

LUDOTECA ESCOLAR: **colección ordenada de juegos y juguetes para el Nivel Inicial**

Introducción

El diseño de esta Ludoteca Escolar desde y para el Nivel Inicial, se ha sustentado en múltiples referentes, considerados marco y guía en el proceso de selección y organización de los materiales que la conforman. Un proceso sostenido a través de los lineamientos de la Ley de Educación Nacional 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 heterogeneidad de infancias que devienen en singulares biografías de juego.

En el artículo 20 de la Ley 26.206 se reconoce como objetivo del Nivel Inicial el “Promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social”. Considerar al juego, como uno de los objetivos 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 significa al juego como un contenido cultural estableciendo relaciones con las distintas dimensiones del desarrollo, habilitando entonces acciones educativas fundamentadas en este marco legal. Un proceso, que al mismo tiempo, implica el fortalecimiento de la identidad de este nivel educativo en las relaciones y articulaciones con otros niveles y modalidades, a partir de sus características y contenidos propios.

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 acciones educativas alternativas. El envío de esta Ludoteca Escolar puede dar inicio a nuevas posibilidades y desafíos, para los alumnos y alumnas y para 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 Ludoteca Escolar 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 y organizaron juegos, juguetes y materiales que puedan orientar a los docentes en el 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 implica 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 de 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. Una intervención pedagógica, tanto para alumnos y para docentes, que puede habilitar nuevas formas de interacción, a través de variados objetos, juegos y juguetes que presentan progresiva complejidad. Esta ludoteca enmarcada en una propuesta educativa planificada por el docente pueda facilitar procesos de aprendizaje promotores de desarrollo. Se trata de enriquecer a las propuestas de enseñanza, favoreciendo trayectorias escolares más interesantes para los alumnos, acordes a sus características, y a la normativa legal vigente para nuestro nivel.

Se considera a los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios como un texto vinculante que oficia de referencia y marco para todas las jurisdicciones, habilitando líneas de continuidad que estimulan un proceso de transformación de las prácticas cotidianas en las escuelas. En este documento 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” (NAP, pág. 13, Diciembre 2004). Este lineamiento fue guía en el proceso de selección de materiales, juegos y juguetes, pensando en que los mismos facilitarán el desarrollo de juegos simbólicos, reglados y de construcción. También ha permitido reconocer que esta ludoteca escolar debía estar pensada para y desde el contexto del Nivel Inicial en relación a la multiplicidad de atributos que lo caracterizan.

El juego es significado por la Ley Nro 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 Ludotecas Escolares fortalece y amplía las posibilidades de las escuelas para el diseño de propuestas de enseñanza ajustadas a estos lineamientos, que permita promover evolución y complejización de los saberes relativos al juego tanto para los alumnos como para los docentes.

Intenciones pedagógicas

Esta Ludoteca Escolar se enmarca y organiza a través de los propósitos y contenidos a desarrollar en el Nivel Inicial. 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. Esta posición acerca del juego en el Nivel Inicial 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, que se aleja de las orientaciones naturalistas, cuando afirma que “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).

En tanto el juego es una actividad cultural y social, su presencia en la vida de los chicos remite a los valores y creencias de la comunidad de la que forman parte. Un proceso que se inicia en la familia y la comunidad, sostenido en las representaciones y posibilidades materiales de cada contexto, que implicará distintas formas de mediación y enseñanza orientadas al aprendizaje de los juegos y la interacción con los juguetes. 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. Una

experiencia educativa que se orienta a la promoción del desarrollo, y a la apropiación de contenidos culturales acordes a las potencialidades y necesidades de esta etapa, sostenida en un contexto grupal de pares y mediada por un docente capacitado.

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 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 que conforman a esta ludoteca escolar. Se consideraron a las habilidades, nociones y adquisiciones, y a las características del desarrollo emocional y social propias de esta etapa, 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, problematizar el estado actual del desarrollo, en el marco de los lineamientos curriculares del Nivel Inicial.

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, el juego 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 a los materiales en cuatro kits; Kit Objetos, Kit Construcciones y Kit juegos con reglas convencionales.

El KIT Objetos incluye juguetes fundamentalmente ligados a la promoción dramatizaciones. 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, 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 la el bebé, verduras, utensillos de cocina, animales de campo y de la selva), y juguetes ligados a temáticas de la comunidad (autos, camiones, tren, carretilla para el arenero, tractor, barco, pelotas).

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 sus características específicas. 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. Su textura es cálida, sus sonidos armoniosos, características diferentes en relación los juegos y juguetes en cartón y plástico.

En las dramatizaciones los niños y niñas asumen roles, personajes de situaciones convencionales de su vida cotidiana o ficcionales. En estos procesos de juego, los juguetes y materiales de juego son los atributos de los personajes y de los escenarios. A veces, los objetos resultan ser los personajes, y los niños son quienes hacen dramatizar a los juguetes. Variaciones propias de este formato de juego, que sólo es posible con la presencia estable de

recursos materiales seleccionados con este fin. La inclusión de muñecos que representen a adultos de distinto sexo y a bebés remite a las costumbres de nuestras comunidades y a la historia de las prácticas del Nivel Inicial. Es imposible imaginar una sala de jardín de infantes que no cuente con muñecos diversos para que los niños y niñas puedan jugar. Para esta Ludoteca Escolar se ha dedicado especial interés a estos juguetes con la intención de establecer pautas de diseño que diera lugar a la construcción de combinaciones alternativas. Las muñecas y muñecos presentan distinto color de pelo y tipo de ropa, pauta orientada al cuestionamiento de estereotipos y a la producción de dramatizaciones que permitan representar características propias de cada comunidad escolar.

Desde este marco, la presencia de los títeres aporta, a este formato de juego, atributos específicos. Los títeres son personajes de juego que facilitan la construcción de guiones en tanto se convierten en referentes que orientan las secuencias de los relatos a jugar. Los niños eligen personajes desde los cuales se va armando la trama del juego y los diálogos. Los distintos personajes pueden combinarse, haciendo posible la construcción de variados contextos de significado desde los cuales las historias pueden sostener direcciones y sentidos alternativos. Son juguetes relacionados con la fantasía y la literatura, que pueden habilitar la creación de propuestas pedagógicas integradas entre distintas áreas de conocimiento en las trayectorias escolares de los alumnos del Nivel Inicial.

Los materiales enmarcan y guían los temas de los juegos, y por lo tanto es fundamental que el maestro anticipe y planifique alternativas que posibiliten a los alumnos variar los temas que juegan dramáticamente. Esta ludoteca puede ser para el maestro una oportunidad estimulante que lo convoque para imaginar recorridos de juegos sobre un mismo tema o sobre temas distintos. Esta alternancia facilita la construcción de nuevos guiones, y el desarrollo de los diálogos propios de cada contexto de interacción social al que las dramatizaciones refieren. Se considera 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.

El KIT Construcciones incluye distintos materiales para promover juego de construcciones, que a través del uso y la experiencia sistemática facilitan a los chicos 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 impacta directamente en la posibilidad de potenciar procesos de combinación, anticipación y resolución de situaciones problemáticas.

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 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 las que los chicos rescatan para evaluar sus producciones y la de los otros. Esta capacidad de reflexión sobre las acciones, revela la distancia entre la acción y las ideas, fortaleciendo el pensar.

La variedad en las materias primas, el tamaño y el tipo de encastre es fundamental para poder diseñar recorridos progresivos durante las trayectorias escolares. Los bloques Smith Hill son un material tradicional de los jardines de infantes de nuestro país, un material que no puede faltar en las salas. Se compone de 100 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, la diferenciación de figuras, la inclusión de rampas y desniveles, de arcos y puentes. 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.

Los ladrillos de plástico presentan otras 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 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 el docente pueda abordar temáticas cada vez más complejas acerca del espacio y el volumen. El encastre tipo cepillo, es un material que presenta posibilidades de encastre en todos sus lados, característica que facilita este tipo de juego por implicar menor presencia de situaciones problemas. La inclusión de cabezas y ruedas habilita la creación de procesos de juego en los que se combina juego simbólico y juego de construcciones.

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. Son 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 encastrés 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.

Se seleccionaron juegos que implican diversos contenidos disciplinares y procesos cognitivos de progresiva complejidad. Una selección orientada para la promoción de formas de juego que habiliten procesos de descentración cognitiva, comparación de acciones, capacidad representativa, identificación de formas, cantidades y números, dibujos y palabras, de manera integrada. Cada uno de ellos se presenta a través de diversos temas, promoviendo de este modo, la transferencia de logros y adquisiciones a distintos dominios, independizándolos de los aspectos figurativos o temáticos del juego.

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 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 Nivel Inicial enriquecer las acciones y las ideas a través de los materiales, los compañeros y las propuestas del docente, para ampliar y complejizar la capacidad de juego. Desde esta posición, en cada sala puede diseñarse un proceso pedagógico que planifique tiempos y espacios para jugar a través de diversos formatos que estimulen la capacidad representativa, la imaginación, el pensamiento, y el aprendizaje de contenidos disciplinares. 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.