



LUDOTECA ESCOLAR

“Colección ordenada de juegos y juguetes para el Nivel Inicial”

Introducción

El diseño de la ludoteca escolar desde y para el Nivel Inicial, se ha sustentado en múltiples referentes que han sido considerados marco y guía en el proceso de selección de los materiales que la conforman. Un proceso sostenido a través de los lineamientos de la Ley de Educación Nacional de Educación 26.206, las orientaciones de los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios, los objetivos y contenidos del Nivel Inicial, las características y potencialidades de los alumnos, la formación de los docentes, y la diversidad de infancias que devienen en singulares biografías de juego.

Posicionar al juego como uno de los ejes de las trayectorias escolares de los alumnos del Nivel Inicial incide en variados niveles y líneas de acción. Se recupera de manera explícita una de las características distintivas e históricas del Nivel, revitalizando una mirada acerca de las propuestas de enseñanza y del desarrollo de los niños y niñas. Se rescata lo acordado en el texto de los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios, un texto vinculante que oficia de referencia y marco para todas las jurisdicciones, habilitando líneas de continuidad que facilitan un proceso de transformación de las prácticas cotidianas en las escuelas.

Los NAP afirman que “El juego en el Nivel Inicial orienta la acción educativa promoviendo la interacción entre lo individual y lo social, entre lo subjetivo y lo objetivado” (NAP, pág. 13, Diciembre 2004), pero lo cierto es que en la realidad, se comprueba que aún queda mucho por hacer para transformar la práctica, y orientarla en el sentido que marca el documento. Un proceso que demanda de la creación de formas de capacitación e intervención novedosas que faciliten la reflexión sobre las estrategias educativas conocidas, y al mismo tiempo promuevan la creación de modalidades y acciones educativas. Desde esta posición, resulta fundamental rescatar las características propias y específicas del Nivel Inicial.

En este sentido, el envío de esta ludoteca escolar puede dar inicio a nuevas posibilidades y desafíos para los alumnos y alumnas y los docentes del Nivel Inicial. Enmarcados en los lineamientos de la Ley Nro 26.206 de Educación Nacional y en los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios, esta juegoteca está diseñada con la intención de promover equidad en el acceso y apropiación de saberes sostenidos en propuestas de juego planificadas con intencionalidad pedagógica. En los NAP, se señala que “La variación del juego está fuertemente condicionada por la pertenencia social, por la experiencia y condiciones de vida (a qué y cómo se juega)” (NAP, pág. 13, Diciembre 2004). La distribución de ludotecas escolares es una decisión sostenida en la búsqueda de equidad en la distribución de bienes materiales que faciliten el acceso y la construcción del conocimiento. En este sentido, se seleccionaron juegos, juguetes y materiales que puedan orientar en la organización y diseño de variadas propuestas de juego ligadas a los objetivos y contenidos propios del Nivel Inicial.

La ludoteca escolar

Una ludoteca es una específica organización de juegos, juguetes y materiales para jugar que se focaliza en la promoción del juego. Pueden diseñarse ludotecas en distintas instituciones o ámbitos desde diversos enfoques. En cualquier caso, siempre implican un proceso de orden interno, de fundamentación en la selección, en la categorización y organización de los materiales. Una ludoteca escolar para el Nivel Inicial del todo el país requiere considerar múltiples variables, que en cada jurisdicción y en cada sala presentan intensidades



diferentes. Se trata de poder establecer a través de los materiales y de la organización de los mismos, los puntos básicos, comunes y necesarios para todos los alumnos del Nivel Inicial en todo el país. Un mismo envío para todos. Cada sala, cada docente lo pondrá en acción de distintas maneras, en función de los objetivos que se plantea y de las características e intereses de sus alumnos, pero aún así resulta ser una referencia compartida para todos.

La distribución de esta ludoteca escolar para el Nivel Inicial es una acción concreta, posible de considerar al modo de una intervención institucional en tanto aporta bienes materiales que a partir de su presencia facilitan el acceso a bienes simbólicos. En este sentido, puede ser considerado una intervención pedagógica tanto para alumnos como para docentes, en tanto habilita nuevas formas de interacción, a través de variados objetos, juegos y juguetes que presentan progresiva complejidad. Esta característica enmarcada en una propuesta educativa planificada por el docente efectiviza procesos de aprendizaje promotores de desarrollo. Se trata de guiar y acompañar trayectorias de enseñanza acordes a las características evolutivas de los alumnos, y a la normativa legal vigente para nuestro nivel.

En los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios sobre el juego se afirma, que “Desde la perspectiva de la enseñanza, es importante su presencia en las actividades del jardín a través de sus distintos formatos: juego simbólico o dramático, juegos tradicionales, juegos de construcción, juegos matemáticos y otros, que se desarrollan en el espacio de la sala y en espacios abiertos”. Este lineamiento fue guía en el proceso de selección de materiales, juegos y juguetes, pensando en que los mismos facilitarían el desarrollo de juegos dramáticos, reglados y de construcción. También ha permitido reconocer que esta ludoteca escolar debía estar pensada para y desde el contexto del jardín de infantes en relación a la multiplicidad de atributos que lo caracterizan.

El juego es significado por la Ley N° 26.206 de Educación Nacional y en los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios, como uno de los contenidos que estructuran las trayectorias escolares en el Nivel Inicial. Desde esta marco, la distribución de jugotecas fortalece y amplía las posibilidades de las escuelas de diseñar propuestas de enseñanza ajustadas a estos lineamientos. En otras palabras, se trata de conformar y distribuir una ludoteca escolar que permita promover evolución y complejización de los saberes y capacidades de juego de alumnos y maestros, en tanto sabemos que a jugar se aprende y por lo tanto se enseña.

Intenciones pedagógicas

En tanto el Jardín de infantes es una institución educativa, la ludoteca escolar se enmarca y organiza a través de los propósitos y contenidos a desarrollar. Un recurso que pueda facilitar la presencia planificada de espacios y tiempos de juego a través de diversos formatos, en el contexto de las propuestas pedagógicas y didácticas del Jardín de Infantes. Esta posición acerca del juego en el jardín de infantes oficia de eje y referencia en el proceso de selección de materiales y en su agrupamiento.

Pensar en una ludoteca para Nivel Inicial implica tener como referencia permanente a los NAP; y fundamentalmente al lugar que ese documento le da al juego. Pensar al juego como una actividad cultural y social, implica reconocer que a jugar se aprende. Este documento se aleja de las orientaciones naturalistas acerca del juego, cuando afirma “no todos los niños juegan de la misma manera y tampoco a los mismos juegos, dado que son sujetos sociales portadores de una historia social y culturalmente construida.” (NAP, pág. 13, Diciembre 2004). Los chicos llegan al Jardín de infantes con distintas biografías de juego, construidas en el contexto de sus vínculos tempranos, el acceso a los juegos y juguetes y los permisos



familiares relativos al juego. Ir al Jardín da comienzo a un tiempo y a un lugar que da la oportunidad de jugar, ampliando saberes y permisos.

Considerando que el uso de cada material u objeto diseñado para jugar requiere de determinados procesos cognitivos, saberes culturales, habilidades y destrezas, se envían en esta Ludoteca variedad de recursos. Cada uno de los ítems convoca la puesta en acción de específicos logros y adquisiciones. Significar a los juegos y juguetes como mediadores instrumentales para el desarrollo y el aprendizaje ordenó el proceso de selección a través de criterios coherentes con los objetivos del Nivel Inicial y las características evolutivas de los alumnos.

En tanto sean adquisiciones alcanzadas, los alumnos podrán enriquecerlas y ampliarlas, y cuando se encuentran en el proceso de aprenderlas, la interacción con el material configura una oportunidad para orientar las acciones, y la identificación de nuevos problemas. Esta es la línea que ordenó el proceso de selección de materiales incluidos en esta ludoteca escolar. Se tomaron en consideración las habilidades, nociones y adquisiciones de cada edad, y las características del desarrollo emocional y social, como referentes que permitieran establecer relaciones con los objetos que se iban seleccionando. Es decir, trabajando desde un modelo interaccionista del desarrollo, partimos de una mirada sobre los objetos fundamentalmente sostenida en las características del niño y sus potencialidades a desarrollar. En otros términos, analizar cómo los objetos se ajustaban a las características de los alumnos del Nivel Inicial, y al mismo tiempo habilitaran, por sus características físicas y funcionales, problematizando el estado actual del desarrollo, en el marco de los lineamientos curriculares del jardín de infantes.

Texturas, tipo de material, tamaño, peso, características del encastre, formas, variedad de vehículos, muñecos, tableros, dados, rompecabezas, distintos animales, cartas y títeres, en diálogo permanente con las características evolutivas, las necesidades del desarrollo y los contenidos del Nivel Inicial. Una tarea ordenada desde una específica concepción que establece relaciones múltiples y sistemáticas entre el aprendizaje, el desarrollo y los procesos de enseñanza. Marco que puede permitirle al docente anticipar posibilidades de complementación entre los materiales, una alternativa novedosa para abordar los distintos aspectos del desarrollo, y los variados contenidos curriculares de cada sala. A través de esta perspectiva, se fueron seleccionando los juegos y juguetes de esta ludoteca escolar, organizando los materiales en cuatro kits.

El **KIT Objetos** incluye juguetes fundamentalmente ligados a la promoción de juego simbólico. Es un formato de juego que requiere de los alumnos la construcción de guiones propios rescatando saberes y experiencias de su vida social. Formas de juego generalmente ligadas a escenas y escenarios en las que participan personajes. Se incluyen materiales para jugar juegos ligados a la vida cotidiana familiar (muñecos, bebés, carrito para el bebé, carrito para el supermercado); títeres de animales y personajes. Variedad de objetos que hacen posible la puesta en marcha de procesos de juegos distintos en su dinámica y sus temas. Se agruparon diferentes juguetes que remiten desde sus características físicas y funcionales a contenidos de la vida cotidiana y familiar (parejas, bebés, carritos para el supermercado, carritos para bebé, verduras, utensilios de cocina, animales de campo y de la selva), y juguetes ligados a temáticas de la comunidad (juego del doctor, autos, camiones, aviones, tren, carretilla para el arenero). El envío de parejas de adultos tiene por intención la inclusión de la figura del padre en los procesos de juego sostenidos en temáticas hogareñas. La presencia de varios bebés por



juegoteca hace posible la representación de familias en las que hay más de un hijo. Materiales como los animales, las bolitas, los diferentes vehículos y las pelotas facilitan la creación de juegos con temáticas típicas del jardín de infantes, juegos regionales y referidas a situaciones sociales en las que los chicos participan.

Los materiales enmarcan y guían los temas de los juegos, y por lo tanto es fundamental que el maestro anticipe y planifique alternativas de recursos, que posibiliten a los chicos variar y ampliar los temas que juegan dramáticamente. Esta juegoteca le da al maestro la oportunidad de elegir entre variados recursos, imaginando recorridos de juegos sobre un mismo tema o sobre temas distintos. La alternancia de los temas facilita la construcción de nuevos guiones, y el desarrollo de diálogos propios de cada contexto de interacción social al que las dramatizaciones refieren. En síntesis, es necesario variar la oferta de objetos, ideas y recursos para promover y lograr que los chicos amplíen los temas, y complejicen el contenido de los juegos. Este Kit agrupa materiales que se seleccionaron desde estos lineamientos generales.

El **KIT Construcciones** se conforma con materiales para promover juego de construcciones. Se incluyen distintos materiales, que a través del uso y la experiencia sistemática facilitan al niño la identificación de diversas situaciones para resolver. Las características específicas de cada material, sus posibilidades y limitaciones, son el marco propicio para la promoción del desarrollo de habilidades técnicas y la comparación de procesos y productos.

Los juegos de construcciones implican la relación entre medios y fines. Los chicos establecen una meta (una idea) a partir de la cual el juego se inicia, y se va organizando con la selección y combinación de materiales. Las características físicas y funcionales de los materiales a los que tengan acceso los chicos impactan directamente en la posibilidad de potenciar procesos de combinación, anticipación y resolución de situaciones problemáticas. Existen materiales industriales que han sido diseñados para potenciar este tipo de juegos: para encastrar (ladrillos de distinto tamaño, encastre tipo cepillo), para superponer (bloques de madera o de goma espuma), para unir (con cortes de unión en el mismo material). Estas opciones implican el desarrollo de destrezas motrices específicas en el proceso de juego con cada tipo de material.

Los juegos de construcciones ponen en acto saberes acerca del espacio y de los objetos en el espacio. Facilitan secuencias de juego más largas, ricas en verbalizaciones y combinaciones, prósperas en términos cognitivos por incluir situaciones problemáticas concretas. La experiencia sistemática con relación a este tipo de juegos permite a los niños ir superando procesos de exploración para ir hacia la construcción de objetos y escenarios de juego. Las ideas de los chicos remiten a imágenes mentales que les permiten iniciar el proceso de construcción, ofician de ordenador del proceso de juego, orientando el sentido de la acción concreta sobre los materiales y las negociaciones entre compañeros. También son estas imágenes mentales la que los chicos rescatan para evaluar sus producciones y la de los otros. Esta capacidad indica los avances del pensar en tanto señalan la distancia entre la acción y las ideas.

La variedad en tipo de material y tamaño es fundamental para poder diseñar recorridos progresivos durante las trayectorias escolares. Esta variedad favorece en los alumnos de Nivel Inicial el desarrollo de habilidades y la resolución de situaciones problema de distinto tipo, ya que cada material implica desafíos propios y específicos en función de sus características físicas y funcionales. Los bloques Smith Hill son un material tradicional de los jardines de infantes de nuestro país, un elemento que no puede faltar en las salas. Este material de madera seca y pulida, se presenta en un carrito para facilitar el uso autónomo por parte de



los alumnos. Se compone de 104 piezas de distinto tamaño y forma. Permite la construcción a través de la superposición de piezas, que por su peso facilitan la construcción en altura. Los ladrillos de plástico presentan otras alternativas para la construcción en tanto se trata de un material de encastrado en dos caras, liviano y colorido, que incluye ruedas con la intención de variar las ideas que los alumnos van transformando en construcciones. Se envían tres tamaños de ladrillo para hacer posible producciones de distinto tamaño, y que la docente pueda abordar temáticas cada vez más complejas acerca del espacio y el volumen. El encastrado tipo cepillo, es un material que presenta posibilidades de encastrado en todos sus lados, característica que facilita este tipo de juego por implicar menor presencia de situaciones problemáticas.

El KIT Juegos con reglas convencionales ordena los materiales que habilitan procesos de juego grupal con el objetivo de facilitar la interacción con el contenido, y promover procesos de descentración cognitiva. Los juegos que se organizan a través de reglas explícitas y anticipadas favorecen el reconocimiento de las normas como regulación de la conducta individual, y parámetro de los procesos de juego grupal. En este Kit se incluyen diversos juegos que implican contenidos de las áreas de conocimiento de Matemática y Lengua, y también que hacen posible la promoción y el desarrollo de funciones psicológicas. Sobre los rompecabezas se consideraron específicos aspectos. El tamaño del recorte para los encastrados establece un tamaño de pieza que facilita al niño/a de Nivel Inicial identificar partes de la imagen a armar. Las imágenes deberán cumplir con las especificaciones propias de este Kit. La cantidad de piezas ha sido un punto central a considerar, tomando como referencia las competencias de los chicos de este nivel educativo. Se consideró fundamental enviar una oferta progresiva: cuatro, seis, doce y dieciséis piezas con distintas imágenes que permitieran la alternancia de temas, y la práctica sistemática de esta experiencia de juego.

Este Kit de juegos integra de manera coherente los saberes específicos del área de Lengua y Matemática del Nivel Inicial y aspectos estructurales ligados al desarrollo cognitivo. Se busca en esta selección promover formas de juego que habiliten procesos de descentración cognitiva, comparación de acciones, capacidad representativa, identificación de formas, números y letras, y el aprendizaje de saberes específicos. Se seleccionaron diversos juegos que requieren el uso en acción de contenidos disciplinares y procesos cognitivos de distinta complejidad. Cada uno de ellos se presenta a través de diversos temas, promoviendo de este modo, la transferencia de estos logros y adquisiciones a distintos dominios, independizándolos de los aspectos figurativos o temáticos del juego. De este modo, es posible enriquecer y ampliar el capital cultural de los alumnos al mismo tiempo que se abordan los contenidos antes citados.

Kit Maderas. La inclusión de juegos y juguetes contruidos en madera se sostiene en el reconocimiento de este material como parte de la historia del jardín de infantes en nuestro país, y también de las características específicas de este material. La madera remite directamente a la naturaleza, y a los modos artesanales de producción. Su realización, aunque sea en gran escala, remite con más facilidad a la presencia y acción de las personas sobre el material. La textura es cálida, característica diferente a los juegos y juguetes en cartón y plástico. Conceptos como peso o equilibrio resultan altamente interesantes y productivos en la interacción con los juguetes de madera. Las relaciones entre tamaño, peso, equilibrio y forma pueden construirse en tanto los alumnos puedan, de manera sistemática, explorar y jugar con estos materiales. Es importante señalar que la madera da lugar a sonidos más armoniosos que el plástico, y que es un material muy durable, y de fácil reparación.

Se conformó un kit sólo de juegos y juguetes de madera a partir de la información obtenida en el intercambio con jugueteros. Estos objetos están producidos por un específico sector del



mercado juguetero, y por lo tanto su separación del resto de los materiales, facilita la presentación de oferentes. El kit Maderas incluye juguetes y juegos de construcciones.

Al modo de cierre

El proceso de socialización en los primeros años, guarda significados y expectativas singulares en distintos contextos familiares y comunitarios. El juego formará parte de este proceso en tanto los adultos lo consideren valioso para el desarrollo. De este modo, el juego como conducta, presentará características diferentes en cada niño, en función de las oportunidades de juego que los contextos educativos familiares y comunitarios hayan habilitado. Es responsabilidad del jardín de infantes enriquecer las acciones y las ideas a poner en juego a través de los materiales, los compañeros y las propuestas del docente. Desde este punto, los recursos y saberes que el Nivel Inicial pueda ofrecer a sus alumnos son fundamentales para ampliar y complejizar su capacidad de juego. Desde esta posición, en cada sala puede diseñarse un proceso educativo que planifique tiempos y espacios para jugar a través de diversos formatos que estimulen la capacidad representativa, la imaginación y el pensamiento.

El envío de esta ludoteca escolar para el Nivel Inicial es una estrategia destinada a fortalecer los lineamientos y acciones educativas planificadas por maestros y directivos enriqueciendo las prácticas y el ejercicio del rol.