Tour Colombia Juega

Manual Práctico para Padres, Madres y Cuidadores

Crea un mundo de juego | Súmate Al Juego

INSTRUCCIONES

Para ingresar a los enlaces a lo largo del manual, puedes dar clic sobre cada uno de los links señalados con el ícono de la flecha y este te enviara a la página correspondiente.

Para mejor lectura
gira la pantalla

¿Eres padre, madre, cuidador o estás interesado o interesada en el mundo la infancia?

Te invitamos a recorrer estas páginas de la mano de nuestros juegos tradicionales, para aprender sobre el universo de descubrimientos, autoconocimiento, vínculos, disfrute y creación en el que se sumergen niños y niñas a la hora de jugar. **Haciendo un llamado al jugador/a que somos, escuchando el susurro del niño y niña que fuimos, podremos vivir, comprender y acompañar el juego, este tesoro fundamental para el desarrollo integral de nuestros niños y niñas. ¡Abramos la puerta!**

INTRODUCCIÓN

"El juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida. En este sentido, se constituye en un nicho donde, sin las restricciones de la vida corriente, se puede dar plena libertad a la creación"

D.W. Winnicott *(1982)*

Pensarnos la infancia y la vida misma sin el juego es imposible, desde bebés, en nuestros primeros contactos con otras personas y con el mundo, jugamos, primero con las miradas, los sonidos, los balbuceos, las cosquillas, nuestro cuerpo y poco a poco con los objetos y las palabras, en encuentros maravillosos con las personas que nos rodean. **Sin darnos cuenta, el juego es el puente con el mundo, nos lleva a descubrirlo, a explorarlo, a preguntarnos, a relacionarnos, a movernos por diferentes espacios y vivencias.**

Hablar entonces de acompañar y promover el juego, desde nuestro lugar en la adultez, *(Padres, madres, cuidadores, maestras, profesionales de diversas áreas)*, es, redescubrir el jugador que somos para reconocer y aceptar como válidas la curiosidad de los niños y niñas sobre el mundo y darle a sus descubrimientos un lugar especial. Acompañar el juego es entender que los niños y niñas viven por y para el juego como una forma de descubrimiento propio y de comunicación con el mundo que les rodea y comprender la importancia de crear ambientes propicios para el mismo, en nuestro día a día.

En este manual, encontrarás información sobre aquellos elementos que cumplen un papel esencial en el desarrollo armónico de nuestros niños y niñas e ideas sobre cómo ofrecerles oportunidades para un juego que puedan disfrutar *(El juego es disfrutable)*, retomar en diversas situaciones y explorar de formas cada vez más creativas *(El juego es iterativo)*, desplegar todo aquello que les interesa y tiene sentido *(El juego es significativo)*, integrarlo a su vida e invertir su tiempo en miles de juegos donde aprenden, disfrutan y se acercan a sus emociones *(En el juego nos involucramos activamente)*, y construir formas sanas de relacionarse con otras personas y con su entorno *(El juego es social)*. **De igual manera, comprenderás la importancia del juego en el proceso de acercarnos, asumir y expresar diversas emociones que se replican en la vida, y su lugar en la libertad y el despliegue de las habilidades creativas.**

1 Creando universos infinitos

"Ladrillo a ladrillo
Construyo un castillo
Tan alto tan alto que llega
hasta el sol
El sol cuando llueve
Se esconde allí dentro
Para no mojarse
Con el chaparrón"

Cantajuego popular.
Puedes encontrarlo en *https://www.youtube.com/watch?v=ldLZZc44kVg*

En el juego, una caja de cartón, una tapa plástica, una almohada o una cobija, salen de la cotidianidad y son transformadas por los niños y niñas en los mejores materiales para construir. Casas, refugios, puentes, enormes castillos y caminos sin límites dejan ver las mejores habilidades de quien las crea, sus sueños, deseos y el disfrute de trabajar por ellos y ellas. Cuando estas construcciones parten y son enriquecidas por un cuento, una canción, un poema, invitan al disfrute, la exploración, la curiosidad y los encuentros con otras personas de la forma más maravillosa. ¿Has pensado en algún rinconcito de tu casa, jardín, sala, cocina que pueda transformarse por tiempos cortos, en tu día a día, en un castillo o casita que permita descubrir otros universos? No necesitas materiales especiales, solo los objetos de casa que se puedan destinar al juego y toda tu imaginación.

El juego, implica combinaciones y transformaciones de ideas, acciones y situaciones, el mundo simbólico del ***"como sí"***, donde nuestra imaginación nos permite curiosear, investigar, descubrir que el mundo que nos rodea está lleno de múltiples caminos por descubrir.

En las experiencias creadoras a partir del juego, se vive un sentimiento pleno de libertar, que, al encontrarse con las ideas y los mundos posibles propuestos por los otros, ofrece una experiencia de descubrimientos maravillosos.

Sea cual sea tu rol como adulto, acompañante y jugador, sin importar el lugar en el que te encuentres *(la casa, la guardería, el salón comunitario, el aula de clases)*, tienes la posibilidad de crear, con pocos recursos, ambientes que inviten al juego, escenarios para el desarrollo personal, el vínculo y la confianza. Puedes pensar estos ambiente en función de un proyecto escolar institucional o simplemente enriquecer tu entorno familiar, las relaciones entre grandes y los niños y las niñas en tu hogar.

¡CAJÓN DE IDEAS!

Con las y los más pequeñitos canta la canción mientras levantas un castillo con cobijas y almohadas. Descubrir el *adentro-afuera*, sus posiciones corporales y las de sus cuidadores en el espacio, que aparezcan, desaparezcan es apasionante, únelo a un juego de escondidas, a una historia donde de noche dormimos dentro y cuando sale el sol salimos...verás el placer y la emoción y el pedido de repetición.

Prueba con los niños y niñas de 4 años en adelante, a hacer el castillo más alto, grande o tenebroso, o simplemente síguele la pista a lo que te propongan como historia. ¿para los 10 años en adelante? Proponles construcciones complejas con objetos pequeños que reten su creatividad **¡Tapas, fichas, lego, construcubitos, ¡bloques de madera o los que tengan a la mano!** Anímalos a descubrir con qué objetos de casa se puede construir haciendo combinaciones, comparte con ellos el placer de construir.

¿Tienes cartones, hojas o superficies donde se pueda pintar? ¿Qué tal si leemos un cuento, contamos historias de miedo y luego las pintamos? Con tus manos, colores o pinturas. ¿Y si nos disfrazamos de nuestros personajes favoritos o de aquellos que nos asustan, y así los enfrentamos?

¡A crear!

2 Me encuentro mientras te encuentro: Juego, emociones y vínculos

1, ▸ 2, ▸ 3, ¡A CORRER QUE LLEGÓ EL LOBO!

Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está

Grupo: Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, ¿Lobo estás?
Lobo: Me estoy poniendo los pantalones...

Grupo: Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está,
¿Lobo estás?
Lobo: Me estoy poniendo el chaleco.
Grupo: Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está,
¿Lobo estás?
Lobo: Me estoy poniendo el saco.
Grupo: Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está,
¿Lobo estás?
Lobo: Me estoy poniendo el sombrerito.

Grupo: Juguemos en el bosque
mientras el lobo no está,
¿Lobo estás?
Lobo: ¡Ya salgo para comérmelos a todos!

Juego popular en Latinoamérica, con variaciones según las regiones. Puedes encontrarlo y aprender a jugarlo en: *https://www.youtube.com/watch?v=AyBc_IeqmsM*

REGLAS DEL JUEGO

Los niños/as forman una ronda y giran cantando la canción. Otro niño o niña previamente elegido está en el centro, o en un lugar por fuera de éste, destinado a ser ***"La casa del lobo"***. Cada vez que el grupo pregunta ***"¿Lobo, estás?"*** el lobo contesta ***"Me estoy poniendo [una prenda]..."***. Siguen cantando esto una y otra vez hasta que el lobo esté vestido y responda ***"Ya salgo para comérmelos a todos"*** –el ***"lobo"*** puede agregar tantas prendas como se le antoje y sus acciones antes de salir pueden variarse, dependiendo de lo que cada niño o niña introduzca de manera creativa: ***"Durmiendo una siesta, poniéndose los zapatos, cepillándose los dientes, bañándose"*** arreglando su casa etc. Luego inicia la persecución, los niños y niñas corren mientras el lobo trata de tocar a alguien. **La primera persona que el lobo toque pasa a ser el lobo y el juego vuelve a empezar.**

UN MUNDO DE EMOCIONES

En este, como en muchos juegos tradicionales con características similares *(Gato y ratón, La llorona, El chiriguare)*, están presentes el miedo, el peligro, la desconfianza, los límites, el divertirse y tener cuidado de lo que hay alrededor, experimentar el rol del ***"malo"*** que se come a quienes participan, abordando así sus propias emociones agresivas, moduladas por el juego o ser la persona indefensa que debe usar sus recursos para sobrevivir, cuidarse, preservarse. **El juego permite un espacio simbólico, intermedio entre la realidad y la fantasía, donde a través de los roles podemos experimentar diversas emociones, formas de relacionarnos con los otros, situaciones variadas y encontrar formas de asumirlas, desplegando sentimientos frente a ellas y preparándonos al tiempo para todas las experiencias afectivas y sociales que viviremos a lo largo de nuestra vida.** Otras ocasiones utilizan el juego para aislarse de la realidad y encontrarse a sí mismo tal como le gustaría ser, convirtiéndose así en una vía de expresión privilegiada.

3 Los pactos del juego: los pactos de la vida

EL PUENTE ESTÁ QUEBRADO

"El puente está quebrado,
¿con qué lo curaremos?
Con cáscara de huevo,
burritos al potrero. Que
pase el rey, que ha de pasar,
que el hijo del conde se
ha de quedar"

¡A JUGAR!

Dos niños o niñas se toman de las manos frente a frente, de tal manera que formen un arco o puente. El resto, a cierta distancia forman una fila india, quienes forman el arco eligen, sin que el grupo escuche, un color diferente cada uno.

Cantando, los de la fila pasan por debajo del arco mientras cantan la canción:

"El puente está quebrado, ¿con qué lo curaremos? Con cáscara de huevo, burritos al potrero. Que pase el rey, que ha de pasar, que el hijo del conde se ha de quedar"

En la palabra ***"Quedar"***, los del arco bajan los brazos y atrapan al jugador que en ese momento paso por allí. En voz baja, para que el resto no oiga, le piden escoger entre los dos colores. Después de haber elegido un color, quien quedó en el puente se coloca detrás del niño del arco al que este corresponde y lo toma por la cintura.

Continúa el juego de la misma manera hasta que cada integrante del grupo haya elegido uno de los dos colores. Se da entonces,una prueba de fuerza. Firmemente, agarrados por la cintura de la compañera o compañero de adelante, los miembros de cada equipo empiezan a jalar hacia atrás en dirección contraria al otro grupo. Puede suceder que los de un equipo sean arrastrados por el otro o que se suelte una niña o niño y caigan al suelo varios de ellos. El equipo ganador es el que atrae hacia su lugar al otro equipo sin caerse.

Este juego, que puede ser jugado por niños y niñas de cualquier edad ***(los y las de menor edad en compañía y con la protección de una persona adulta)*** nos muestra elementos del desarrollo afectivo y social, en él los niños y niñas experimentan diversas emociones como alegría, miedo, placer, preocupación, enfado y ensayan formas de resolverlas. Sosteniendo las reglas internas del juego como el espacio físico, ser atrapado, pertenecer a un equipo, ganar, perder, compartir, competir experimenta y afronta el disfrute de los lenguajes compartidos, afrontar la frustración y seguir viviendo con tranquilidad después de experimentarla.

La regulación de sus impulsos, ***(Por ejemplo, modular su fuerza para sostener el juego sin hacer daño, pensando en quienes participan o en las diferencias propias de los seres humanos)***, la importancia de los acuerdos, el respeto por los turnos, la escucha y atención a las necesidades del otro también están presentes. Diferentes edades, estaturas, complexiones físicas, intereses, habilidades y dificultades se juntan en un espacio integrador, donde cada participante aporta algo de sí mismos para sostenerlo, respetarlo y disfrutarlo.

Así, encontramos en el juego todos los pilares de un desarrollo socio afectivo para la vida:

- **Lenguaje emocional:** Múltiples formas de reconocer, asumir y expresar nuestras emociones
- **Consciencia de sí mismo:** Reconocer y aceptar lo que siento frente a una situación y no ***"cubrir"*** o sentirme culpable por sentirla, asumir mi rol en una situación, reconocer mis habilidades, mis fragilidades y dificultades.
- **Consciencia de otras personas:** Capacidad para prestar atención a lo que los otros sienten y piensan.
- **Autorregulación:** Capacidad de inhibir mis acciones frente a una emoción intensa.
- **Formas creativas de solución de conflictos:** Se busca que las soluciones abruptas, violentas, radicales sean remplazadas por la mediación y el diálogo.

¡CAJÓN DE IDEAS!

Los elementos mencionados están presentes en múltiples juegos de equipo y de mesa para jugar con los niños y niñas de mayor edad *(Batallón, captura la bandera, ponchados, "Yermi")* y en rondas musicales para los más pequeñitos *(Los pollos de mi cazuela, agua de limones, la carbonerita, La tortuguita)*. Puedes encontrarlos en internet y en bibliotecas públicas.

¿Qué tal armar unas damas, parqués, dominó o ajedrez casero con material reciclable?

ENLACES SUGERIDOS

Teatro de marionetas de Carton:
https://playlist.legofoundation.com/es-la/todas-las-actividades/teatro-de-marionetas-de-carton/

Cosas que me hacen feliz:
https://playlist.legofoundation.com/es-la/todas-las-actividades/cosas-que-me-hacen-feliz/

Dibujos locos:
https://playlist.legofoundation.com/es-la/todas-las-actividades/dibujos-locos/

Te reto:
https://playlist.legofoundation.com/es-la/todas-las-actividades/te-reto/

Tres en raya:
https://playlist.legofoundation.com/es-la/todas-las-actividades/tres-en-raya/

CONCLUSIONES

Este es un manual hecho para todos y todas, porque, sin importar nuestras diferencias culturales, sociales, políticas, afectivas o nuestras habilidades, tenemos el potencial de ser jugadores y de aprovechar herramientas que nos permitan transmitir la importancia del juego en nuestros entornos cercanos, ofreciendo a nuestros niños y niñas formas armónicas de conocerse, vivir su emociones y encontrarse con los otros, a través de un juego enriquecido por el afecto, el cuidado y la alegría. **Los lazos sociales que puedan crear y los universos infinitos que puedan perseguir, están en nuestras manos.**

PARA TENER EN CUENTA

Queremos ofrecerte estas recomendaciones para que puedas crear espacios de juego, las veces que quieras:

- **Un día de juego no necesariamente tiene que ser un día completo,** un día de juego puede ser espacios cortos de tiempo en el que compartamos experiencias de juego con nuestros hijos/as, cualquier persona que quiere aprender mediante el juego. **Estos espacios, se pueden realizar en nuestras casas, lugares al aire libre o cualquier espacio en el que podamos sentirnos a gusto y felices para jugar.**

** En caso de que quieras replicar el día de juego con la misma metodología que encuentras en los manuales, debes contar con un mínimo de 4 horas para realizarlo.*

- El **manual para padres, madres, y cuidadores** es flexible, por esto puede ser adaptable al contexto y la cultura local. Pueden integrarse juegos tradicionales que también promuevan el desarrollo de habilidades sociales emocionales y creativas. Incluso cognitivas y físicas. **Si recuerdas algún juego de tu infancia o adolescencia que traiga buenos recuerdos y quieras transmitirlos es una gran oportunidad para compartirlos con tus hijos e hijas.**

Algunas preguntas frecuentes sobre el manual:

- **¿Debo realizar todas las actividades de juego propuestas por el manual?**
  No es necesario. Depende del tiempo, espacio y material con el que cuentes. Puedes hacer la actividad que más llame tu atención, o que se más se adapte a lo que busques desarrollar.

- **¿Qué pasa si no cuento con todos los materiales para hacer los juegos?**
  ¡No te preocupes! La magia del juego es la creatividad, puedes reemplazar unos objetos por otros. **El objetivo es utilizar lo que tengas a tu alcance, puede ser material reciclado.**

- **¿Qué tan importante son los momentos de reflexión al finalizar las actividades de juego?**
  Es esencial que le demos el tiempo y la importancia a los espacios de reflexión final de cada actividad de juego, ya que en estos podemos **cuestionar, enseñar y aprender las habilidades que se desarrollan por medio del juego**, y el impacto positivo que puede tener en la niñez, en el hogar y en su entorno.

- **¿Por qué es importante que yo como padre, madre y cuidador promueva escenarios/espacios de juego para la niñez?**
  Porque los Padres, Madres y cuidadores hacen parte de uno de los principales entornos de la niñez, que son los hogares. De esta manera, su rol como facilitadores y promotores de estos espacios de juego es muy importante porque pueden **aportar directamente al desarrollo integral de sus niños y niñas.**

Si quieres conocer sobre experiencias de padres, madres y cuidadores que valoran el juego para el desarrollo de la niñez, ***haz click aquí.***

Tour
Colombia
Juega