

- La gráfica del juego (imágenes que permitan anticipar de qué se trata, qué trae).
- El nombre del juego en letra de imprenta mayúscula (aclarando que el resto de la información puede escribirse en imprenta minúscula).
- La explicación del desarrollo del juego.

Los gráficos deben cumplir con las siguientes características:

- Gráficos simples, imágenes nítidas.
- Colores que faciliten la discriminación de la figura con respecto al fondo.

Con relación a las temáticas se detallaron opciones:

Temas de los juegos y gráficas:

- Animales de la selva.
- Animales del campo.
- Nenes, nenas, mujer, hombre.
- Oficios y profesiones.
- Figuras geométricas.
- Utensilios de cocina.
- Medios de transporte.
- Frutas y verduras.
- Máquinas y electrodomésticos.
- Herramientas.
- Instrumentos musicales.
- Elementos de limpieza.
- Elementos para la higiene personal.
- Telefonía y computación.
- Distintas vestimentas por región o por climas.

Varios de los juegos incluidos se sostienen en el mismo reglamento, pero hacen referencia a distintos campos de la experiencia social. De este modo, se



mantienen los aspectos operativos y se modifican los aspectos figurativos del juego. Esta decisión tiene por intención facilitar el aprendizaje del sistema de reglas en un proceso que promueva, al mismo tiempo, su transferencia a distintos dominios culturales. Así, es posible enriquecer y ampliar el capital cultural de los alumnos de manera integrada al desarrollo de procesos cognitivos complejos.

Sobre los rompecabezas se considera:

- El tamaño del recorte para los encastrés: un tamaño de pieza que facilite identificar partes de la imagen a armar.
- La cantidad de piezas. Se incluye una oferta progresiva en la cantidad de piezas con distintas imágenes que permiten la alternancia de temas y la práctica sistemática de esta experiencia de juego.
- Asimismo, las especificaciones técnicas establecen como requisito la entrega de una lámina con la gráfica de cada uno de los rompecabezas, con el objetivo de que los chicos cuenten con un modelo en el proceso de armado.



Los dados, las cartas españolas y temáticas se incluyen por considerarlos elementos que habilitan distintos juegos facilitadores del abordaje de contenidos matemáticos. Los bowlings permiten la construcción de las relaciones propias de los juegos de puntería, los contenidos matemáticos y la notación de puntajes.



Se incluyen variados juegos con reglas convencionales y en cantidad suficiente para que toda la sala pueda estar jugando en pequeños grupos.

Líneas de actualización en la selección de juegos y juguetes

Son tres las dimensiones de análisis de los juegos/juguetes que de manera relacional orientan la selección de juegos y juguetes:

- Desarrollo cognitivo-social.
- Pedagógico-institucional.
- Industrial.

Desarrollo cognitivo-social

Desde esta dimensión se analizan las potencialidades y limitaciones de los juegos y juguetes, tomando en consideración:

- Sus posibilidades de combinación.
- Los campos de la realidad a los que hacen referencia.

- Las características físicas que facilitan su asociación o agrupamiento (color, tamaño, clases de vehículos, acciones y usos que toleran).
- Y los movimientos y posturas que demandan de los jugadores.

Las texturas, el tipo de material, el tamaño de los objetos y las piezas, el peso, las características del encastre, las formas, la variedad de vehículos y muñecos, los temas y las gráficas de los juegos con reglas convencionales constituyen categorías de análisis de los juegos y juguetes que deben situarse en el contexto de la educación inicial. Estas logran establecer relaciones múltiples y complementarias con las características del desarrollo en la primera infancia, y con los propósitos pedagógicos del Nivel Inicial.

Considerando que el uso de cada material u objeto diseñado para jugar implica determinados procesos cognitivos, saberes culturales, habilidades y destrezas, se seleccionan variedad de ítems que convocan distintas acciones y saberes. La interacción sistemática con el material, en el contexto grupal de la sala del jardín de infantes, configura una oportunidad interesante y estimulante para orientar las acciones, la identificación de problemas y la creación de posibles soluciones.

Desde esta dimensión, se analiza cómo los objetos se ajustan a las características de los chicos del Nivel Inicial, y al mismo tiempo potencian aprendizajes que pudieran problematizar el estado actual del desarrollo en el contexto de la sala, en el marco de la normativa vigente. Así, se establecen relaciones entre las características del desarrollo cognitivo, emocional y social, las características de los objetos y los procesos de enseñanza.

Pedagógico-institucional

Se reconoce que el juego en el Nivel Inicial se despliega en un marco grupal que implica un uso sistemático de juegos y juguetes. Dos atributos específicos del juego en este nivel son: el marco grupal, independientemente de la posición cognitivo-social-afectiva de los jugadores, y el uso frecuente de juegos/juguetes por parte de muchos chicos. Estos dos atributos hacen visibles una serie de puntos que se consideran en la selección de juegos y juguetes:

- La cantidad de alumnos por sala: los materiales deben facilitar que todos los chicos de una sala estén jugando al mismo tiempo, independientemente de las formas de agrupamiento de cada juego.
- Los proyectos de articulación entre las salas de 5 y primer grado: se considera que los juegos y juguetes de esta *Ludoteca Escolar* pueden ampliar las opciones en la planificación de actividades compartidas.
- El orden, la higiene y el guardado: en este sentido es importante seleccionar juegos y juguetes fáciles de lavar, que se puedan ubicar tanto en estantes, baúles o canastos.
- La inclusión de juguetes y juegos que habiliten procesos de juego tanto en espacios cerrados (aulas, SUM) como al aire libre.
- La cantidad de juegos/juguetes debe hacer posible su uso simultáneo en más de una sala, en tanto se los considera objetos que se deben compartir en toda la institución.
- Que los materiales para jugar van a ser usados por grupos de manera frecuente: esto implica que en los procesos de selección de juegos y juguetes, además de solicitar el cumplimiento de la certificación del sello de seguridad, es necesario anticipar situaciones en función del uso que van a recibir.
- Que la *Ludoteca Escolar* pueda ampliar la convocatoria a las familias: esto podrá darse a través de un sistema de préstamo, con la intención de promover el juego como actividad familiar, enriqueciendo el capital simbólico-cultural más allá de la sala

Industrial

El diseño y distribución de esta *Ludoteca Escolar* requiere el intercambio con empresarios de la industria juguetera nacional para identificar e integrar otros criterios de análisis de los materiales. Esta dimensión de análisis se focaliza en los aspectos propios de los procesos de producción de juegos y juguetes: relevar cuáles son los productos disponibles en el mercado, evaluar la factibilidad de que las empresas locales produzcan grandes cantidades de cada ítem, en los tiempos establecidos por el pliego, los requerimientos relativos a

la certificación del Sello de Seguridad¹ y los momentos del año en los que esta industria presenta más demanda para el mercado local. Por medio del intercambio con industriales, la Cámara del Juguete y los diseñadores se accede a esta información, que en el proceso de selección de los juegos y juguetes serán referencias que permitirán considerar:

- Tipo de material: se jerarquizan aspectos ligados a la durabilidad, no toxicidad, higiene y seguridad en el contexto del uso de las salas del Nivel Inicial.
- Tiempo de producción: la producción industrial en tela, plástico, cartón y madera implica desarrollos y procesos muy distintos. Esta información es altamente relevante en el proceso de elaboración del listado de juegos y juguetes que se incluirán, considerando que el pliego de licitación establece tiempos de entrega específicos.
- Peso: se considera este atributo con relación a los aspectos ligados a la consolidación y a la distribución. Teniendo presente que las cajas son trasladadas de los galpones a los camiones, y de los camiones a las escuelas, deberá cumplirse con las pautas específicas relativas al peso tope de carga por persona, que son establecidas por los organismos pertinentes.

Sectores del mercado juguetero: este mercado aparece en cierta medida, sectorizado. Algunos empresarios están dedicados a la producción de juguetes de PVC, otros de polietileno, otros de cartón. Resulta fundamental reconocer las características del sector conforme a nuestro objetivo de hacer efectiva la llegada de la *Ludoteca Escolar* a las escuelas de la manera más completa posible.

En síntesis, la tarea de diseño y la de distribución de la *Ludoteca Escolar para el Nivel Inicial* requiere el intercambio con empresarios y profesionales con trayectorias ligadas al diseño y a la producción de juegos y juguetes. Este proceso configura un campo de conocimiento especializado en el tema, que está conformado por aspectos normativos, pedagógicos, económicos, del diseño y de la producción en nuestro país. Esto ha permitido anticipar la factibili-

¹ En nuestro país son tres las certificadoras autorizadas para el procedimiento de evaluación de juegos y juguetes: IRAM; Tuv Rheinland e INTI.

dad del cumplimiento de esta acción innovadora para el sistema educativo, en relación con las características del mercado juguetero y del diseño.

La logística de la Ludoteca

La logística específica de la *Ludoteca Escolar para el Nivel Inicial* se organiza en cuatro etapas: Recepción, Almacenamiento, Consolidación y Distribución.

1. **Recepción.** Los oferentes entregan los juegos y juguetes a granel, en las cantidades que les fueron adjudicadas, en el almacén o depósito designado para este fin. Se van recibiendo miles de juegos y juguetes de cada renglón licitado. Sólo a modo de ejemplo: 36.000 autos chicos, 12.000 camiones volcadores chicos, 6000 camiones de transporte de hacienda, 6000 baldes con 240 ladrillos chicos, 12.000 camiones volcadores grandes, 6000 tractores.²
2. **Almacenamiento.** Los juegos y juguetes se reciben en cajas que se apilan sobre pallets normalizados (una base de madera), y se envuelven con papel film, a una altura tope de 1,5 m. Estos pallets se trasladan con un vehículo autoelevador o clark que los eleva para ubicarlos en los racks (estructura de estantes metálicos) a una altura tope de 6 m aproximadamente.
3. **Consolidación.** Los juegos y juguetes recibidos a granel deben ser seleccionados en las cantidades pautadas que se establecieron para cada escuela, para conformar una *Ludoteca Escolar*. De esta manera se instala el procedimiento, la *Ludoteca Escolar para el Nivel Inicial*, como el concepto que ordena la consolidación de los juegos y juguetes. Se confecciona entonces una lista en la que se detallan los juegos/juguetes que conforman cada uno de los kits de la *Ludoteca Escolar*. Forma parte de la tarea de consolidación: establecer las especificaciones de las cajas (tamaño, libras del cartón), en función de los materiales que deben contener, el diseño de la gráfica (toda la información que la caja debe incluir). Dentro de este contexto, se utiliza la gráfica de las cajas (embalaje) como soporte de este concepto. Por este motivo, las cajas llevan una banda de color que identifi-

² Tomando como referencia la licitación pública del año 2009 por un total de 6000 ludotecas.

ca el kit del cual forman parte: el color rojo para el Kit Dramatización, el color verde para el Kit Construcciones, y el color azul para el Kit Juegos con Reglas Convencionales. De este modo, en el proceso de consolidación los juegos/juguetes se agrupan en función de un color que representa un formato de juego. Como los juegos/juguetes de algunos de los kits ocupan varias cajas fue indispensable agregar otra pauta: que las cajas estén numeradas. En síntesis, los materiales se embalan función de dos criterios en simultáneo: color y número, de tal forma que todas las cajas que tengan el mismo color y número de serie contengan en su interior exactamente los mismos juegos/juguetes.³

Este sistema, por color y número, les permite reconocer el concepto *Ludoteca Escolar* a todos los implicados en este proceso: técnicos, funcionarios de los distintos ministerios, directores de Nivel, docentes, directores de escuelas, operarios a cargo del embalaje, transportistas.

La consolidación finaliza con la palletización de las cajas, con miras a la distribución.

4. **Distribución.** La tarea de distribución comienza con la carga en camiones de la cantidad de *Ludotecas Escolares* en función de la cantidad de destinos por jurisdicción.

El trabajo conjunto con las distintas áreas del Ministerio de Educación que integran estas acciones es clave para sostener el concepto *Ludoteca Escolar* en el recorrido del procedimiento administrativo. Una experiencia que resulta valiosa para todos y que permite aunar esfuerzos.

³ Sólo a modo de ejemplo: en la primera etapa de distribución (año 2009), de la *Ludoteca Escolar del Nivel Inicial* esta estuvo conformada por nueve cajas: una caja de color azul (número 1 de la Serie), cinco cajas de color rojo (cajas 2, 3, 4, 5, 6 de la Serie) y tres cajas de color verde (cajas 7, 8, y 9 de la Serie).



Aspectos institucionales

Para pensar el estatus del juego

El concepto *Ludoteca Escolar para el Nivel Inicial* puede colaborar en el proceso de revisión de las prácticas relacionadas con el juego en las propuestas de enseñanza. En este marco se detallan a continuación alternativas para enriquecer este proceso.

Acerca de los materiales para jugar

- Evaluar la cantidad y la variedad de materiales de juego existentes para cada uno de los formatos.
- Relevar los campos de la realidad a los que estos hacen referencia de manera implícita.
- Evaluar el estado de los materiales, para determinar reparaciones, reemplazos, descartes.

Este diagnóstico de situación colabora en la identificación de los formatos de juego que cuentan con escasos recursos materiales para su complejización y variación, posibilitando la jerarquización de criterios para la adquisición de nuevos materiales.

Acerca de los espacios para jugar

Las características de los espacios para jugar dan marco al juego impactando en el agrupamiento de los chicos, en el uso de objetos y en la experiencia corporal. Por tal motivo resulta de interés:

- Identificar en qué lugares del edificio escolar se puede jugar: aulas, patio (techado/descubierto), SUM, arenero, jardín.
- Analizar el espacio interior de cada aula para reconocer las alternativas de organización del espacio, en función de la cantidad de niños y del mobiliario, la viabilidad de los sectores de juego de distinto formato, las posibilidades de movimiento/desplazamiento por parte de los chicos durante el proceso de juego.

Acerca del tiempo para el juego

En función de la organización del horario escolar, identificar cuánto tiempo se juega y las características de este tiempo. Es cierto que hay juegos que se desarrollan en las transiciones: fin de una actividad, cuando los niños llegan al jardín, cuando se está esperando a las familias a la hora de la salida. Proponemos poner especial atención a los tiempos de juego que son planificados con intencionalidad pedagógica. De este modo es posible que quede establecida con claridad la carga horaria que la escuela destina a las actividades de juego, donde se diferencian cuatro aspectos centrales:

- Los tres formatos de juego: cuánto tiempo a la semana se juega cada uno de ellos. Un análisis que hace viable detectar cuáles son los formatos de juego que menos presencia tienen en las trayectorias escolares, y que permite hacer las modificaciones que se consideren pertinentes.
- Los juegos de sala total: una propuesta que está coordinada por el maestro, como parte de una propuesta pedagógica.
- Los juegos en pequeños grupos (distintos formatos en rincones/sectores de juego): propuesta que da lugar a procesos de juegos organizados por los chicos, con formatos distintos, en simultáneo, que pueden resultar complementarios entre sí. En este caso el maestro media a través de los objetos de juego que selecciona para cada rincón/sector y también por medio de su participación.

- El juego como contenido independiente de las unidades didácticas y de los proyectos: cuando el juego es pensado y planificado por sus características específicas que promueven un desarrollo integral.

Los espacios de juego de cada formato pueden organizarse para toda la sala y también para pequeños grupos. También es posible organizar espacios simultáneos de formatos distintos. Estas alternativas son interesantes para los chicos y los maestros y resultan complementarias para lograr aprendizajes que puedan transferirse y combinarse en las distintas experiencias.

La tarea de sistematización de los saberes de los docentes en relación con los tres formatos de juego consiste en jerarquizar las experiencias y propuestas de los docentes sobre:

- Los criterios para la selección de juegos/juguetes.
- Las propuestas de juego para toda la sala.
- Las propuestas de juego en sectores/rincones.
- El uso del espacio del patio/SUM.
- El análisis pedagógico-cognitivo de los materiales disponibles.
- Los criterios para el análisis de procesos de juego.
- Los temas en cada formato de juego.
- Las variaciones creadas por el docente para los chicos.

La realización de esta tarea permitirá objetivar la multiplicidad de decisiones que los docentes toman a diario con respecto al juego para avanzar en la reflexión y conceptualización de la práctica. Al mismo tiempo facilita la socialización de los saberes construidos en la práctica, promueve la comunicación entre colegas, la reflexión con relación al proyecto pedagógico de la institución y el fortalecimiento de la identidad profesional. Para llevar a cabo esta actividad las escuelas pueden disponer de un cuaderno por formato de juego o un cuaderno dividido en tres apartados en los que relaten experiencias y propuestas que hayan llevado a cabo. Esta tarea puede propiciar que los docentes tengan un registro de observaciones, una selección de criterios para la evaluación de las propuestas y el asesoramiento entre pares.

Las entrevistas y los encuentros con padres y familias

El Nivel Inicial se caracteriza por promover y sostener el diálogo con las familias de los niños y realizar el acompañamiento de situaciones relativas a la cotidianidad de los chicos. Dentro de este contexto son frecuentes las reuniones con los padres y familiares de los niños, la invitación a clases abiertas, la participación de las familias en actos escolares e incluso en las propuestas pedagógicas.

Las entrevistas y los encuentros con las familias son tiempos altamente propicios para conversar acerca del valor del juego en el desarrollo, la comunicación y la participación en la primera infancia. La llegada de la *Ludoteca Escolar para el Nivel Inicial* a la escuela puede revitalizar estos espacios propios y característicos del Nivel Inicial con respecto a conocer los modos de relación y experiencias conjuntas de las familias acerca de:

- Los tiempos para jugar. Del mismo modo que se analiza el horario de la escuela, es posible acercarse a la vida cotidiana familiar para lograr discriminar el tiempo que se le otorga al juego en cada familia.
- Los espacios disponibles en la casa para jugar. Permite relevar costumbres relacionadas con la organización de cada familia y las características de los espacios disponibles para jugar (afuera y adentro) que existen en la casa.
- La presencia de juguetes y juegos en relación con los tres formatos teniendo presente que los materiales orientan procesos de juego diferentes.
- Lugar de guardado: para saber si los juegos y juguetes están al alcance de los chicos.
- Cómo se organizan para jugar en la familia. Si juegan los adultos, si el niño que asiste a la escuela juega con hermanos/pares, abuelos u otros familiares.
- Si los niños tienen la posibilidad de utilizar objetos de uso cotidiano a modo de juguetes.
- Si a los padres les gusta jugar con los hijos y a cuál de los juegos.
- Cuáles son los criterios de compra de los juegos/juguetes.
- Los juegos preferidos. Que las familias cuenten acerca de los juegos de los hijos, haciendo referencia a cómo los desarrollan. A veces los padres

cuentan con qué juegan sus hijos pero les resulta más difícil relatar sus juegos. Sólo en el relato podemos acercarnos a los saberes acerca del juego de cada familia. También es importante señalar que la biografía de juego de los padres resulta un atributo central para comprender los permisos-limitaciones del juego como actividad compartida en la vida de las familias. En este sentido, se considera a las escuelas como un espacio de enriquecimiento del juego, y a este como un contenido cultural para los padres.

Uso institucional de la Ludoteca Escolar

La *Ludoteca Escolar para el Nivel Inicial* es un equipamiento específico, interdependiente de los lineamientos escolares y al servicio de las propuestas pedagógicas. En este sentido es que esta puede ser incluida en el proyecto pedagógico de la institución, considerando que se trata de un concepto que permite organizar los objetos para jugar. Resulta un complemento para los recursos existentes en cada escuela y jerarquiza el estatus del juego en el Nivel Inicial mediante la revitalización de los espacios y los tiempos para jugar. Recibir una *Ludoteca Escolar* dispone a directivos y docentes hacia el aprendizaje



de los fundamentos y los lineamientos que le dan sentido, y que respaldan el uso institucional conjunto de este objeto.

Este marco permite entender que esta *Ludoteca Escolar* no tiene objetivos propios que la conviertan en un “anexo” de las salas. Por tal motivo, los juegos/juguetes no se ubican de manera fija en un espacio específico, decisión que remitiría a una idea de *Ludoteca* como aquel lugar al que se va a jugar. Tampoco se trata de repartir los juguetes a razón de una cantidad por cada sala, decisión que anula las posibilidades de combinación de los materiales del conjunto.

La *Ludoteca Escolar para el Nivel Inicial* es un objeto de la escuela, y por lo tanto requiere decisiones relativas a la responsabilidad en el cuidado, en el mantenimiento y en el sistema de uso. Al mismo tiempo es un objeto a compartir por toda la institución, y constituye un nuevo desafío para el Nivel Inicial que impulsa un trabajo conjunto para la construcción de criterios que hagan efectiva la implementación de este concepto y el uso de este objeto.

En tanto la *Ludoteca Escolar* es un objeto único, pensado y distribuido para uso institucional, requiere la toma de decisiones de distinto orden, que incluyen:

- Lugar de guardado.
- Higiene y reparación.
- Sistema de fichaje de los juegos y juguetes.
- Responsable por turno.
- Redacción de un reglamento de uso.

Cada uno de estos ítems debe ser retomado en los procesos de reflexión institucional para poder organizar el uso de la *Ludoteca Escolar*. En tanto esta distribución está orientada al enriquecimiento de las propuestas pedagógicas centradas en el juego, cada escuela tomará decisiones sobre los puntos antes mencionados.

En primer lugar debemos decir que el lugar de guardado debe cumplir dos cualidades complementarias:

- Seguridad
- Fácil acceso

En lo que hace a la seguridad se debe contar con estantes, armarios, cajas, canastos o un pequeño cuarto, con cerradura, que mantenga los juegos y juguetes a resguardo, pero al mismo tiempo ordenados de tal forma que resulte sencillo sacarlos y volverlos a guardar. En cuanto a la higiene, cada escuela establecerá los criterios para el lavado y secado de los juguetes y la limpieza de los juegos.

Con respecto a la reparación de materiales, sólo mencionamos que es importante repararlos con la mayor rapidez que se pueda para que ningún juego/juguete quede sin ser aprovechado. Estas tareas requieren materiales específicos (cinta de papel, cinta scotch, pegamentos sintéticos, hilos y agujas para coser), y tiempos para su realización. La selección de un responsable por turno permitirá sostener el seguimiento de los juegos/juguetes, la reparación y la higiene, y la gestión del sistema interno de salida y devolución de los materiales.

Fichaje de juegos y juguetes

El fichaje de juegos y juguetes implica un registro ordenado de cada uno de los materiales que componen la *Ludoteca Escolar*. Este procedimiento permite la circulación de los juguetes por las distintas salas, preservando de manera, estable y a través de la tarea cotidiana a la *Ludoteca Escolar* como una unidad. De este modo se potencia su uso por parte de toda la institución.

El sistema de fichaje debe responder a los usos institucionales de la *Ludoteca Escolar*. Siempre incluye letras, que dan cuenta del grupo al que pertenece el juego/juguete (D: Dramatización, C: Construcciones, RC: Reglas Convencionales), otras letras que dan cuenta del nombre del juego/juguete (camión volcador: CV), y números que refieren a la cantidad que de ese juguete existe en la *Ludoteca Escolar*. Sólo a modo de ejemplo:

Camión volcador grande



DCVG01

DCVG01: D: dramatización
C: camión
V: volcador
G: grande
01: indica un orden en la cantidad recibida

El código de identificación de un segundo camión del mismo tamaño será DCVG02

Balde 240 piezas de plástico (ladrillos chicos)



CLCh240

CLCh240: C: Construcciones
 LCh: ladrillos chicos
 240: la cantidad total de ladrillos

Bowling



RCB01

RCB01: RC: Reglas Convencionales
 B: Bowling
 01: indica un orden en la cantidad recibida

El otro bowling enviado será RCB02.

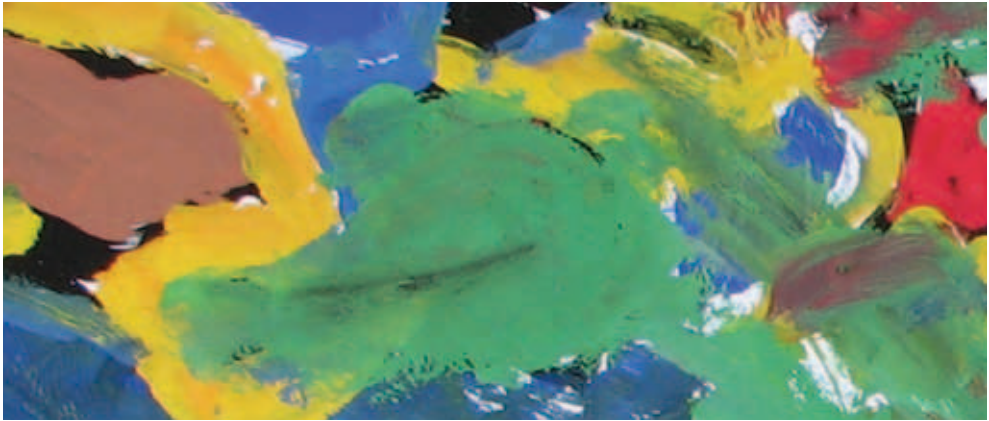
Este código es para todos y cada uno de los elementos que constituyen el bowling, que está integrado por 10 pinos, 2 bolos y el canasto.

En síntesis, se trata de establecer un código de identificación sencillo, que incluya todos los materiales, que habilite nuevas incorporaciones, y que permita un seguimiento de la ubicación de cada uno de ellos. De este modo:

- A cada juego y juguete se le escribe su código con un marcador indeleble, que se cubre con cinta scotch para evitar que se vaya borrando como consecuencia de la fricción.

El sistema de fichaje y las planillas de seguimiento de los materiales hacen posible que todos los profesionales de la escuela puedan compartir la *Ludoteca Escolar*. De este modo este método resulta operativo para la planificación del trabajo del docente y el uso simultáneo, en varias salas, del conjunto de juguetes que compone la Ludoteca. En el caso de las salas de contexto rural o en las salas urbanas, reunidas en distintas formas de agrupamiento, la implementación de un sistema de este tipo resulta indispensable para el uso institucional de la *Ludoteca Escolar*. Si la escuela decide dar en préstamo juegos/juguetes a las familias es necesario contar con un reglamento (Reglamento de Préstamo) que facilite el compromiso en el cuidado y la devolución.

A modo de conclusión podemos decir que el sistema de fichaje de los juegos/juguetes y las planillas de seguimiento de los materiales hacen posible el uso compartido de este objeto, el cuidado de todos los materiales, y las tareas de inventario que periódicamente se realizan en las escuelas.



Consideraciones pedagógicas

El juego como contenido cultural

El juego, en tanto actividad social y cultural, implica siempre, de algún modo, la presencia de los otros. Aun cuando el juego se desarrolle en solitario, esta posibilidad da cuenta de una capacidad subjetiva, producto de un proceso de aprendizaje social. En los juegos en familia y en la comunidad estos procesos de enseñanza y aprendizaje se despliegan de un modo implícito, no planificado, integrado a un proceso general de participación social. De esta manera, las diferentes experiencias de juego permiten aprendizajes relativos al jugar y a los juegos, a través de la participación tanto desde la posición de jugador como de espectador.

Estudios sostenidos desde la antropología (Jaulin, 1981), que focalizan su análisis en las relaciones entre la representación de la infancia y la producción de los juguetes en distintos tiempos históricos, enriquecen la práctica educativa. Aportan una lectura que permite comprender que los juegos son parte de la producción cultural de las sociedades. Una posición de análisis que favorece la construcción de relaciones entre los juegos/juguetes y las orientaciones educativas familiares, escolares y mediáticas.

Los juegos y juguetes son producidos con base en saberes técnicos, industriales y del diseño que forman parte de los medios de comunicación, las películas, las teorías acerca del desarrollo en la infancia, y las TIC. Las caracte-

rísticas del diseño (tamaños, pulidos, tipo de bordes, formas de impresión de imágenes y colores, tipo de ruedas, relación entre ruedas y ejes, resistencia del material, tipos de encastre) y de los materiales (madera, plástico, tipo de tela, vellón, lana, metal, cartón) utilizados en la fabricación de juegos y juguetes se relacionan con las acciones que estos pueden demandar de los jugadores. Esta posición de análisis ubica a la materialidad de los objetos para jugar como una de las variables que configuran los procesos de juego. En este sentido, pueden ser considerados objetos semióticos (Santos y Saragossi, 1999), soporte de representaciones acerca de la infancia, el juego y el sentido de los juguetes.

Cada familia, cada comunidad, sostiene ideas acerca del juego que orientan las formas de intercambio con sus hijos, proponiendo actividades, ofreciendo materiales, habilitando tiempos y espacios para jugar. El diálogo con las familias puede ser un espacio propicio para identificar las representaciones sobre el juego que han guiado los primeros años de crianza de los niños. Estas representaciones, propias del universo simbólico de las familias, delinear variados recorridos evolutivos, que se “hacen visibles” en el trabajo cotidiano con los chicos. Los docentes ofician de mediadores entre la cultura familiar y la cultura escolar, presentando de manera progresiva las representaciones específicamente escolares.

En el Nivel Inicial el juego es considerado fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas, tomando como referencia los aportes de distintos modelos teóricos (Piaget, 1990; Vigotsky, 1988; Bruner, 1995; Kamii-De Vries, 1985; Lifter, 2000). “Los hallazgos científicos muestran que la práctica del juego refleja y produce cambios cualitativos y cuantitativos en las diferentes variables de funcionamiento general del niño, entre los cuales podemos mencionar el grado de desarrollo moral y social, la capacidad intelectual, la adaptabilidad, el lenguaje, la respuesta emocional y conductual, los estilos de afrontar y resolver problemas y los modos de percibir e interpretar el mundo circundante” (Silva, 1994).

Reconocer al juego como clave para el desarrollo integral del niño orienta la acción educativa hacia el diseño de propuestas escolares que convoquen a los chicos a jugar diferentes juegos que impliquen acciones y procesos variados. Esta tarea requiere también materiales que promuevan el aprendizaje de juegos y maneras de jugar no conocidos en el propio contexto social y familiar.

Esta posición de lectura reconoce a los materiales para jugar como mediadores instrumentales en los procesos educativos: soporte de contenidos culturales y promotores de procesos psicológicos que intervienen en el desarrollo social, cognitivo y emocional.

Los chicos al entrar al jardín de infantes se encuentran con la posibilidad de interactuar con compañeros de edades y biografías de juego diversas. Una oportunidad para aprender a jugar con pares mediada por la participación del maestro y también por los materiales de juego disponibles. La posibilidad de proponer juegos conocidos, inventar otros con los compañeros, aprender juegos que los otros conocen forma parte de un maravilloso proceso de aprendizaje del juego como actividad compartida.

Las salas: contextos de juego

En el Nivel Inicial las propuestas y experiencias que se despliegan en situación grupal constituyen un contexto de aprendizaje y enseñanza que potencia el desarrollo individual en tanto habilita múltiples intercambios, desafíos y preguntas. En las salas se despliegan distintos procesos de juego, en simultáneo, que favorecen procesos de comparación de iniciativas propias y ajenas, de selección de materiales, de identificación de situaciones problemas y el análisis de propuestas de solución. Una gran cantidad y variedad de intercambios puestos en marcha por medio de la acción, el lenguaje y el uso de juegos/juguetes sostenidos en la intersubjetividad.

En este sentido, afirmamos que las salas como contextos de juegos propician el aprendizaje y el desarrollo, dado que generan un campo intersubjetivo que favorece procesos de comparación, de diálogo y de negociación de significados. La *Ludoteca Escolar para el Nivel Inicial* fue diseñada para este contexto y por lo tanto la variedad y la cantidad de juegos/juguetes hacen posible la simultaneidad de los procesos de juego. Dentro de este marco el maestro ocupa una posición clave, por ser el responsable de organizar los tiempos y los espacios para jugar, como así también de ampliar los juegos y las formas de jugar. La formación y disposición del docente hacia el juego promueve en los niños y niñas aprendizajes potenciadores del desarrollo integral.



El modelo sociohistórico de comprensión del desarrollo establece que los aprendizajes son producto de las interacciones en contextos culturales. Esto quiere decir que por medio de la participación en actividades socialmente valiosas los chicos aprenden formas de pensar, de ordenar la realidad y también destrezas específicas. Rogoff (1993: 65) afirma que “El desarrollo cognitivo tiene lugar en actividades socioculturalmente organizadas, en las que los niños participan activamente en el aprendizaje y ejercen un cierto control sobre sus compañeros sociales, los cuales, a su vez, son también activos en cuanto que estructuran las situaciones de tal manera que permiten a los niños observar y participar en destrezas y formas de ver las cosas culturalmente valoradas”. Mediar implica pensar al desarrollo en términos de la intersubjetividad. En este marco reconocemos que los docentes, con relación al juego, sostienen dos formas de mediación complementarias:

- La mediación, a través de su participación en los procesos de juego.
- La mediación en el análisis de los juegos y juguetes desde una dimensión pedagógica.

Dos formas de mediación docente

La mediación como participación

El docente:

- Anima la entrada al juego, con la intención de que todos los chicos jueguen, y entonces los convoca, les muestra los juegos/juguetes/materiales que él ha elegido, organiza distintas formas de agrupamiento e invita a jugar a los alumnos que no se acercan o dudan en hacerlo.
- Participa como jugador, para poder facilitar algunas de las intenciones pedagógicas que se ha planteado. Esta forma de mediación requiere una distinta disponibilidad del maestro en cada uno de los formatos de juego. En el caso de las dramatizaciones, el maestro participa desde un rol que se integra a la estructura dramática y desde este, enriquece, organiza el guion del juego, para promover consistencia en el tema y coherencia en los diálogos.

En el juego de construcciones, el maestro se integra como constructor, identificando recursos materiales posibles para el proyecto, facilitando el consenso en las ideas que permitan la entrada al juego y el avance de la construcción.

En el caso del juego con reglas convencionales, el maestro suele jugar con algún niño a modo de presentación del juego, relatando el sentido de lo que hace, verbalizando las reglas. El maestro, jugando el juego oficia de modelo para los alumnos. En este formato también es posible que el maestro comience a jugar para luego “pasarle” su posición en el juego a un niño, estrategia que facilita también la construcción de confianza. De este modo, el docente enseña a los niños cómo desempeñarse en la posición de jugador en el juego y lo que piensa (recuperando las reglas) mientras juega.

- Ofrece ideas, aporte simbólico para los procesos de juego que facilita la capacidad combinatoria, la resolución de problemas, el enriquecimiento del tema del juego, la comprensión de las reglas. Nos referimos a cuando el maestro aporta alternativas a las ideas de los chicos. Una oportunidad para que el docente medie de esta forma se presenta en

los juegos de construcción, cuando los materiales que están usando los niños no alcanzan y pareciera que el juego va perdiendo intensidad. En este caso el docente puede sugerir la inclusión de otros materiales que estén en la sala, o la búsqueda de otras ideas para construir.

En el caso de las dramatizaciones, los docentes, pueden –por medio de preguntas– dar cuenta de elementos que faltan en la estructura dramática del tema que se está jugando (timbre para llamar a la puerta, cubiertos para comer, recetario para el doctor, bastón para el abuelo, etcétera).

En lo que tiene que ver con los juegos con reglas convencionales, el maestro puede sugerir formas de notación, usar un vaso a modo de cubilete, sumar a otro compañero para hacer el juego más interesante.

- Explicar la organización o las reglas del juego. Desde este rol el docente ayuda al grupo a planificar y a reconocer las pautas que ordenan el sentido del juego. Las reglas pueden también estar escritas combinando palabras y dibujos para que los alumnos puedan leerlas de manera autónoma. La explicación es una forma de mediación que puede darse antes del inicio del juego o que resulta necesaria durante el proceso de juego. En este último caso, el juego “se detiene”, haciendo lugar a la explicación, y luego prosigue.
- Ayuda a mantenerse en el juego. A través de esta forma de mediación, el maestro renueva la disposición afectiva, la capacidad de centrarse en la tarea y colabora en la recuperación de información. Nos referimos a aspectos relativos al sostén del juego tanto desde lo afectivo como desde lo cognitivo, en tanto estos procesos son conjuntos. A veces los chicos, por distintas razones, se alejan de la zona de juego, y en esas situaciones contar con un maestro que renueve las ganas de jugar hace posible que los niños vuelvan al juego y aprovechen la experiencia.

La mediación: análisis de juegos y juguetes

Significar al juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo también requiere materiales idóneos que habiliten novedosos procesos de juego tanto para los alumnos como para los docentes. Esta posición de lectura sobre el juego reconoce a los materiales para jugar como objetos culturales producidos con base en conocimientos diversos que guían su diseño y que impactan en los procesos de juego.

El análisis de juegos y juguetes incluye tres aspectos:

Características físicas y funcionales. Sus características físicas y funcionales devienen en específicas posibilidades y limitaciones para la acción de los chicos. Nos referimos a atributos que facilitan el aprendizaje de habilidades y de destrezas como así también de procesos cognitivos y emocionales que intervienen en el desarrollo.

Saberes que demandan. Todos los juegos y juguetes implican diversos contenidos culturales. Es necesario que los jugadores cuenten con algunos de los contenidos implícitos para poder sostener los procesos de juego. Es frecuente que los docentes analicen los materiales considerando los saberes previos de sus alumnos antes de incluirlos en una propuesta de enseñanza.

Posibilidades de combinación. Este aspecto permite que los docentes anticipen criterios para establecer formas de agrupamiento de los juguetes en los procesos de juego. De acuerdo con las características físicas de los objetos, los chicos identifican similitudes y diferencias, construyen categorías. La combinación de juguetes y de juegos promueve la combinación de ideas para jugar y, por lo tanto, de jugadores. Este aspecto resulta clave en términos de la complejización de los procesos de juego.

Como ejemplo se detalla, en un cuadro, esta forma de mediación sobre algunos de los materiales incluidos en la *Ludoteca Escolar para el Nivel Inicial*.

Juguetes ⁴	Aprendizajes que favorecen
Autos chicos y medianos	Comparación de tamaños, de colores, del tipo de ruedas, clasificación por tipo de vehículo, semejanzas con marcas del mercado automotor, relación tipo de auto/velocidad, modificación de la postura corporal para hacer andar cada tipo de vehículo. Facilita la evocación de carreras de autos, la circulación por rutas/autopistas/calles.
Verduras, cacerolas con tapa, sartén, colador, espátula, cucharón	Identificación de verduras (sus nombres), formas de cocción y tipo de objetos para cocinar, identificación de los utensilios de cocina (sus nombres) y su utilidad específica. Secuencias (desde los alimentos hacia los pasos de la preparación de la comida), tipo de comida, recetas.
Carritos de muñecas, carritos de supermercado	Comparación de carritos, el sentido de las diferencias, la asociación posible de estos carritos con otros elementos enviados.
Elementos para jugar al doctor	Ayuda a la recuperación de información de experiencias propias o de los medios de comunicación, la identificación de los elementos y sus funciones y el aprendizaje de vocabulario específico.
Camión de transporte de hacienda, camiones chicos y medianos	Recuperación de escenas relacionadas con la carga y descarga que los chicos observaron o de las que participaron. Comparación de características físicas y funcionales de cada tipo de camión y su relación con la funcionalidad social de estos vehículos.
Ladrillos chicos, medianos, encastre tipo cepillo, ladrillos grandes	Comparación de tipos de encastre, las variaciones en la motricidad fina que demanda cada uno, posibilidades y limitaciones en cada caso.
Carretilla y sus elementos	Las características específicas, su sentido y uso social, las modificaciones en la motricidad que demanda este objeto. Las posibilidades de carga y descarga de acuerdo con el tipo de material (arena, piedritas, tierra). El uso de los utensilios requiere formas distintas de los de la cocina. Arrastrar la carretilla con y sin carga. El uso de los distintos elementos que acompañan la carretilla (pala, balde, rastrillo y colador) y las relaciones posibles entre ellos, en tanto se trata de objetos que remiten a usos convencionales.
Bloques Smith Hill	Tamaño, peso y equilibrio son atributos propios de este material, que promueve la construcción de relaciones sobre la base de distintos criterios. El uso de este material implica la puesta en acción de nociones espaciales.

⁴ Los juguetes se agrupan ya que de este modo se facilitan procesos de juego que implican procesos cognitivos valiosos en términos del desarrollo.

Juegos	Contenidos implícitos
Rompecabezas	La relación parte/todo, el uso de la imagen como referencia para el armado. La gráfica del reverso de los rompecabezas como fuente de información para su agrupamiento por figura. Su uso demanda procesos de análisis y síntesis, y comparación con la imagen enviada como modelo.
Dominó con representación de cantidades	El aprendizaje del dominó como juego. La identificación de cantidades se guía a partir de que estas están todas representadas en un mismo color (se anuló la variable color con la intención de focalizar este contenido matemático).
Bowling	Recuperación de experiencias de juego social. El aprendizaje del gesto de lanzamiento, relaciones entre distancia de tiro y efectividad, posición corporal y efectividad, movimiento del brazo y velocidad. Equilibrio de los pines.

Para finalizar este apartado diremos que en la planificación de propuestas de juego, los docentes analizan los juegos y juguetes desde la dimensión pedagógica y desde lo que concierne al desarrollo. Una forma de mediación docente en la que se evalúa a los objetos para jugar estableciendo relaciones entre sus características, los saberes que estos demandan y las temáticas a las que hacen referencia. Análisis que hace posible anticipar las posibilidades de combinación entre los juegos y juguetes, con la intención de favorecer juegos grupales y la complejización de la capacidad combinatoria. Son los docentes quienes seleccionan los juegos y juguetes que pondrán a disposición de los chicos, punto de partida de los procesos de juego que facilitan en los niños la organización de la actividad de juego, y también la identificación de otros objetos que resultan necesarios para las ideas que quieren jugar.

Durante el juego las acciones sobre los objetos estarán orientadas por las características físicas y funcionales de los materiales, por las ideas propias y las de los otros jugadores, y por los aportes del maestro. De este modo, se combinan y potencian las dos formas de mediación propuestas. La mediación orientada al análisis de juegos y juguetes es anterior al juego, en tanto que la mediación sostenida en la participación del docente es simultánea al juego de los chicos.

Participación y análisis de juegos y juguetes son dos conceptos que permiten resignificar y jerarquizar gran parte de los modos de pensar e interactuar de los docentes con relación al juego, los juguetes y los jugadores.

Juego, desarrollo y Ludoteca Escolar para el Nivel Inicial

Decíamos que la *Ludoteca Escolar para el Nivel Inicial*, en tanto concepto, puede impulsar la reflexión sobre la práctica, muy especialmente referida al estatus del juego en las propuestas de los docentes para las salas. Algunos puntos a considerar en este proceso pueden ser:

- Cuándo, cómo, con qué y cuánto tiempo se juega en cada sala.
- Identificar si se trata de propuestas para jugar coordinadas por el docente para toda la sala, o de procesos de juegos organizados por los chicos a partir de juegos/juguetes disponibles. Este punto permite diferenciar propuestas en las que el juego es una estrategia de enseñanza de aquellas otras situaciones en las que el jugar ocupa un tiempo-espacio propio. Es decir, interdependiente del resto de las propuestas pero no subordinado a contenidos disciplinares.
- Y, muy especialmente, relevar si se significa al juego como un contenido cultural, de alto valor para el desarrollo, lo que implica una decisión institucional que impulsa la construcción de un sistema conceptual específico relativo al juego, que permita hacer un seguimiento de los procesos de juego y de los jugadores.

Pensando al juego desde el marco de la Ley 26.206 es pertinente señalar que algunos de los aspectos a considerar como condición necesaria para promover un desarrollo integral son: los propósitos y los temas del juego, las formas de agrupamiento de los chicos, los juegos y juguetes, los tiempos y espacios para jugar y las formas de mediación. En este sentido, es importante anticipar tiempos y espacios para jugar durante todo el año escolar, como organizador básico institucional. De este modo es posible dar lugar a temáticas diversas (ficcional, sociales, de distintos campos de conocimiento) y a los intereses de los chicos.

Los procesos de juego en sala devienen en oportunidades para el desarrollo de todos los chicos, en tanto se trata de experiencias de juego en situación grupal, con la presencia de variados juegos y juguetes, y del maestro.

Oportunidades para jugar a través de los distintos formatos, en el aula, en espacios cerrados grandes y también al aire libre. Todos los chicos pueden jugar interactuando en función de la demanda y de sus aprendizajes; en pequeños grupos, en parejas, en solitario. Procesos de juego que se dan en simultáneo y que, por lo tanto, presentan una experiencia interesante para el desarrollo, ya que los chicos van haciendo modificaciones sobre sus juegos a partir de las acciones e ideas de los otros jugadores.

La participación conjunta configura un contexto que favorece avances en la descentración cognitiva y en la interdependencia y complementariedad de los jugadores. En estas experiencias se integran los gestos, las palabras, los juegos, los juguetes y los compañeros. Los chicos irán participando en función de sus intereses y posibilidades, que en el contexto de la sala se enriquece por medio del intercambio de ideas, las alternativas de acción y resolución, propuestas por otros jugadores y por el maestro.

A continuación se detallan algunos de los atributos distintivos de cada uno de los formatos de juego que la *Ludoteca Escolar para el Nivel Inicial* jerarquiza. De este modo, la relación juego-cultura-desarrollo se focaliza para avanzar en la construcción de fundamentos específicos sobre el valor y el sentido de cada formato con relación al desarrollo. Ampliar los conocimientos actuales, diferenciar el juego de los contenidos curriculares para situarlo como contexto promotor del desarrollo en la primera infancia, seguramente permita evaluar las prácticas actuales, ajustar las propuestas al marco normativo vigente, enriquecer los tiempos y los espacios para jugar. Sabiendo que las experiencias dan lugar a los aprendizajes, se trata de generar las condiciones para la participación de todos en procesos de juegos de dramatización, construcción y juegos convencionales de manera regular y sistemática.

Dramatizaciones

Experiencia sociocultural

La experiencia social y cultural de los niños es la fuente de temas para las dramatizaciones, y en este sentido es necesario facilitar la identificación de los temas y su ampliación permanente. Como señala Elkonin (1980: 38), “Nuestro análisis hace necesario distinguir en el juego entre el tema y el contenido. El tema del juego es el campo de la realidad que los niños reconstituyen en el juego. Los temas de los juegos, [...], son extraordinariamente variados y reflejan las condiciones concretas de vida del niño, que cambian según sean las condiciones de vida en general y a medida que el niño va entrando en un medio más vasto cada día de la vida, con lo que se ensancha su horizonte”.

El autor es claro al sostener que los niños en las dramatizaciones reconstituyen o reconstruyen sus experiencias, lo que implica procesos de recuperación, transformación y combinación de significados evocados y puestos en acción entre jugadores por medio del uso simbólico de los objetos. Elkonin explica que “el contenido del juego revela la penetración más o menos profunda del niño en la actividad de los adultos” (Elkonin, 1980: 38). De tal modo da cuenta del proceso de apropiación y comprensión de los aspectos implicados en el tema que se juega, y por tal motivo de las mediaciones que han colaborado en ese proceso de aprendizaje.

Es de igual importancia valorar las experiencias sociales de las familias y las de la comunidad cercana, como ampliar los saberes acerca de otros contextos de participación cultural. Los chicos forman parte de situaciones familiares que les permiten aprender sus costumbres, preferencias y saberes, proceso sostenido a través de actividades compartidas, de interacciones cotidianas que pueden incluir a las TIC y a los medios de comunicación. También el jardín de infantes es una experiencia cotidiana para los niños que les permite acercarse a otras fuentes de conocimiento y participar de actividades socioculturales que amplían su capital cultural y simbólico.

El docente, en su tarea cotidiana, puede ir identificando aquellas temáticas que los niños rescatan en conversaciones o en juegos espontáneos. La alternancia facilita la construcción de nuevos guiones, y el desarrollo de diálogos propios de cada contexto de interacción social al que las dramatizaciones refieren. Al mismo tiempo que cada proceso de juego revela el nivel de conocimiento que los niños han construido en sus procesos de participación social, los impulsa hacia una tarea de transformación en relación con el uso simbólico o funcional de los objetos, la negociación de las ideas y la comparación de las acciones de los otros jugadores.

La variedad de temas promueve la creación de distintas situaciones ficcionales, algunas referidas a la vida social y otras al campo de la imaginación, y facilita el reconocimiento de los atributos específicos de cada una, y su progresiva combinación. La profundización en la recuperación y transformación de los distintos aspectos que están implicados en el tema de la dramatización favorece el avance en el manejo del contenido del mismo: vocabulario específico, atributos de cada personaje (gestos, forma de hablar, posición corporal y marcha), objetos, situaciones problema y soluciones de cada campo de la experiencia social. En este sentido, un mismo tema puede revelar diferencias en el contenido.

La intencionalidad pedagógica se orienta a la variación de temas y a la complejización del contenido específico del tema dramatizado. Un proceso en el que los juegos, los juguetes y los materiales para jugar operan como soporte de los significados implícitos que los niños sostienen mientras juegan. Por lo tanto, es fundamental la tarea de anticipación del docente acerca de los materiales de juego a seleccionar, con la intención de favorecer alternativas y modificaciones en los procesos de juego espontáneos.

La escuela presenta experiencias nuevas para los chicos, que amplían su capital cultural. Paseos, conversaciones, la ida a una plaza, a un museo, la visita de un médico a la escuela son decisiones institucionales y pedagógicas, que modifican los saberes actuales. También la literatura, el cine y la televisión son puertas a otros mundos posibles para dramatizar. De este modo se amplía el capital simbólico-cultural de todos los jugadores de la salas –niños y maestros–, cuestionando formas repetitivas y empobrecedoras del desarrollo sociocognitivo (Lobato, 2003).

Roles

En las dramatizaciones la estructura de roles remite al tema que se ha elegido jugar. Los personajes se sostienen a través de los gestos, la manera de hablar, la relación con otros personajes. Es importante propiciar que los chicos rescaten los distintos roles implicados en el tema a jugar, para que complejicen sus saberes con relación a las distintas experiencias y avancen en su comprensión. En este formato de juego los gestos, las posiciones corporales, los pequeños adornos son aspectos que posibilitan la construcción del personaje ficcional.

Materiales

Son necesarios tanto para la construcción de los personajes como para la preparación del “escenario” donde se va a jugar. En los dos casos, la presencia de materiales específicos para cada tema sobre el que se va a jugar colabora en el proceso de evocación de significados y en su representación. La riqueza en la cantidad y la variedad de los materiales fortalece la asunción de personajes ajustados a sus características, e influye en el uso de vocabulario y de la gestualidad. Cuando los jugadores arman una zona de juego, los materiales ofician de guía en el proceso de recuperación de la experiencia social que pueden representar, y al mismo tiempo limitan las temáticas posibles. Podemos decir entonces que los recursos materiales implican aspectos ligados a determinados temas de la experiencia sociocultural y que su variedad y cantidad impacta en la secuencia y en la organización del proceso de juego.

Diálogos

Este formato de juego requiere del uso del lenguaje de manera sostenida, en el uso de los materiales, en la selección de los temas y en su desarrollo. En este es importante la tarea del maestro para promover diálogos entre los personajes de manera rica, con el rescate del vocabulario y la gestualidad específica del rol y del tema sobre el que se esté jugando. Los diálogos hacen efectiva la estructura de los roles y el proceso de juego que promueve el desarrollo de los aprendizajes sociales, cognitivos y emocionales implicados.

Construcciones

Experiencia sociocultural

Las construcciones se inician con una idea, un tema o una imagen mental evocada que hace posible seleccionar los materiales y comenzar a construir. Estos atributos permiten diferenciar a este formato de juego de la exploración: actividad en la que los chicos están interesados en identificar las propiedades del material, una forma de interacción con los objetos en la que van obteniendo información a través de la percepción, las acciones sucesivas, y las consecuencias o efectos de estas. En cambio, en el juego de construcción los chicos guían sus acciones por medio de sus ideas, con el propósito de concretar la producción de un objeto. Será la experiencia sociocultural familiar, comunitaria y escolar la referencia en cada una de las oportunidades de juego. Un proceso que puede dar lugar a construcciones individuales o grupales, siendo estas últimas las más interesantes, en términos del desarrollo, por potenciar la intersubjetividad y por lo tanto la negociación de significados en acción y por medio de la palabra.

Los chicos evocan una imagen de su experiencia sociocultural en relación directa con los materiales disponibles. En este sentido, la selección de un objeto/escenario a construir da cuenta de un proceso de comparación y análisis de carácter implícito con relación a las características físicas de los materiales. Por tal motivo la exploración suele ocupar un primer tiempo en la interacción con el material de juego, que permite a los jugadores hacer un “relevamiento en acción” de los objetos con los que cuentan y de sus características, y sobre la base de este conocimiento determinar qué pueden construir con lo que tienen.

Anticipación

Cuando los chicos anticipan pueden prever consecuencias de acciones, decisiones, elecciones, generando una relación de causa-consecuencia. Por ejemplo cuando dicen que no les van a alcanzar los materiales que tienen, o

que se va a caer la construcción que están haciendo. La capacidad de saber algo sin necesidad de hacerlo, sin necesidad de verlo, revela que es posible establecer relaciones mentalmente, y tomar decisiones en consecuencia.

Planificación

La planificación implica una secuencia de realización, pasos sucesivos complementarios entre sí, que interviene en la selección de los materiales, en el uso del espacio, en la relación parte-todo del objeto a construir, en la distribución de responsabilidades en el proceso de construcción, en la relación entre los materiales y lo que se quiere construir. También se relaciona con el tiempo que tomará la construcción. Se trata de prever una serie ordenada de sucesos, a diferencia de la anticipación, en la que sólo se establece una relación entre dos elementos.

Proceso-producto

Los jugadores evocan ideas para iniciar el proceso de construcción, y de esta manera van superando las acciones de exploración de los materiales, que denominamos momento de relevamiento. Mientras van jugando sus ideas resultan la referencia que orienta el sentido de la acción concreta sobre los materiales y las negociaciones entre compañeros, así como la evaluación de lo realizado. Procesos cognitivos, afectivos y sociales complejos que fortalecen la capacidad de reflexión sobre la propia acción.

En tanto este formato de juego da lugar a la construcción de un objeto material, facilita la reflexión sobre el proceso de producción del objeto y sobre este, al final del juego, con lo que se recupera como referencia-parámetro la imagen evocada. El análisis del proceso y del producto se sostiene en los objetos construidos, ya sean individuales o grupales, hecho que impulsa la construcción de un relato sobre la experiencia de juego, sostenido en la relación entre lo que se muestra (escenario/objeto), lo que se pensó, y las situaciones-problema concretas y significativas que se fueron resolviendo.

Habilidades, destrezas

Los juegos de construcciones ponen en acto saberes acerca del espacio y de los objetos en el espacio. Requieren de los jugadores, el aprendizaje de habilidades y destrezas motrices en el uso de cada material. Cuando se incluye material de descarte en el juego los chicos pueden avanzar en el uso de tipos de pegamentos plásticos, abrochadoras, cintas scotch o de papel, formas de plegado (papel, cartón corrugado, cartulina, diarios). Un proceso de aprendizaje complejo que revela múltiples relaciones entre el material a pegar y las características de cada procedimiento o tipo de pegamento.

Juegos con Reglas Convencionales

Reglas anticipadas y explícitas

Se trata de juegos en los que es necesario conocer las reglas para poder ser jugador. Las reglas quedan explicitadas en principio por el docente, antes de empezar a jugar. Toma un tiempo regular la experiencia y lograr alcanzar la apropiación del sistema de normas específico de cada juego, y hacer posible que los chicos jueguen de manera cada vez más autónoma. Las reglas configuran un reglamento propio del juego o que fue inventado por el grupo, a través del cual los jugadores ordenan sus acciones. Esta característica permite la evaluación de las acciones individuales a través de un parámetro compartido.

Descentración cognitiva

Los juegos con reglas explícitas y anticipadas requieren de los jugadores la capacidad de coordinar puntos de vista, en relación con los distintos aspectos del juego. Un aprendizaje que progresivamente va a posibilitar la comparación de las acciones y del desempeño de los jugadores entre sí, en relación con las metas del juego y a las reglas preestablecidas. Los intercambios por medio de la acción y la palabra, característicos de estos juegos, facilitan en los chicos avances en su capacidad de explicar y argumentar sus opiniones, que tienen la intención de que los otros comprendan su posición.

Los jugadores analizan el proceso de juego desde la perspectiva de cada jugador en un marco que relaciona jugadores acciones y objetos. Un proceso de aprendizaje sociocognitivo que complejiza los intercambios, el análisis de las jugadas, y que facilita avances en términos de la anticipación y la planificación de las acciones en el juego.

Intercambiar ideas, identificar las diferencias y semejanzas entre las opiniones, anticipar las consecuencias de sus acciones en el juego, analizar las posiciones en el juego es una tarea cognitiva muy compleja. Por este motivo, se considera (Kamii y De Vries, 1985) que estos juegos promueven de manera distintiva el avance de la descentración cognitiva, ya que jugar conjuntamente, sobre la base de reglas explícitas, colabora en el aprendizaje de la interpretación de las acciones de los participantes en referencia al conjunto de reglas.



A modo de cierre

Los aportes materiales y simbólicos que el Nivel Inicial pueda ofrecer a los chicos son fundamentales para ampliar sus saberes acerca del juego como actividad compartida y en relación con cada uno de los formatos de juego y sus combinaciones, proceso que impulsa el análisis de los juegos y juguetes, y el aprendizaje del juego como una actividad social y cultural. Desde esta posición, en cada sala se pueden diseñar procesos educativos que anticipen tiempos y espacios para jugar que favorezcan la capacidad representativa, la imaginación y el pensamiento. Los procesos de juego presentan características diferentes en cada sala de acuerdo con la experiencia de juego de maestros y chicos, los materiales disponibles, el tiempo y el espacio para jugar, el estatus del juego en la planificación institucional y el diseño curricular jurisdiccional.

La Ley de Educación Nacional es el marco normativo y conceptual del juego, que respalda el diseño y la distribución de la *Ludoteca Escolar para el Nivel Inicial*. Este texto socializa sus fundamentos y lineamientos con el objetivo de facilitar el uso institucional de este equipamiento, a través de ordenadores conceptuales y metodológicos específicos. Una referencia compartida que hará posible el intercambio entre docentes desde una trama conceptual común, que permitirá hacer del juego un campo del desarrollo en las trayectorias escolares.



Bibliografía

- Bruner, J. (1995): *El habla del niño*, Barcelona, Paidós.
- Bruner, J. (1984): *Acción, pensamiento y lenguaje*, Madrid, Alianza.
- Coll, C. (1996): *Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento*, Buenos Aires, Paidós.
- Elkonin, D. (1980): *Psicología del juego*, Madrid, Aprendizaje Visor.
- Garvey, C. (1985): *El juego infantil*, Madrid, Morata.
- Jaulin, R. (comp.) (1981): *Juegos y juguetes*, México, Siglo XXI.
- Kamii, C. y R. De Vries (1985): *Juegos colectivos en la primera enseñanza*, Madrid, Aprendizaje Visor.
- Lifter, K. (2000): "Relaciones entre actividades de juego e interacciones sociales en niños con y sin discapacidad", presentación en X Reunión Interdisciplinaria sobre Poblaciones de Alto Riesgo de Deficiencias. Factores Predictivos del desarrollo temprano y estrategias para la intervención en la comunicación y la interacción social.
- Lobato, E. (2003): "Juego sociodramático y esquemas de género. Una investigación en educación infantil", resumen de trabajo de investigación. Disponible en: <http://web.educastur.princast.es/proyectos/coeduca/wp-content/uploads/2006/10/Juegocompl.pdf>
- Ministerio de Educación de la Nación. (2006): *Cuaderno para el aula*, Nivel Inicial, Volumen 1.
- Ministerio de Educación de la Nación. (2007): *Cuaderno para el aula*, Nivel Inicial, Volumen 2.
- Ortega, R. (1995): *Jugar y aprender*, Sevilla, Diada.

- Palacios J., A. Marchesi y C. Coll (1993): *Desarrollo psicológico y educación I*, Madrid, Alianza.
- Piaget, J., B. Inhelder (1981): *Psicología del niño*, Madrid, Morata.
- Rogoff, B. (1993): *Aprendices del pensamiento. El desarrollo cognitivo en el contexto social*, Barcelona, Paidós.
- Santos, G., C. Saragossi (1999): “El juguete como objeto semiótico”, *Revista del Instituto de Investigación de la Facultad de Psicología*, a. 4, N° 2, Buenos Aires, UBA.
- Sarlé, P. y R. Rosas (2005): *Juegos de construcción y construcción del conocimiento*, Buenos Aires, Miño y Dávila.
- Silva, S. (1994): “El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la Educación Inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia”. Disponible en: <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>.
- Vigotsky, L. (1988): *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Barcelona, Grijalbo.



MATERIAL DE DISTRIBUCIÓN GRATUITA