



**Ministerio de Educación  
Dirección General de Nivel Inicial**

---

Rawson, Miércoles, 02 de Marzo de 2011

CIRCULAR N° 02/10

**EL JUEGO, LOS JUGUETES Y SU ORGANIZACIÓN**

En las salas del Nivel Inicial, más allá de reconocer que los niños atraviesan por una etapa caracterizada por el egocentrismo, se fomentan siempre situaciones de juego grupal.

La implementación de las ludotecas escolares, está pensada para favorecer escenarios que los niños a veces nunca viven fuera del ámbito escolar. El maestro debe estar entrenado y dispuesto para hacerlo. Hay además una Ley de Educación Nacional que promulga que “hay que jugar”, que debe existir en la sala mayor permiso para hacerlo. Recordando que en la sala, el juego se desarrolla como contenido cultural y educativo, y es la institución la que brinda el marco de sistematicidad que sella la diferencia.

En el ámbito de la sala, el Maestro desempeña dos roles importantes en relación al juego:

- a) Participación
- b) Análisis del juego y los juguetes

Respecto del primer punto, y tal como lo afirma Rogoff, los objetos son mediadores de la cultura, y los docentes guían esa mediación, ofrecen ideas, explican, ayudan a mantenerse en el juego, animan la entrada al mismo, propician un enriquecimiento simbólico, juegan. En este punto se debe **renovar la mirada sobre el valor de la participación propia**. A veces, hay que tener en cuenta que el Maestro es el primer adulto que el niño ve jugar, él es el presentador de los diferentes formatos del juego. Acerca del segundo punto, el maestro analiza los materiales desde la dimensión pedagógica según:

-Características físicas y funcionales de los juegos y juguetes.

-Posibilidades de intercambio o combinación: sobre como armonizar los diferentes juguetes de acuerdo con sus características y potencialidad de la combinación.

Por otro lado, el maestro secuenciar la presentación de juegos y juguetes, analiza lo que hacen los niños con los diferentes juguetes y realiza un seguimiento del proceso. El maestro debe planificar las situaciones de juego.

**MECANISMO DE ORGANIZACIÓN Y REPARTO**

Cada escuela recibe cajas que conforman todas juntas, una LUDOTECA. La cantidad de cajas de cada color varía acorde con la empresa que ha ganado la licitación y los materiales que se han comprado y con la cantidad de secciones de la institución. Cada formato tiene siempre más de una caja, y las mismas están rotuladas con color y número de serie. Existe diferencia entre el contenido de las ludotecas rurales y urbanas.

Es necesario pensar el lugar donde será guardada **LA LUDOTECA ESCOLAR**, acordándose usos y espacios. Cada juguete es una unidad- objeto, pero los juguetes no se reparten, se utilizan en su conjunto en la sala (entendiéndola como contexto flexible: patio interno, externo, otro) como contexto de juego. Se puede



## Ministerio de Educación Dirección General de Nivel Inicial

---

pensar en compartirla, siempre respetando el formato de juego. Ejemplo: una sala retira el material de dramatización completo, no fraccionado.

Para favorecer la conservación del material se propone un sistema de fichaje de los objetos de la ludoteca.

A modo de ejemplo las fichas podrían completarse de la siguiente manera:

**DCVch01** (referencia: **D**: Dramatización, **CV**: camión volcador, **ch**: chico, **01**: porque hay más de uno).

En primer lugar la letra identificatoria del formato (Damatizaciones: **D**, Construcciones: **C**, Reglas Convencionales: **RC**); a continuación la inicial del juego y alguna referencia, luego alguna característica si fuese necesario, y por último el número indicando la cantidad, si se tratara de elementos de los cuales hay más de un ejemplar.

La utilización de nomenclaturas abreviadas permitirá agilizar el registro de los juegos y juguetes de la ludoteca.

### Bibliografía

- BRUNER, J. (1984). "Juego, pensamiento y lenguaje". En LINAZA comp. Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid. Alianza.
- BRUNER, J. (1988). Realidad mental y mundos posibles. Barcelona Gedisa.
- DAVIES, B. (1994). Sapos y culebras y cuentos feministas .Los niños de preescolar y el género. Madrid. Cátedra.
- ELKONIN, D. B. (1980) Psicología del juego. Madrid. Aprendizaje. Visor.
- Rogoff, B. (1993). Aprendices del pensamiento. El desarrollo cognitivo en el contexto social. Barcelona. Paidós.
- Sarlé, Patricia. (2001). Juego y aprendizaje escolar. Novedades Educativas. Buenos Aires.

DGNI                      CIRCULAR N° 02/10



**Ministerio de Educación**  
**Dirección General de Nivel Inicial**

---