

# Juguemos Juntos

## Estrategia Nacional del Juego

El Juego como Eje Potenciador para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia



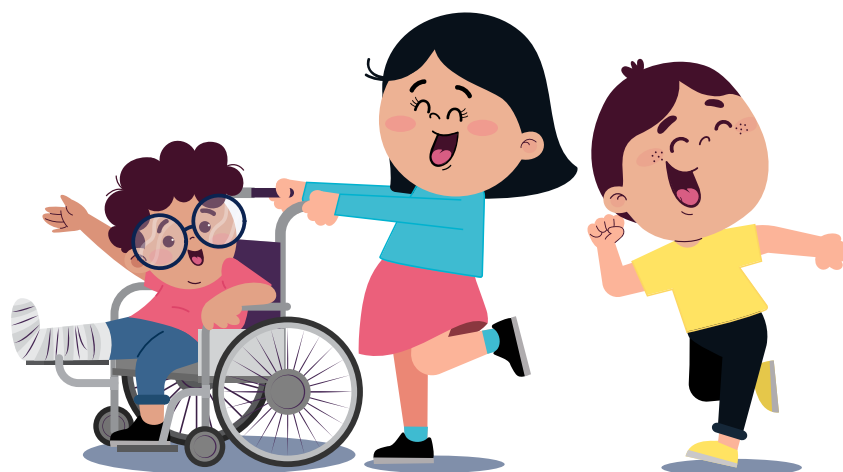
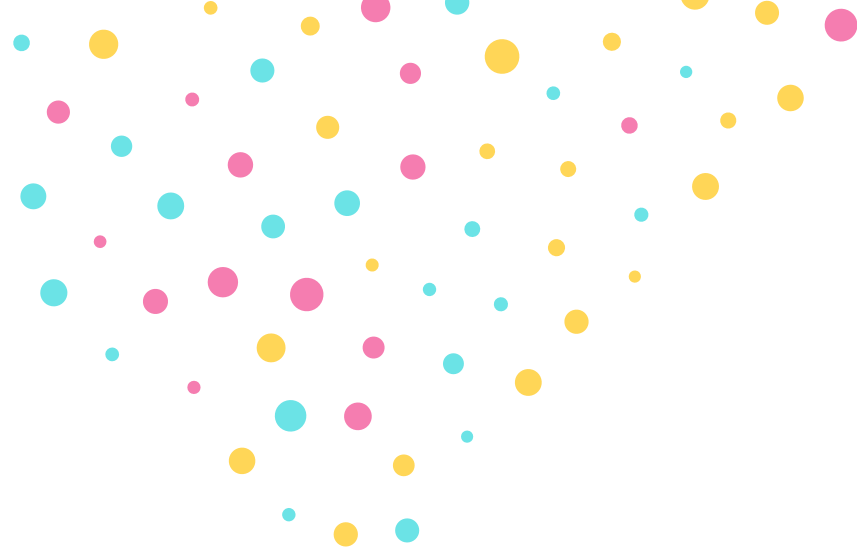
Año 2023  
Gobierno de El Salvador, Centroamérica



# Juguemos Juntos

Encuentra el diferente





# Juguemos en el bosque



Canción popular

Juguemos en el bosque,  
mientras el lobo no está.  
Lobo, ¿estás?

**¡Me estoy vistiendo para salir!**



Juguemos en el bosque,  
mientras el lobo no está.  
Lobo, ¿estás?



**¡Me estoy poniendo los lentes!**

Juguemos en el bosque,  
mientras el lobo no está.  
Lobo, ¿estás?

**¡Me estoy poniendo el sombrero!**

Juguemos en el bosque,  
mientras el lobo no está.  
Lobo, ¿estás?

**¡Sí, y ya salgo para que Juguemos Juntos!**





## Créditos

### Comité para la formulación de la Estrategia Juguemos Juntos

Despacho de la Primera Dama de la República  
Instituto Crecer Juntos  
Ministerio de Salud  
Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología  
Ministerio de Cultura  
Instituto Salvadoreño de Turismo  
Consejo Nacional de la Primera Infancia, Niñez y Adolescencia

### Asistencia técnica, metodología y facilitación

María Consuelo Gaitán Clavijo, Consultora Diálogo Interamericano  
Diana Carolina Bejarano Novoa, Consultora Diálogo Interamericano

### Fotografía y diagramación

Instituto Crecer Juntos

### Primera Edición

San Salvador, agosto de 2023.

## Contenido

|                                                                          |           |
|--------------------------------------------------------------------------|-----------|
| PRESENTACIÓN.....                                                        | 8         |
| <b>SECCIÓN 1. ME ESTOY VISTIENDO PARA SALIR.....</b>                     | <b>10</b> |
| ¿Qué es la Estrategia Nacional del Juego?.....                           | 12        |
| ¿Por qué una Estrategia Nacional del Juego?.....                         | 13        |
| ¿Cuáles son los entornos en los que se concreta la Estrategia?.....      | 16        |
| <b>SECCIÓN 2. ME ESTOY PONIENDO LOS LENTES.....</b>                      | <b>22</b> |
| ¿Qué entendemos por juego en la Primera Infancia? ¿Por qué jugamos?..... | 23        |
| ¿Por qué el juego es tan importante para las niñas y los niños?.....     | 25        |
| <b>SECCIÓN 3. ME ESTOY PONIENDO EL SOMBRERITO.....</b>                   | <b>28</b> |
| ¿Qué es necesario para que el juego ocurra?.....                         | 29        |
| Entorno Hogar.....                                                       | 37        |
| Entorno Salud.....                                                       | 40        |
| Entorno de Atención Integral.....                                        | 43        |
| Entorno Educativo.....                                                   | 46        |
| Espacio Público y Comunitario.....                                       | 51        |
| Entorno Protección e Inclusión.....                                      | 58        |
| <b>SECCIÓN 4. ME ESTOY ALISTANDO PARA SALIR A JUGAR JUNTOS.....</b>      | <b>62</b> |
| Principios orientadores.....                                             | 65        |
| Gobernanza.....                                                          | 69        |
| Manifiesto.....                                                          | 70        |



## Presentación

Crear las condiciones para que las niñas y los niños de El Salvador gocen y disfruten sus derechos, ha implicado un trabajo de reorganización, articulación y coordinación para edificar las bases legales, políticas y técnicas que sustentan un accionar pertinente y de calidad.

La Estrategia Nacional del Juego «Juguemos Juntos» se suma a esta trayectoria, y se presenta como una oportunidad para que la Primera Infancia de El Salvador disfrute del juego como un derecho y factor fundamental de su desarrollo y aprendizaje, en los diversos contextos donde transcurre su vida.

### Hay tres hitos fundamentales que enmarcan a la Estrategia Nacional del Juego:

- El primero, **la Ley Crecer Juntos para la Protección Integral de la Primera Infancia, Niñez y Adolescencia** (2022), que crea el ecosistema ideal para protección y garantía de los derechos de la niñez y adolescencia; en la cual justamente se reconoce, en sus artículos 60 y 61, el derecho al juego, el esparcimiento, descanso, recreación y deporte.
- El segundo, **la Política Nacional de Apoyo al Desarrollo Infantil Temprano Crecer Juntos**, resultado de un esfuerzo multisectorial tanto del sector privado como público y que desde 2020 marca una hoja de ruta para la década 2020-2030, buscando que las niñas y los niños, durante su Primera Infancia, alcancen su máximo potencial de desarrollo. La Estrategia acoge sus principios orientadores, enfoques, ejes y atenciones priorizadas.
- El tercero, **el Modelo de Atención Integral a la Primera Infancia**, que se constituye en el marco de directrices que definen las características que deben reunir las atenciones destinadas a niñas y niños, desde su gestación hasta cumplir los 8 años, considerando aspectos relacionados con las diferentes áreas o dimensiones de su desarrollo. Este comprende cinco componentes que responden a las características, condiciones y necesidades específicas, propias de la niñez en esta etapa de vida: Salud y Nutrición, Familias y Entornos Potenciadores, Educación y Cuidados, Promoción y Protección de Derechos, e Inclusión, Equidad y Diversidad Cultural.

Desde allí, se propone dar vida a un proyecto colectivo que convoca a madres, padres, abuelos, cuidadores, maestros y maestras, profesionales que tienen contacto con las niñas y los niños de la Primera Infancia, así como a los tomadores de decisiones de la política pública, a la sociedad y los representantes del sector privado. Las bases conceptuales y políticas de dicho proyecto se recogen en el presente documento, organizado en cuatro secciones:

1. **Me estoy vistiendo para salir:** da cuenta de qué es la Estrategia, y el porqué de esta; presenta sus líneas de acción y los entornos en donde se materializa.
2. **Me estoy poniendo los lentes:** presenta el marco conceptual de la Estrategia, qué entendemos por juego en la Primera Infancia, por qué es tan importante para las niñas, los niños y cómo aparece el juego a lo largo de la vida.
3. **Me estoy poniendo el sombrero:** plantea lo que se requiere para que el juego ocurra, las relaciones que tiene con la literatura, la expresión artística, la exploración y cierra con pistas específicas para la materialización del juego en cada uno de los entornos.
4. **Me estoy alistando para salir a jugar juntos:** presenta la propuesta de gobernanza y la distribución de metas para corto, mediano y largo plazo. Estas metas darán paso al diseño de planes según plazo definido.

El cierre se plantea como una invitación al compromiso y el trabajo conjunto para dar vida y materializar todo lo expuesto, a través de la ratificación de un Manifiesto por el Juego.



# Sección 1

Me estoy vistiendo para salir

## ¿Qué es la Estrategia Nacional del Juego?

Se entiende como el conjunto de acciones encaminadas a generar las condiciones para que la Primera Infancia de El Salvador disfrute del juego como un derecho y factor fundamental de su desarrollo y aprendizaje, en los diversos contextos donde transcurre su vida. Esto implica acciones planificadas, consensuadas y sostenibles de las instituciones del Estado, en corresponsabilidad con la familia y la sociedad, para que se reconozca el valor del juego y el rol que cada uno de estos actores asume en relación con su garantía.

El juego es una expresión natural de la interacción social y no una imposición coercitiva, el juego responde a las etapas del desarrollo según la edad, por lo que se requiere hacer un análisis más detallado que permita intervenir la interacción, según las diferentes etapas del desarrollo, estableciendo fases y sujetos de interacción, alcances y plazos que permita abordar el bienestar y el desarrollo integral de las niñas y los niños de forma holística y con atención especial al cuidado de su salud mental y emocional.

Bajo este contexto, los actores son llamados a promover y acompañar el juego, por lo tanto, son responsables de asegurar que la Estrategia cobre vida. Por una parte, se encuentran los encargados de la formulación de políticas para la infancia, los planificadores y los profesionales que tienen la responsabilidad colectiva de garantizar que el juego esté en el centro de la toma de decisiones en toda la sociedad, como promotor para el cambio cultural. Por otra, están las personas adultas que se relacionan directamente con las niñas y los niños en los entornos mencionados, como los padres, madres, personal sanitario y del sistema de protección, docentes, facilitadores del desarrollo y asistentes técnicos pedagógicos. Visto así, con el diseño e implementación de la Estrategia se busca posicionar una responsabilidad colectiva en la realización del derecho a jugar, con una comprensión compartida de los roles de las entidades de Gobierno, las familias, las comunidades, el sector privado, los individuos y medios de comunicación.

La Estrategia Juguemos Juntos comprende cinco líneas de acción: movilización social, gestión de conocimiento, fortalecimiento de capacidades, creación de ambientes y experiencias, y gestión de la estrategia, a partir de las cuales se organizan las intervenciones lideradas por las instancias de Gobierno a cargo de los responsables del desarrollo integral de la niñez en la Primera Infancia. Las líneas de acción responden a la garantía del juego y su materialización en seis entornos donde habitan las niñas y los niños durante su Primera Infancia: Hogar (casa), Salud (centros hospitalarios, unidades de salud), de Atención Integral (modalidades de la Vía Familiar Comunitaria y la Vía Institucional), Educativo (centros educativos), Espacio Público y Comunitario (parques, museos, casas de la cultura, casas comunales), y Protección e Inclusión (centros de resguardo, albergues, GAMI, otros).

Para lograr esto, la Estrategia parte de plantear un horizonte de sentido común sobre qué es el juego, cómo se relaciona con el desarrollo y aprendizaje, de qué forma las personas adultas pueden vincularse, promoverlo, acompañarlo y qué aspectos son innegociables para asegurar su presencia auténtica en los entornos señalados. Junto con la formulación de las comprensiones, la Estrategia define un Plan de



Acción Nacional, con proyección a 2030, que establece resultados, metas y acciones que facilitan su implementación y el seguimiento a su efectividad. El Plan es un referente para que los territorios puedan incluir acciones dentro de sus planes municipales de Primera Infancia, niñez y adolescencia, y en otros instrumentos de política que se considere pertinente, así como para generar un diálogo con el nivel nacional acerca del alcance y los resultados de la Estrategia. De tal forma, se promueve una gestión colaborativa que posibilita la retroalimentación permanente entre lo local y lo nacional, y que busca una gran movilización social alrededor del juego.

Juguemos Juntos se construyó de forma participativa con las instituciones y actores que hacen parte de la Política Crecer Juntos, incluyendo así a personal multidisciplinario de las áreas de Salud, Educación, Cultura y Protección, con quienes se llevaron a cabo espacios de consulta, discusión y validación. Recoge los avances y evidencias más recientes sobre el juego, así como la identificación de lecciones aprendidas de experiencias internacionales. A su vez, se contó con un ejercicio de participación con niñas, niños y familias, en el marco de programas para la Primera Infancia, y del Consejo Consultivo de la Niñez y Adolescencia de El Salvador.

### ¿Por qué una Estrategia Nacional del Juego?

El Salvador busca ser el mejor lugar para que las niñas y los niños crezcan felices, saludables y rodeados de adultos que les cuidan de forma amorosa y sensible, en entornos seguros, pertinentes y de calidad, donde se les posibiliten experiencias enriquecedoras para su desarrollo integral y el despliegue de todas sus capacidades. Para lograr esto, el Estado, las familias y la sociedad deben considerar el juego como una experiencia natural y cotidiana que mejora la vida de la niñez, sus familias y comunidades.

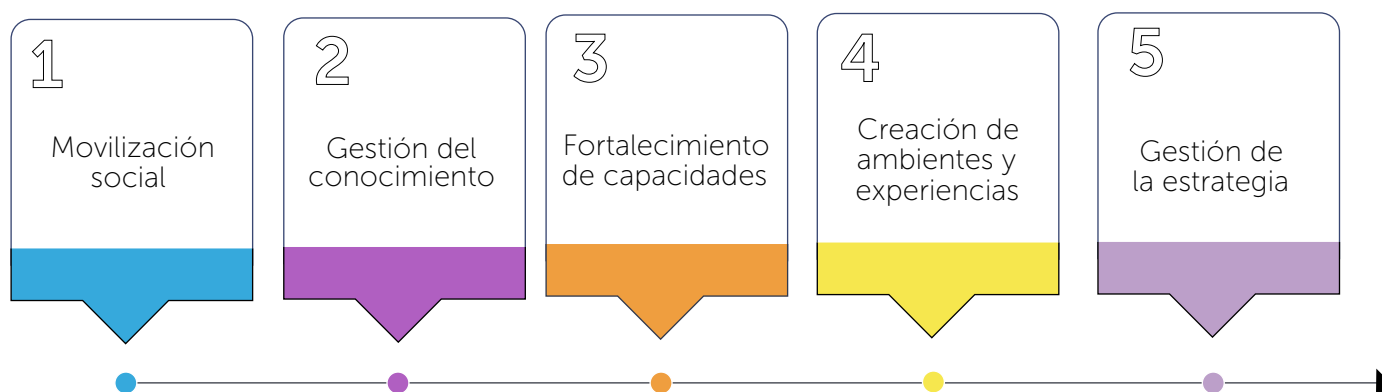
El juego es tomado en consideración en el artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño como un derecho fundamental y es ampliamente reconocido como un aspecto medular en el desarrollo del ser humano y de competencias esenciales para la vida (UNICEF, 2018), así como una necesidad vital y un aspecto constitutivo en las relaciones consigo mismo, los objetos del entorno y con la población en general. Pese a la amplia evidencia que sustenta estas ideas, son muchas las barreras y retos que persisten, por un lado, hacer que el juego esté presente en los escenarios que habitan las niñas y los niños; por otro lado, hacerlo visible desde su valor auténtico, desligado de objetivos, metas, resultados y desempeños, puesto que no todas las niñas y los niños cuentan con las condiciones materiales y relacionales para ejercer plenamente este derecho.

En la cotidianidad, el juego fácilmente se hace invisible para las personas adultas, quienes muchas veces lo consideran como una pérdida de tiempo y lo excluyen de entornos educativos, comunitarios y el hogar, o no atienden las múltiples oportunidades que existen en el espacio público para que las niñas y los niños jueguen libremente. Incluso, en el campo de la política pública, pocas veces se hacen acciones puntuales para su promoción y tampoco se incluyen indicadores que permitan hacer seguimiento sobre los tiempos y espacios para el juego y el involucramiento por parte de las personas adultas.

## ¿Cuáles son las líneas de acción de la Estrategia del Juego?

La Estrategia se organiza alrededor de las cinco líneas de acción que se exponen en la Figura 1, que aparece a continuación:

Figura 1. Líneas de acción de la Estrategia del Juego



### 1. Movilización social: Todos nos unimos para que las niñas y los niños jueguen

Comprende la implementación de acciones colectivas, estrategias de comunicación, difusión, sensibilización, reflexión, para incentivar la transformación de creencias, actitudes, comportamientos y normas asociados al lugar y valor del juego en el desarrollo de las niñas y los niños en los diferentes entornos.

Si bien la Estrategia presenta acuerdos básicos frente al juego, es necesario que sean ampliamente conocidos, analizados, apropiados y enriquecidos por los diferentes actores del nivel nacional, departamental y local que inciden en la vida de las niñas y los niños de la Primera Infancia. En este sentido, uno de los primeros pasos es propiciar una gran movilización nacional alrededor de estos acuerdos, para generar espacios de debate y estudio. Esta movilización parte desde el lanzamiento y continúa según los planes operativos desarrollados.

Para este componente, es clave el trabajo con medios de comunicación con alcance nacional y local.



## **2. Gestión del conocimiento: Tejemos saberes sobre lo importante y efectivo que es el juego**

Esta línea busca generar las reflexiones y evidencias sobre las comprensiones e impactos que tiene el juego en el desarrollo de las niñas y los niños, a través de investigaciones, estudios, documentación y sistematización de experiencias que aporten a la toma de decisiones. Asimismo, se reconoce como fuente y mecanismo para la retroalimentación permanente de la Estrategia y es vital en su consolidación, actualización y en la generación de iniciativas para la transformación de representaciones sociales y la apropiación de conocimiento socialmente relevante alrededor del juego.

También se propone profundizar en el análisis y la cualificación de las prácticas e interacciones, con el fin de lograr actuaciones cada vez más pertinentes para el desarrollo de la Primera Infancia. Operativamente, busca consolidar de manera permanente tanto los desarrollos de la academia como los conocimientos producidos a través de la vivencia, y reflexionar sobre los retos y obstáculos para posicionar el juego como eje del Desarrollo Integral de la niñez.

## **3. Fortalecimiento de capacidades: Reflexionamos, discutimos y nos preparamos para jugar con las niñas y los niños**

Comprende todos los procesos formativos que buscan, a través de conocimientos teórico-prácticos, ampliar, actualizar y resignificar los saberes, concepciones y prácticas sobre el juego y su incidencia en el desarrollo holístico de la Primera Infancia. Esta línea se centra en fortalecer las capacidades y habilidades de los distintos actores sociales convocados por la Estrategia, para posibilitar la vivencia de experiencias e interacciones que promuevan el juego en los diversos entornos donde se desarrollan las niñas y los niños.

Los procesos educativos mencionados deben estar ajustados a las características y necesidades de los destinatarios: líderes o tomadores de decisión, equipos técnicos de las instituciones, entidades públicas y privadas, las organizaciones sociales o de base comunitarias, equipos de atención directa, los maestros y maestras, los padres, madres, agentes de Salud y Protección. En este sentido, la implementación de esta línea implica considerar una variedad de propuestas formativas, de corta y larga duración, de alcance presencial y virtual, apoyada en herramientas y recursos diversos de acuerdo con las capacidades, intereses y necesidades de los participantes. Finalmente, ha de tener en cuenta la revisión de los planes de estudio de las licenciaturas y programas de formación técnica y profesional para el trabajo, que son base para la Atención Integral de la Primera Infancia, además, precisar su alineación con la valorización del juego.

Para el posicionamiento e implementación de la Estrategia, es fundamental la priorización de dos grupos de participantes: el primer grupo está integrado por los líderes y funcionarios de las distintas instituciones a nivel nacional y local que trabajan en programas y proyectos de la Primera Infancia; el segundo grupo está formado por personas dedicadas a la atención directa de las niñas y los niños, es decir, docentes, facilitadores del desarrollo, padres y madres, personal de Salud, Protección, profesionales en formación y en ejercicio.

#### **4. Creación de ambientes y experiencias: Convertimos cada espacio en territorio del Juego**

Hace referencia a la adecuación, mejoramiento y/o disposición de espacios físicos, mobiliarios, recursos y materiales que posibilitan experiencias del Juego en cada uno de los entornos de la Estrategia que habitan las niñas y los niños de la Primera Infancia. Esta creación de ambientes responde a las particularidades sociales, culturales y territoriales en que vive la niñez y sus familias, así como al momento de vida que atraviesan y las oportunidades propias del Hogar, el Entorno Salud, Educativo, de Atención Integral, Espacio Público y Comunitario, y de Protección e Inclusión.

La línea apunta a generar escenarios de interacción mediados por el juego y en este sentido, considera la generación de orientaciones, materiales y recursos que guíen a las personas adultas sobre qué se espera que suceda en los ambientes que dispone. Tanto experiencias como ambientes deben propender a que las niñas y los niños tengan un rol protagónico y que los adultos puedan reconocer y acompañar el juego de forma permanente a su momento de desarrollo.

Operativamente, la línea involucra la gestión de recursos financieros vinculados a planes y programas para la promoción del desarrollo holístico de la Primera Infancia, y la asignación de presupuesto en cada uno de los sectores de Gobierno convocados por la Estrategia.

#### **5. Gestión de la Estrategia: Unimos esfuerzos para que la Estrategia Nacional del Juego sea una realidad**

La Estrategia Nacional del Juego se enmarca en el Modelo de Atención Integral a la Primera Infancia y se articula con las instancias de gobernanza definidas tanto a nivel nacional, departamental y local: Consejo Nacional de la Primera Infancia, Niñez y Adolescencia (CONAPINA) y los Comités Locales de Derechos de la Niñez y la Adolescencia. También comprende la implementación de un mecanismo de seguimiento y evaluación que permita evidenciar la transformación social y cultural frente al juego.



## ¿Cuáles son los entornos en los que se concreta la Estrategia? <sup>1</sup>

Los entornos<sup>2</sup> comprenden los lugares donde viven las personas. Se trata de espacios físicos, sociales y culturales donde se producen las interacciones con el espacio, la comunidad, la cultura y la sociedad. Son escenarios configurados por dinámicas y por condiciones sociales, físicas, ambientales, culturales, políticas y económicas. Además se caracterizan por tener un espacio físico delimitado, un grupo de personas con roles definidos y una estructura organizativa.

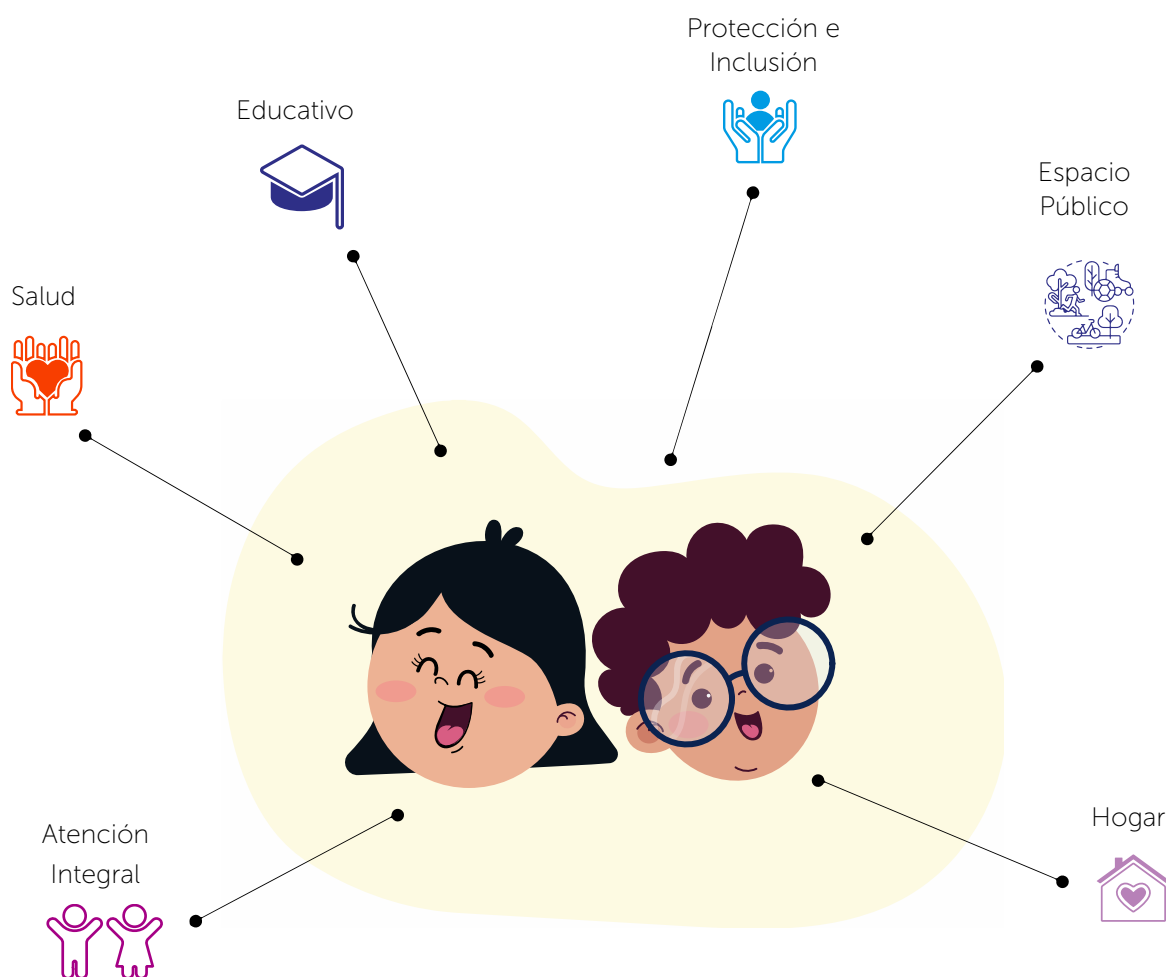
En el caso de las niñas y los niños de la Primera Infancia, su importancia radica en su capacidad de potenciar su Desarrollo Integral. Es allí donde viven, aprenden, establecen los vínculos e interacciones, es decir, se trata de los escenarios donde se concretan las acciones y gestión estatal para la garantía y disfrute de sus derechos. Como lo especifica la Política Crecer Juntos, son los espacios en los cuales las personas responsables del bienestar de la niñez unen todas sus facultades y capacidades para potenciar, garantizar, exigir y defender sus derechos. Por ello, en el marco de una Estrategia del Juego, es necesario concretar acciones en cada uno de estos entornos, desde una perspectiva articuladora y de corresponsabilidad.

En este sentido, se propone que el juego tenga un lugar en cada entorno, de acuerdo con las características, actores e interacciones que allí suceden y a su vez, que comience a articularlos, para que no sólo se garantice como derecho y actividad vital de la Primera Infancia, sino que posibilite la continuidad y conectividad entre las experiencias y aprendizajes. En este esquema, las personas adultas cumplen un rol fundamental para facilitar esa continuidad y conectividad entre las experiencias de cada entorno, a partir de reconocer, propiciar, guiar y organizar experiencias lúdicas que favorezcan la acción de las niñas y los niños (UNICEF, 2018), y que estén alineadas entre sí, desde la perspectiva conceptual, ética y política que sustenta la Estrategia. Esto quiere decir que, aunque se apele a la autonomía e identidad propia de los entornos, debe existir una conexión tal entre ellos que genere resonancia en lo que sucede entre uno y otro.

<sup>1</sup>Para la construcción de este apartado se retoman como principales referentes los Fundamentos de la Estrategia Integral a la Primera Infancia (2013) y la Política Nacional de Infancia y Adolescencia (2018) de Colombia.

<sup>2</sup>Se trata de un concepto que ha posicionado la Organización Mundial de la Salud (OMS), en el marco de su Estrategia de Entornos Saludables, que permite una comprensión holística de los escenarios donde transcurre la vida de las personas. Igualmente, UNICEF lo ha posicionado, desde el año 2008, en su Estrategia Global de Entornos Protectores.

Figura 2. Entornos de materialización de la Estrategia del Juego



**En el marco de la Estrategia del Juego, se avanzará en dar respuesta a dos preguntas centrales:**

¿Cuáles son los entornos fundamentales para el desarrollo de la Primera Infancia? y ¿Cómo se concreta el juego en estos entornos? Para este momento, se aborda la primera pregunta, se delimitan los entornos, sus atributos, los actores y el tipo de interacciones que allí se brindan. En la segunda parte de este documento, se profundizará en la siguiente interrogante.

**Entorno Hogar (casa)**

Es el primer escenario de acogida y afecto de las niñas y los niños, especialmente desde su gestación y durante sus primeros años, donde se proporcionan los referentes sociales y culturales básicos. Allí tienen un lugar primordial el cuidado y la crianza por parte de las personas adultas significativas, quienes necesitan contar con las condiciones y capacidades para responder de forma adecuada, sensible, oportuna y cariñosa las necesidades de las niñas y los niños.



Es en este escenario donde los seres humanos conviven y se desarrollan, se configura como punto de encuentro, interacción, acogida y descanso propios de la dinámica de las relaciones personales. Las familias y redes de apoyo tienen el papel preponderante en este entorno, en el marco de la relación y desarrollo de niñas y niños.

Dentro de este entorno se integran las distintas Modalidades de Atención de la Vía Familiar Comunitaria, entendiendo que su objetivo es el fortalecer y recuperar el rol primario y fundamental de la familia como agente determinante en el cuidado y formación de las niñas y los niños, así como potenciar el rol del entorno comunitario.

La Vía Familiar Comunitaria comprende las siguientes Modalidades de Atención: Centros Comunitarios de Atención a Niñez y Familia, Círculos de Familia, Atención de Fin de Semana, Facilitador Itinerante del Desarrollo, Visita Domiciliar, y Modalidades Complementarias (Talleres de Formación a Familias, Bebetecas y Ludotecas) según lo establece el Modelo de Atención Integral a la Primera Infancia.

### Entorno Salud (centros hospitalarios, unidades de salud)

Al igual que el hogar, se trata de un entorno de acogida fundamental durante la gestación, nacimiento y los primeros años de vida de las niñas y los niños, donde se asegura la preservación de su existencia y bienestar físico y emocional.

Con la implementación de la Política Crecer Juntos y la entrada en vigencia de la Ley Nacer con Cariño inició un proceso de transformación del sistema de salud, mejorando las condiciones para la atención a la mujer embarazada, su bebé y su familia, y posterior al nacimiento, además, se cuenta con legislación que permite el fomento, protección y apoyo a la lactancia materna exclusiva y complementaria, de igual forma se ha fortalecido la atención integral de la niñez hasta los ocho años de edad, articulando esfuerzos desde el primer nivel de atención, esto incluye la atención en salud mental.

En el Entorno Salud se agrupan las acciones de promoción y de atención que pueden implicar cortas y largas estancias en establecimientos médicos (nacimientos hospitalarios, cuidados neonatales, hospitalizaciones por enfermedades con tratamientos puntuales y/o de prolongada duración, entre otros), visitas periódicas (controles gestacionales, citas médicas de vacunación, controles de crecimiento y desarrollo, seguimiento y orientación nutricional, entre otros), y participación en espacios formativos (curso de preparación para el parto, entre otros). Además de esto, se consideran las acciones de corte familiar y comunitario que tienen lugar fuera de las instituciones médicas y que se diversifican de acuerdo con las condiciones de los territorios y las poblaciones a las que se espera llegar.

El Entorno Salud atiende a: **niñez protagonista**, se refiere a todos aquellas niñas y niños que visitan un establecimiento de Salud, ya sea de forma ambulatoria, ingreso o consulta.

**Niñez acompañante**, será todo aquel niño o niña, que visita un establecimiento de Salud, por motivos de acompañar a sus familiares.

## Entorno de Atención Integral (Modalidades de Atención a Primera Infancia de la de la Vía Institucional y de la Vía Familiar Comunitaria)

Hace referencia a los escenarios diseñados o adaptados para la atención a las niñas y los niños desde los 45 días hasta cumplir los 4 años, es decir, las Modalidades de ambas Vías de implementación, en las que se promueve un cuidado cariñoso y sensible, estimulación oportuna, y experiencias educativas de calidad y pertinencia, en ambientes lúdicos y entornos protectores con el propósito de favorecer su desarrollo físico, cognitivo, afectivo y social. Igualmente, se implementan acciones de monitoreo del crecimiento y desarrollo, la vigilancia de la salud y nutrición, y el fortalecimiento de las familias en sus prácticas de crianza.

### Entorno Educativo (centros educativos)

Este entorno hace referencia a los ambientes acogedores, inclusivos, seguros y protectores en los que se propicia de manera intencionada acciones, relaciones y experiencias educativas que potencian el desarrollo y aprendizaje de las niñas y los niños, y permiten la construcción social y reproducción de la cultura, el pensamiento, la afectividad, los hábitos y estilos de vida saludables. Este entorno incluye las Secciones de Educación Inicial (0-3 años); las Secciones de Educación Parvularia (4-6 años) y las Secciones de Primer Grado de Educación Básica que se desarrollan en Centros Educativos.

Por lo tanto, se articulan y responden de forma pertinente a las comunidades donde se encuentran, de acuerdo con sus condiciones y características económicas, sociales y culturales. Tienen un rol central los miembros de la comunidad educativa, especialmente docentes, que deben contar con experiencia y formación para propiciar ambientes, experiencias e interacciones enriquecedoras para las niñas y los niños, que promuevan el desarrollo de sus capacidades y habilidades.

A su vez, es importante la articulación y acompañamiento que se hace desde este entorno a las familias y a los cuidadores principales, para la promoción del desarrollo de la niñez, el fomento del cuidado cariñoso y sensible, y mejores prácticas de crianza.

### Espacio Público (parques, museos, Casa de la Cultura, Bebetecas, Ludoteca, entre otros)

Este entorno comprende tanto el reconocimiento de la organización social como de los espacios abiertos caracterizados por la libre circulación en ellos (calles, plazas, parques, lugares turísticos). Además de esto, considera los lugares ubicados en infraestructuras de acceso público a los cuales la comunidad atribuye valor histórico, cultural o sagrado (bibliotecas, ludotecas, casas de la cultura, museos, teatros, escenarios de participación). Los primeros son lugares de intensa actividad social; los segundos preservan los valores inherentes al bien común, guardan la memoria colectiva, resguardan lo venerable y aportan en temas de política pública.

Este entorno cumple un papel esencial en la construcción de la identidad de las niñas y los niños, en el ejercicio de la ciudadanía y la formación social y comunitaria. Es un entorno fundamental para el



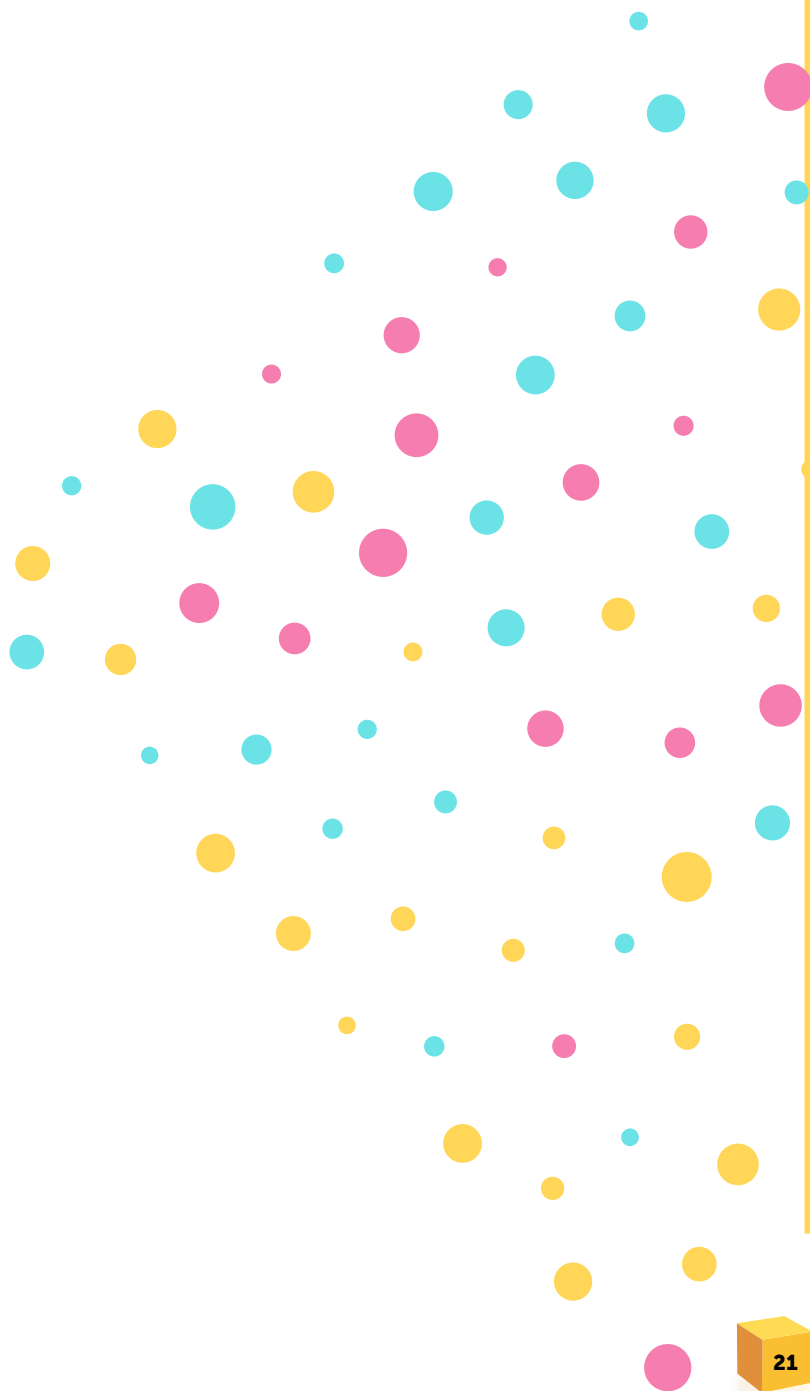
desarrollo de la Primera Infancia en relación con la construcción de su sentido de pertenencia e identidad, la apropiación del patrimonio cultural, la posibilidad del acercamiento a la historia, el desarrollo de la creatividad, sentido estético, gusto y disfrute del arte y bienes culturales. A su vez, es fundamental en los procesos de socialización, el encuentro con sus pares, con la diversidad y con las demás generaciones.

### **Entornos de Protección e Inclusión (Centros de Acogimiento, resguardo por retorno, albergues, GAMI, entre otros)**

Comprende las instituciones que atienden a la niñez en situaciones de riesgo o vulneración de sus derechos, que derivan en afectaciones directas sobre su bienestar e integridad. Bajo esta comprensión, se previenen y atienden situaciones asociadas a la negligencia en el cuidado de las niñas y los niños, el maltrato físico, emocional y psicológico, el abuso sexual, abandono y otras expresiones de desprotección. También considera los Centros donde las niñas y los niños viven con sus madres privadas de libertad. Desde la perspectiva de la inclusión, se reconocen las experiencias de vida de niñas y niños que requieren atención humanitaria por afectaciones de emergencias por migración, desastres naturales, violencia social y conflictos, así como atenciones de acogida que permitan su estabilización y posterior integración.

Este entorno es transitorio e interactúa de manera permanente con los otros entornos de desarrollo, con el fin de fortalecer las redes de cuidado de la niñez. En este sentido, puede implicar contactos muy diversos por parte de las niñas, los niños y sus familias, que; sin embargo, se caracterizan en gran parte por ser puntuales y de una corta duración, como en los procesos de denuncia o de atención humanitaria inmediata; o pueden implicar un contacto más permanente cuando se requiere garantizar una atención continua para superar las situaciones adversas.

En cada uno de los espacios señalados, se dan acciones de promoción, atención e inclusión, que configuran un proceso de acompañamiento encaminado a garantizar la superación de las vulneraciones.





## Sección 2

Me estoy poniendo los lentes

## ¿Qué entendemos por juego en la Primera Infancia? ¿Por qué jugamos?

El juego es una manera de representar la creatividad que cada uno tiene, de expresarse y poder dar a conocer lo que siente, a la vez divertirse y liberarse de estrés.

(Consulta con niñas, niños y adolescentes de El Salvador, 2022)

El juego es la manera natural en que las niñas y los niños se relacionan, aprenden, conocen y construyen su propia comprensión sobre el mundo; y es, además, la actividad característica de la Primera Infancia. En gran parte, define a la niñez porque está conectado con la libertad, la espontaneidad de su ser, su autenticidad, su identidad, sus ganas de conocer y explorar, y su capacidad para crear, imaginar y relacionarse con el mundo. Cuando las niñas y los niños juegan, se involucran con todo su ser, están totalmente presentes, entran en un espacio íntimo para encontrarse consigo mismos, en el que se reconocen como seres creativos y gracias al cual pueden experimentar el límite entre lo real y lo imaginario. Además de esto, se encuentran con sus pares, comparten con las personas más cercanas que los acogen desde antes de nacer: madres, padres, cuidadores, familiares; así como con quienes se vuelven compañeros de viaje hermanos, primos, amigos, vecinos, etc.

Ocurre algo curioso con el juego, y es que, aunque tiene una gran conexión con el desarrollo y el aprendizaje, con la adquisición de conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas, es una actividad que tiene valor en sí misma, se disfruta en el momento de su realización, y no persigue un propósito particular, más allá de la diversión, la alegría y el placer. Esto quiere decir que las niñas, los niños y los jugadores que los acompañan se unen en el juego guiados por la diversión, el goce, y por la experiencia de compartir tiempos y espacios para sentir, experimentar con el cuerpo y el movimiento, los sonidos y las palabras, los objetos, y para acceder a mundos imaginarios posibles.

Las intenciones de los jugadores se convierten en detonantes de experiencias para negociar, aproximarse a las reglas y las elecciones, para compartir y crear nociones de respeto, solidaridad, empatía y cooperación. También se dan vivencias de ensayo y error gobernadas por el asombro y en las que el miedo a equivocarse desaparece. Por último, traen experiencias que permiten conocer y gestionar las emociones, así como las situaciones que les llaman la atención a las niñas y los niños, o aquellas que les preocupan y que les generan sufrimiento.

Visto desde esta perspectiva, el juego se asume como una actividad propia de los seres humanos, que posibilita acercarse al mundo desde la libertad, la diversión, la alegría, y la confianza en que todo lo que allí ocurre es válido y permitido en términos creativos e imaginativos. El juego es mediador del desarrollo y el aprendizaje, ya que exige poner a su servicio las capacidades de movimiento, comunicación y expresión, pensamiento y resolución de problemas, creación e innovación. Asimismo, el juego es mediador de las relaciones sociales, viene cargado de las formas esenciales de interactuar, de comunicarse, establecer turnos, acuerdos y participar. El juego permite hacerse miembro de una comunidad o un grupo social, reconocer la identidad individual y colectiva, por los saberes y las prácticas que allí se transmiten. Finalmente, tiene un gran carácter sanador y debe entenderse como el refugio que buscan las niñas y los niños para sentirse protegidos, para comprender lo que viven en su cotidianidad y les afecta.



Si convocamos la palabra juego, inmediatamente surgen otras no menos importantes como la imaginación, la fantasía, el goce, la creatividad, lo lúdico, acompañadas de la exploración, el aprehender, la socialización, y continúan integrándose, el asombro, la incertidumbre, el extrañamiento, y con ellos la pregunta y los problemas. Están presentes la comunicación, la información, la concertación, los acuerdos, la elección, las reglas; sin ser llamados hacen presencia con toda su potencia el compromiso, el respeto, la confianza, la solidaridad y la cooperación; las emociones y los sentimientos, lo individual, grupal y lo colectivo, también están presentes, entre muchos otros (Castañeda Bernal y Estrada, 2012, p. 39).

## **En síntesis, el juego es el lenguaje universal de la infancia, tiene valor en sí mismo, y...**

- Es la forma primordial a través de la cual las niñas y los niños se relacionan entre sí, con los adultos y con el mundo, para darle sentido y construir sus propios significados y representaciones de la realidad.
- Es el escenario perfecto para establecer vínculos de seguridad y afecto entre las niñas, los niños y los adultos que acompañan y promueven su Desarrollo Integral.
- Jugar es lo que hacen las niñas y los niños para elaborar y comprender el mundo y lo que les pasa, lo que sienten y les conmueve.
- En el juego, hay siempre algo que las niñas y los niños quieren investigar, conocer, explicarse. De allí la importancia de vincular las experiencias de Cuidado, Educación y Protección a estos intereses, para asegurar su pertinencia e incidencia positiva sobre el Desarrollo Integral y el aprendizaje.
- Permite a las niñas y los niños experimentar y dar sentido a su mundo, desafiarse a sí mismos, practicar habilidades y manejar sus emociones, interactuar con otros o disfrutar del tiempo a solas.
- Es espontáneo, incierto: nunca se sabe a dónde va a llevar. No consiste en ganar o perder, ni en alcanzar un objetivo (Honoré, C., 2008), y esto posibilita a las niñas y los niños explorar sin temor a equivocarse, cambiar el transcurso de una acción e inventar nuevos modos de actuar.
- Se practica por diversión y se vive en un estado de ánimo marcado por la alegría y el placer. Abre la posibilidad para elaborar procesos a su propio ritmo y dar paso a la creación, la simbolización, la socialización y el aprendizaje (Cruz Velásquez, et al., 2021).
- Lo mejor de todo: ¡jugar es gratis! Para acceder al terreno del juego, solo se necesita de la iniciativa y un mínimo de condiciones que apoyen la libertad, la experimentación, el tiempo y los lugares para jugar.

## ¿Por qué el juego es tan importante para las niñas y los niños?

El juego es una actividad física vital que es muy importante para todas las niñas y todos los niños, les ayuda a conocer sus capacidades y destrezas, es importante que las niñas y los niños crezcan jugando porque eso les ayuda a ser fuertes y les ayuda a conocer las capacidades que ellas y ellos tienen y cómo se van a desempeñar más adelante.

**(Consulta con niñas, niños y adolescentes de El Salvador, 2022)**

El juego es fundamental en el desarrollo y el aprendizaje de las niñas y los niños desde el inicio de la vida, y podría decirse que es una de las actividades que mayores capacidades personales y sociales, de pensamiento, comunicación y lenguaje, movimiento, autonomía y regulación emocional, moviliza. Todo esto explica por qué es considerado uno de los procesos más importantes que ha asegurado la evolución de la especie humana, por ser la base de la transmisión y negociación del conocimiento de las comunidades y, por tanto, del desarrollo de la identidad y la pertenencia.

### Al jugar, las niñas y los niños:

- Desarrollan su seguridad afectiva y emocional, en especial cuando comparten con adultos y cuidadores sensibles que se vinculan desde la alegría, la invitación a explorar, a crear y que sirven de mediadores cuando aparecen emociones de gozo, asombro, frustración, etc. Como resultado, las niñas y los niños fortalecen la confianza, los lazos afectivos y terminan por sentirse cada vez más seguros de explorar autónomamente el mundo que les rodea.
- Afianzan su identidad, ya que despliegan oportunidades para conocerse a sí mismos, reconocer sus habilidades, conocimientos, capacidades y destrezas. Al tiempo, construyen una imagen de quiénes son y qué conexión tiene esta imagen propia con sus referentes más cercanos en su grupo social. Así, se reconocen como miembros de una familia, comunidad y sociedad, porque es desde el juego que se da el acercamiento de la madre, del padre o la persona mediadora al arrullo, el canto, la música, los relatos, la lectura de cuentos, la literatura, los primeros garabatos, dibujos, o la entrega de objetos y materiales para construir figuras, imágenes, para ver películas o video (Castañeda Bernal y Estrada, 2012, p. 41).
- Potencian capacidades cognitivas y de pensamiento relacionadas con la planeación, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la experimentación, el ensayo-error, la organización de los espacios, recursos, tiempos, la creación de normas y acuerdos. El juego es el medio para explorar sin temor a equivocarse, el espacio que le permite a las niñas y los niños cambiar el transcurso de una acción e inventar nuevos modos de actuar.
- Avanzan en el camino de apropiar el lenguaje y de aprender a utilizarlo como un instrumento del pensamiento y de la acción. Juegan con las palabras, las transforman, amplían sus diccionarios mentales, hacen conexiones entre lo que saben, lo que resulta novedoso, y lo que puede ser una creación innovadora en los mundos imaginarios. Sumado a esto, se comunican con los demás jugadores, establecen acuerdos y solucionan sus diferencias.



- Experimentan con su cuerpo en el espacio, y reconocen su capacidad de sentir, crear, simbolizar, recorrer, moverse con libertad, y de forma coordinada individualmente y con otros.

La figura que aparece a continuación enuncia de manera sintética algunas de las capacidades señaladas:

Figura 3. . Capacidades de pensamiento, comunicación, afectividad y de corporalidad que se movilizan en el juego



Atender, establecer secuencias, planear, establecer y verificar supuestos, estimar cantidades, fingir, engañar, sospechar, establecer semejanzas y diferencias.



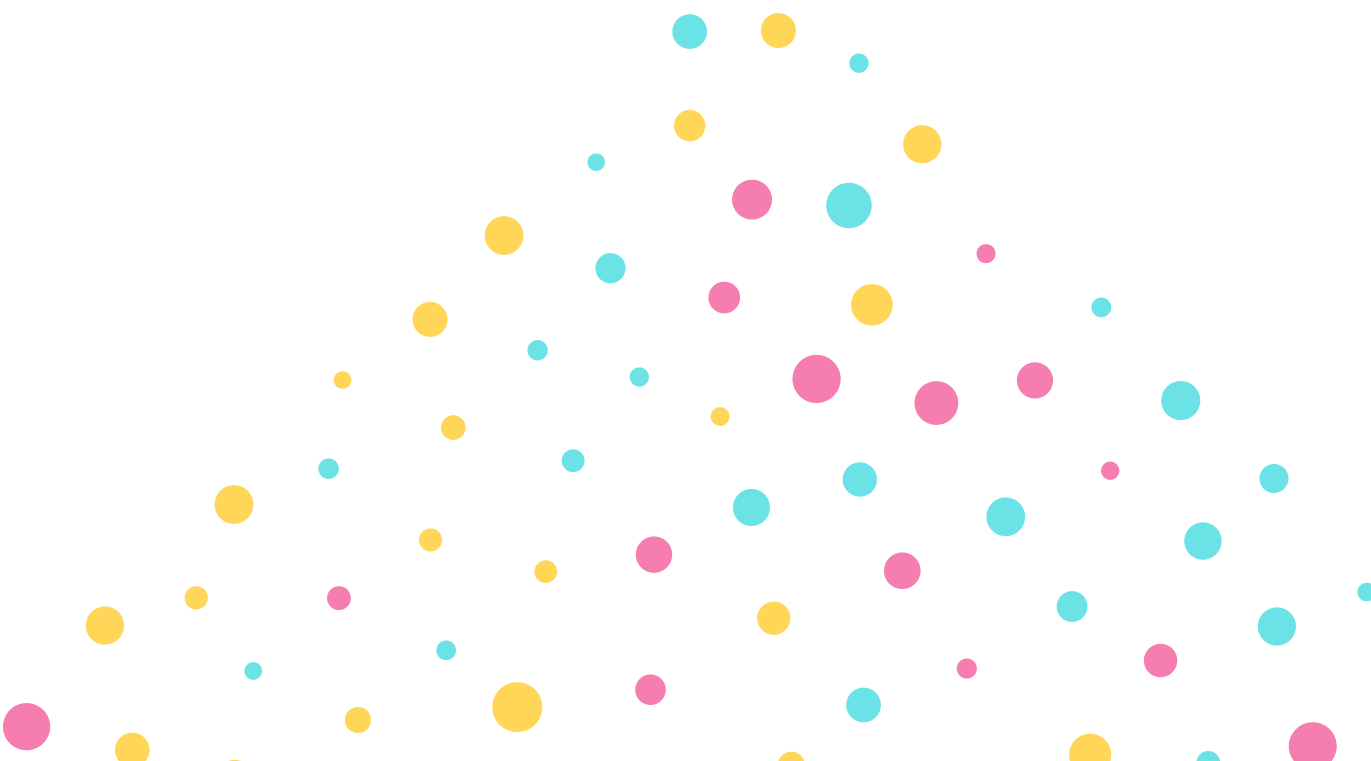
Nombrar, utilizar nuevo vocabulario, utilizar oraciones para expresarse, formular preguntas, entender o comprender orientaciones, plantear un punto de vista, reflexionar sobre el lenguaje, narrar sus experiencias, usar lenguaje poético y simbólico.



Asumir y cumplir reglas, pactar o transar, respetar los derechos de los demás, asumir responsabilidades, perseverar en una actividad, ser solidario, asumir la derrota, competir lealmente, expresar emociones, expresar el afecto a otros.



Combinar movimientos y expresiones corporales, jugar y explorar con el cuerpo en el espacio, hacerse consciente de su propio cuerpo, coordinar movimientos con otros, tener en cuenta puntos de referencia de lateralidad y altura, mostrar velocidad, fuerza, resistencia.



# Sección 3

Me estoy poniendo el sombrerito



## ¿Qué es necesario para que el juego ocurra?

El juego debe asumirse como una forma de interacción entre los adultos, las niñas y los niños, que hace presencia en cada encuentro y cada intercambio. Como cuidadores, se ha de aprovechar cada vez que haya oportunidad de jugar a aparecer y desaparecer, perseguirse, jugar mica, «robarse la nariz», hacerse cosquillas, seguir una ronda, jugar con las palabras, acompañar el tiempo de comer, de cepillarse los dientes, bañarse, así como cuando se quiera reconocer qué sienten, piensan y necesitan las niñas y los niños.

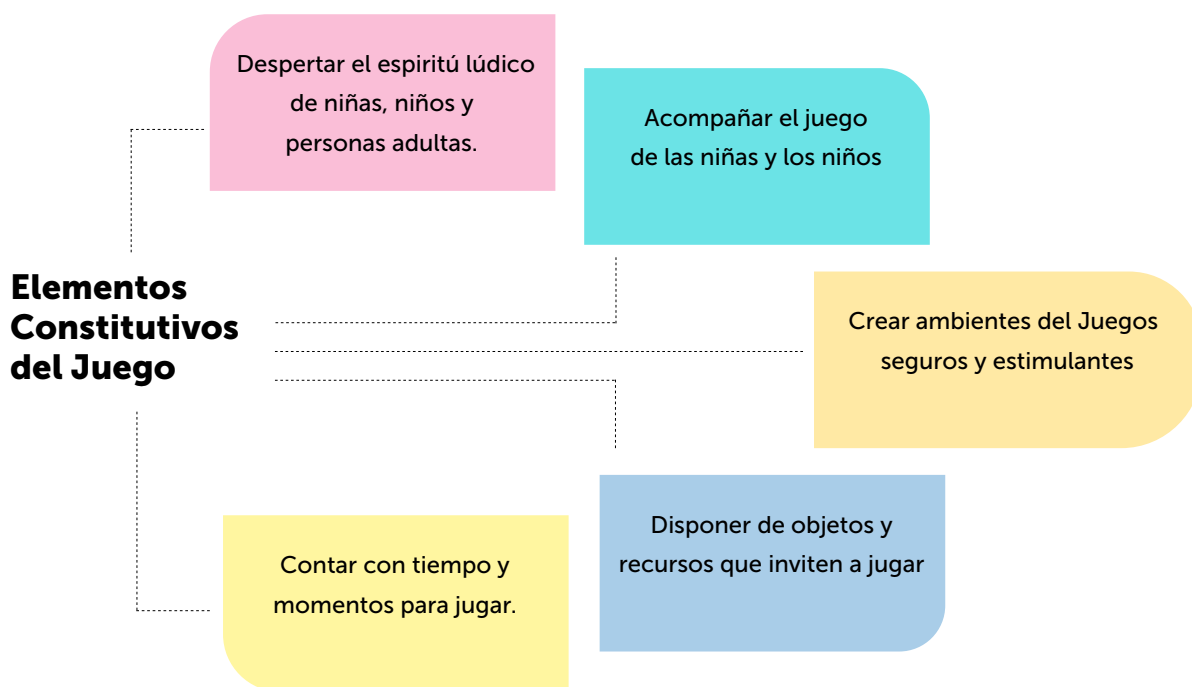
El activador del juego viene del despertar lúdico de niñas, niños y adultos, del deseo de jugar y las ganas de acercarse al mundo desde el disfrute, la comunicación, expresión y la emocionalidad. A partir de allí, se conjugan la creación de ambientes seguros y estimulantes; la adaptación de los espacios físicos; la disposición de objetos y recursos que invitan a jugar; el tiempo que se dedica al juego. Por último, la acción de acompañar el juego de las niñas y los niños resulta ser el elemento que sostiene, potencia y enriquece las experiencias, y que puede prolongarlas.

Acompañar el juego es fundamental si se tiene en cuenta que, «aunque el niño manifiesta en general una disposición y deseo natural propio por jugar, el maestro [la madre, el padre, el cuidador, y cada adulto que le rodea] asume la complicidad de enseñar a jugar para adentrarse juntos en el campo lúdico y experimentar su libertad y el seno de su rigor» (Cruz Velásquez et al., 2023, p. 58). A esta relación se le conoce como «diálogo lúdico» (Soto y Violante, 2015, citados en Cruz Velásquez et. al., 2021) y atañe al vínculo que se teje y que pone en sintonía a niñas, niños y personas adultas como jugadores, desde los acuerdos, la negociación, la participación y el involucramiento genuino.

A continuación, se aborda con mayor profundidad cada uno de los aspectos señalados, con la intención de considerar un conjunto de elementos innegociables que hacen posible el juego libre, auténtico y placentero.



Figura 4. Elementos constitutivos del juego



## 1. Crear ambientes del Juego seguros y estimulantes

Aunque el juego no precisa de unos lugares específicos para que ocurra, el espacio y la configuración de un territorio que lo envuelve es connatural y esencial. Así, las ganas de jugar o el despertar lúdico que se ha mencionado activan una relación particular con el espacio físico, una que permite verlo y proyectar sobre él nuevas formas de habitarlo, al atravesar lo real con lo imaginario, y llegar a la denominada «zona intermedia» (Winnicott, 1980).

Esta zona se define desde lo que es y lo que puede ser de manera simultánea: un patio se convierte en una piscina, un río, el mar; una escalera se vuelve una montaña que debe escalarse para llegar a un enorme castillo; el piso se vuelve lava y hay que evitar tocarlo como sea. Por esto, el lugar o la arquitectura no importan necesariamente, en el sentido en que pueden ser interpretados de maneras innovadoras y entenderse como el escenario sobre el que se despliegan las historias que cuentan los juegos de las niñas y los niños. Aun así, pueden ser muy potentes a la hora de posibilitar la libertad del movimiento, la capacidad creativa e imaginativa, y la versatilidad.

Dado que el espacio se vuelve trasfondo e inspirador del juego,

*Hay que pensar en la potencialidad lúdica del ambiente [...] un espacio seguro, accesible y estimulante que invite, por ejemplo, a balancearse, a esconderse y aparecer, a saltar de cuadro en cuadro. Un lugar que no tenga una estructura rígida, que permita la transformación del mobiliario para convertirse en la casita, la tienda, el bus. Una zona vacía que invite a crear juegos con líneas, círculos, espirales y laberintos, en la arena o la tierra, vinculándolos con el arte y la expresión (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2014, p. 27).*

A estos aspectos se suman las posibilidades de interacción y las simbólicas. Por lo tanto, la calidad del espacio lúdico no está definida solamente por los requisitos como accesibilidad, iluminación, amplitud, reconocimiento o seguridad, sino también por aspectos relacionales y simbólicos. Esto quiere decir que los ambientes del Juego deben ser ricos en posibilidades de interacción y participación, para que ninguna niña o niño se excluya de ellos, y para que haya opciones diversas en atención a sus intereses particulares. Los espacios del Juego se pueden proponer por las personas adultas como provocación a la transformación, o se puede construir y reconstruir con las niñas y los niños durante la dinámica del juego. Esto significa que deben ser flexibles y abiertos al cambio, para que quienes jueguen (niñas, niños y personas adultas) puedan intervenirlos, cambiarlos y, con ello, trasladarse entre escenarios cambiantes que llevan a recorrer el camino de la diversidad del Juegos que se ha presentado en el apartado anterior. **Al consultar con un grupo de niñas, niños y adolescentes salvadoreños, enfatizaron que:**

- Los espacios del Juegos deben ser seguros.
- Los espacios deben tener el tamaño adecuado para las niñas y los niños.
- Los espacios del Juegos deben ser inclusivos.
- Los espacios deben tener los suficientes materiales para que las niñas y los niños puedan explotar su creatividad.
- Los lugares del Juego deben de ser adaptados a las edades de niñas y niños y así poder desarrollar su creatividad de una manera más amplia.
- A través de los juegos, las niñas y los niños aprenden creatividad, habilidad para construir, agilidad mental, trabajo en equipo y pensamiento estratégico.
- En los espacios del Juegos, es ideal que haya un personal que esté a cargo; esto para facilitar cualquier tipo de ayuda a las niñas y los niños durante las actividades recreativas o, si se llegara a presentar algún inconveniente, sean quienes atiendan de primera mano cualquier percance (Consulta con niñas, niños y adolescentes de El Salvador, 2022).

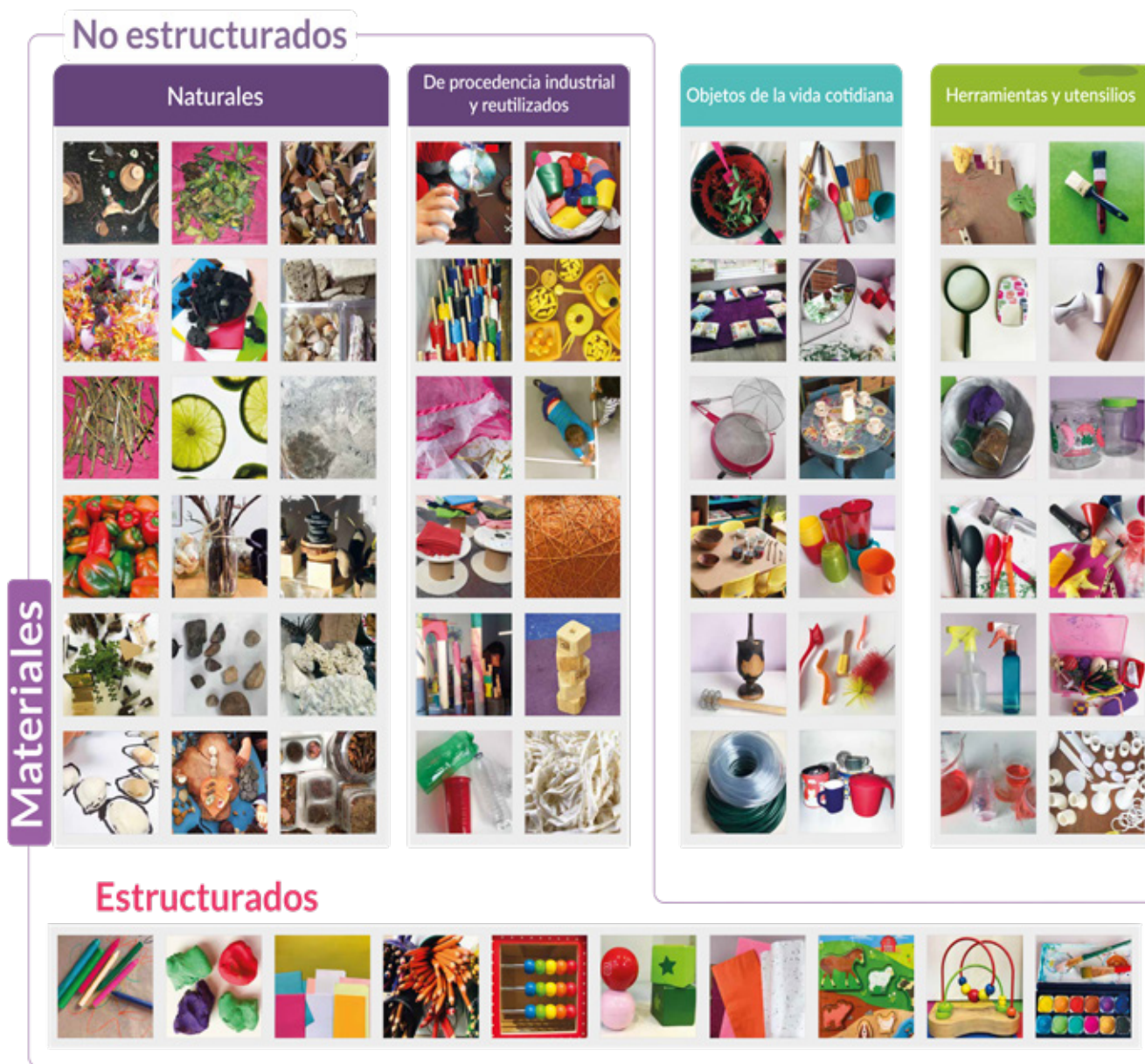
## 2. Disponer objetos y recursos que inviten a jugar

El espacio del Juego, esa zona intermedia que se ha mencionado, crece o se amplifica con los objetos y los recursos que incluyen. Una alternativa inspiradora al respecto viene de considerar la integración de cuatro tipos de recursos en los ambientes del Juego: herramientas y utensilios, materiales naturales, objetos de la vida cotidiana, y materiales estructurados como juguetes, masas y plastilinas, pinturas, crayolas, colores, papeles, entre otros.

Las fotografías y recuadros que aparecen a continuación buscan ilustrar con precisión cada conjunto de recursos mencionados. Sin embargo, más que invitar a considerar simultáneamente todos y cada uno de ellos, se espera orientar su selección de acuerdo con las características de las niñas, los niños y familias, las intencionalidades que justifican los escenarios del Juego y la disponibilidad con que se cuenta. Al respecto, es importante recordar que la cantidad de recursos no supone la calidad del juego, ni de las interacciones y experiencias que suceden alrededor de él; en cambio, la selección consciente y precisa puede resultar mucho más potente y movilizadora.



Figura 5. Tipos y ejemplos de recursos y objetos que pueden disponerse en los ambientes del Juego.



**Fuente:** Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2019). Ambientes para inspirar. Generación de ambientes pedagógicos para la promoción del desarrollo integral en la educación inicial y preescolar (pp.35-36).

Figura 6. Tipos y ejemplos de recursos y objetos que pueden disponerse en los ambientes del Juego

### Materiales no estructurados

| Materiales naturales                                                                | Materiales de procedencia industrial y reutilizados                                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |
|   |   |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

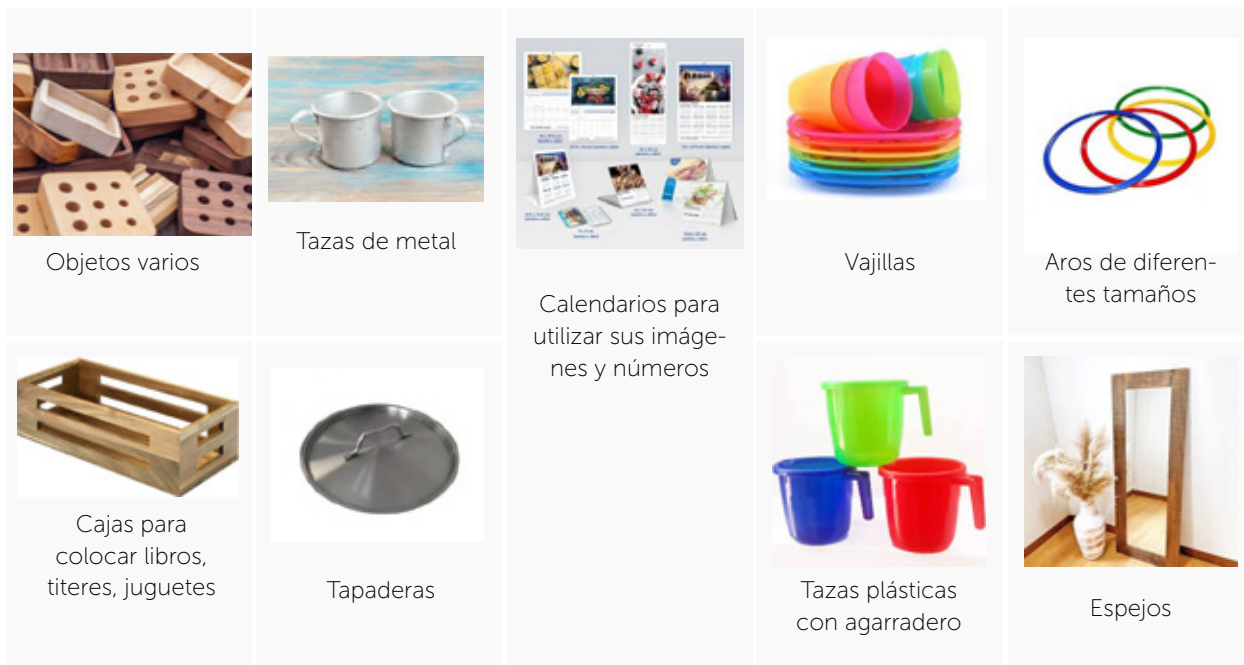


## Herramientas y utensilios que se pueden utilizar

| De casa y vida cotidiana                                                  |                                       | De la industria y oficios              |                                                                    | Utilidad                                                                                                                                   |
|---------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cojines                                                                   | Cucharas                              | Goteros                                | Brochas                                                            | Para contener, trasladar, distribuir, enroscar. Mover de un espacio a otro.<br>Ordenar, hacer series. Para medir, observar, tocar, sentir. |
| Pinzas de madera                                                          | Coladores                             | Cepillos                               | Esponjas                                                           |                                                                                                                                            |
| Rodillos                                                                  | Platos                                | Telas de diferentes colores y texturas | Espátulas                                                          |                                                                                                                                            |
| Escurridores                                                              | Canastos                              | Lupas                                  | Botes plásticos con diferentes tamaños de tapaderas para enroscar. |                                                                                                                                            |
| Cucharas plásticas de diferentes colores, repetidos para realizar series. | Tazas plásticas<br>Moldes de galletas | Linternas                              |                                                                    |                                                                                                                                            |

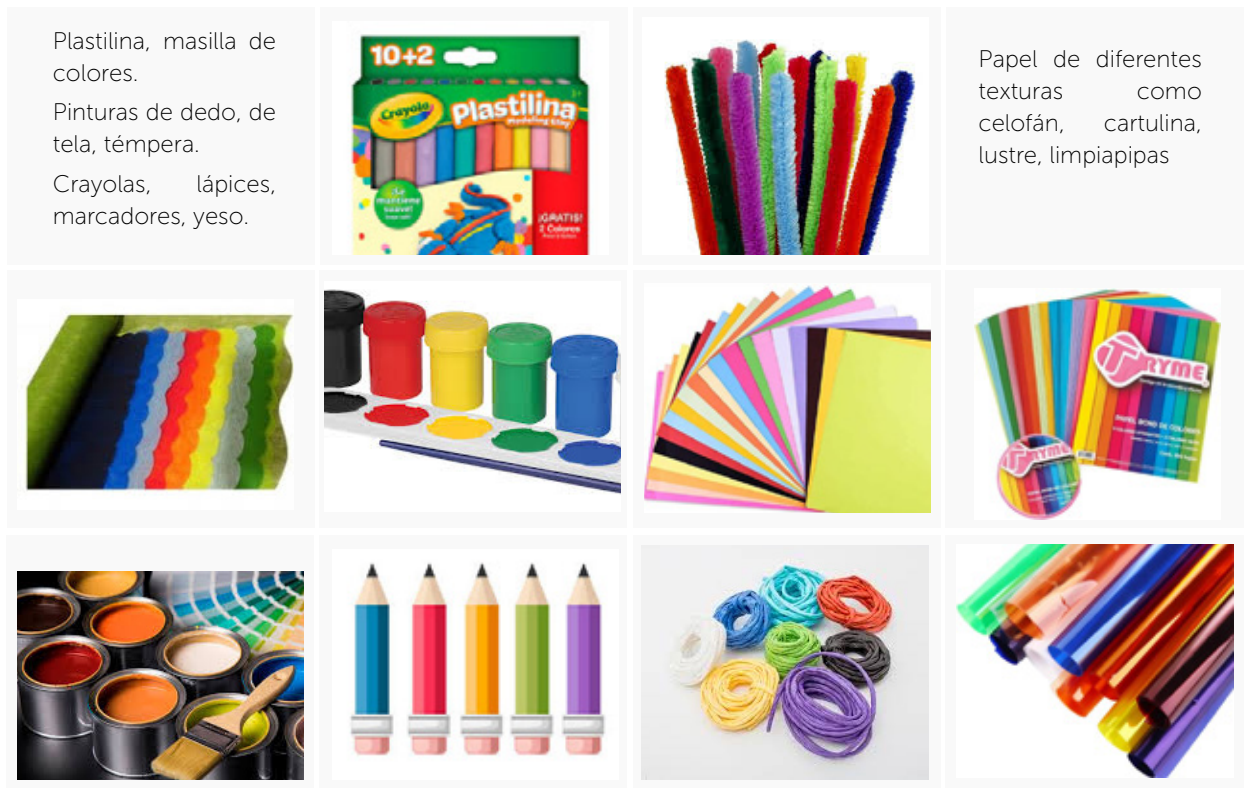
## Objetos de la vida cotidiana

| Maderas y naturales                                                                             | Metales                                                                                           | Cartón                                                                                                             | Plásticos                                                                                                                                | Utensilios                                                                                          |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>Carretes | <br>Cucharones | <br>Conos de cartón             | <br>Conos de hilo                                    | <br>Teclados   |
| <br>Cucharas | <br>Llaves     | <br>Cajas de diferentes tamaños | <br>Embudos plásticos pequeños y de diversos colores | <br>Neumáticos |



Este material se utiliza para **juegos simbólicos**, para realizar observación, series, apilar, construir.

## Material estructurado y su proceso de interacción



**Fuente:** Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2019). Ambientes para inspirar. Generación de ambientes pedagógicos para la promoción del desarrollo integral en la educación inicial y preescolar (pp.35-36). Ministerio de Educación Nacional. Adecuado de [https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files\\_public/2022-06/Herramienta%20pedagogica%20Ambientes%20para%20inspirar.pdf](https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-06/Herramienta%20pedagogica%20Ambientes%20para%20inspirar.pdf)



### 3. Contar tiempo y momentos para jugar

Esto quiere decir que es necesario hacer conciencia respecto a cómo el juego se incorpora en la vida cotidiana, aparece y está presente a lo largo de las horas y los días, respondiendo a los ritmos y los tiempos de las niñas y los niños. Contar con tiempo es disponerse y estar abierto a que el juego nazca inesperadamente y se extienda o se achique de acuerdo con las experiencias que se movilizan entre los jugadores. De este modo, se invita a pensar en que el juego sigue unas extensiones de tiempo que exceden el tiempo ordinario, y que es menester asegurar que este tiempo sea diverso, no se estandarice y tenga siempre un eco en los entornos en los que se materializa.

### 4. Acompañar como personas adultas el juego de las niñas y los niños

A lo largo de este capítulo, se ha buscado señalar el importante rol que cumplen las personas adultas en la garantía del ejercicio pleno del derecho al juego de las niñas y los niños. Aun así, con el fin de reafirmar estas ideas, es preciso señalar esas formas en que las personas adultas pueden motivar, participar, involucrarse y, sobre todo, acompañar el juego. **Dentro de estas formas están:**

- Acompañar a través del cuidado, la creación de vínculos afectivos y la protección de las niñas y los niños para incentivar la exploración autónoma y el juego basado en la toma de iniciativa y de decisiones propias. Esto significa aprovechar el juego como escenario para expresar el cariño a las niñas y los niños, para apoyarlos en sus búsquedas y preguntas, para animarlos a que las resuelvan poco a poco desde su propia perspectiva.
- Estar presentes y prestar atención desde la observación, la escucha profunda y sensible; a partir de allí reconocer si es pertinente o no involucrarse en el juego, plantear un nuevo reto, proponer la integración de nuevos recursos, cuestionar con una pregunta o, al contrario, mantener la distancia y respetar los límites que trazan las niñas y los niños en el territorio del Juego.
- Disponer ambientes intencionalmente diseñados para promover experiencias del Juego, de acuerdo con la diversidad planteada en apartados anteriores, y en atención al lugar que ocupan los espacios físicos, los mobiliarios, los objetos y recursos.
- Compartir sus saberes, presentarse como miembro de una comunidad que cuenta con un legado y un acervo que se comparte desde la oralidad, el movimiento, la exploración, y que se decanta en juegos corporales, tradicionales y de reglas.
- Disfrutar del juego, de la activación desde una perspectiva lúdica como un regalo y una capacidad humana que posibilita la inspiración, creación y formas posibles de habitar el mundo desde la imaginación y la libertad.
- Introducir otras formas de expresarse en la Primera Infancia y de la humanidad como literatura, narraciones, cantos, oralidad, expresiones artísticas y creaciones que se consideran patrimonio de cada familia y comunidad.

- Una última consideración proviene a propósito de una reflexión que resultó de la consulta realizada con niñas, niños y adolescentes de El Salvador, la cual señala:

*«Es un tema bastante controversial. Me di cuenta por medio de TikTok que, en algunos países, los juguetes no tienen roles (por ejemplo: muñecas y carros). Los papás muchas veces dicen que hay que jugar algo por el género, hasta los colores, y no por el gusto que cada quien tenga con los colores» (Consulta con niñas, niños y adolescentes de El Salvador, 2022).*

Desde estas ideas, es posible señalar la importancia que las personas adultas acompañen el juego desde la apertura a nuevas preguntas y cuestionamientos, asociados al momento histórico que ellas y ellos están viviendo.

## ¿Cómo se concreta el juego en los entornos de desarrollo de las niñas y los niños?

### Entorno Hogar

#### ¿Qué lugar ocupa el juego en este entorno? ¿Cómo se espera que ocurra o exprese el juego en este escenario?

El juego no solo da bienestar y felicidad a las niñas y los niños, sino también a sus familias, favorece la consolidación de vínculos, posibilita ambientes más seguros y tranquilos para todas y todos. Se ha demostrado que una familia que juega se relaciona mejor y es más amorosa, más protectora y consciente del cuidado y bienestar de la niñez. Por ello, la importancia de que las madres, padres y personas cuidadoras principales puedan valorarlo y darse la oportunidad de jugar y ampliar las posibilidades del Juego con sus hijas e hijos. Las actividades y rutinas cotidianas, tales como preparar los alimentos, lavar la ropa o ir a comprar deben ser comprendidas como oportunidades del Juego (Corporación Juego y Niñez, 2018).

#### ¿Cuáles son las barreras o desafíos que deben considerarse?

Los reportes por parte de la persona adulta sobre las razones por las que no juegan con sus hijas e hijos se relacionan con los imaginarios y creencias que se tienen respecto a este. Se asume como pérdida de tiempo o se le asigna un valor subsidiario en relación con otras actividades escolares. A su vez, la irrupción de las pantallas en los espacios cotidianos ha incidido en el abandono del juego como algo natural, placentero, liberador, indispensable para la Primera Infancia.

Estas creencias se deben al desconocimiento de los beneficios que tiene el juego en el desarrollo integral y aprendizaje. En la consulta realizada con las familias de El Salvador, se reconocía la importancia del juego, a su vez, el poco tiempo que dedican a jugar con las niñas y los niños.



## ¿Qué es necesario movilizar para que el juego se materialice en el Entorno Hogar?<sup>3</sup>

- Los programas de acompañamiento a los padres, madres y/o personas cuidadoras para la promoción del juego deben partir por un trabajo de reflexión alrededor de las creencias y actitudes respecto a este, para posicionar su valor y lugar en el desarrollo de las niñas y los niños. En este marco, se identifica que una reflexión fundamental a promover es alrededor de los estereotipos de género asociado al juego, el cual fue uno de los llamados realizados por el Consejo Consultivo de la Niñez y Adolescencia.
- Se debe brindar información sencilla, clara y práctica sobre cómo el juego impacta en el desarrollo infantil (guías, folletos, infografías) y las formas en que las madres y los padres pueden involucrarse y ampliar las oportunidades del Juego para las niñas y niños de acuerdo con su edad, necesidades y preferencias.
- Es importante reconocer los saberes y conocimientos que tienen familias y personas cuidadoras principales frente al juego y dar un lugar a estos saberes en los procesos o programas de formación y acompañamiento; por ejemplo, los juegos tradicionales, las historias y relatos, entre otros. Es necesario brindarles confianza y seguridad para que puedan jugar y disfrutar con sus hijas e hijos, apoyarlos en ampliar las posibilidades y enriquecer los juegos.
- Promover jornadas de construcción de juguetes y trueque o intercambio de juguetes con familias; pueden utilizarse materiales reciclables o del contexto.
- Generar espacios de intercambio entre las familias, en las que los participantes de manera recíproca intercambien ideas, experiencias y sensaciones, compartan sus experiencias y sus historias de cuando también eran pequeños.
- Diseñar u organizar una caja del Juego en familia que se pueda prestar entre la comunidad y se rote de casa en casa.
- Diseñar cuadernos en los que las familias cuenten sus experiencias del Juego para que compartan qué sintieron y qué fue lo que más les gustó, a través de narraciones como cuentos, historias, frases o dibujos y/o fotografías jugando. También puede promoverse la creación de un álbum familiar del Juegos y juguetes entre todos los miembros de la familia, en el que, a manera de cuento infantil, con dibujos y relatos, se describa a qué jugaban nuestros ancestros en casa y a qué juegan las actuales generaciones. Se puede ilustrar el álbum con fotografías, libros, cartas, postales, juguetes, entre otros.
- Posicionar el tiempo del Juego en casa a través de actividades sencillas que se hagan de forma cotidiana, tales como una adivinanza, una canción, un baile, juegos de mesa en familia, juegos de roles.
- Es importante también contar con espacios digitales donde las niñas, los niños, familias y personas que propician interacciones del Juego puedan disponer de recursos y materiales.

<sup>3</sup>Se retoma de la experiencia de la Corporación Juego y Niñez (2008 a 2023), en el marco de su estrategia «Brújulas».



Figura 5. Tipos y ejemplos de recursos y objetos que pueden disponerse en los ambientes del Juego.

## Objetivo:

Tiene como objetivo brindar a madres, padres, y cuidadores las herramientas que necesitan para integrar en su dinámica cotidiana el juego y al hacerlo puedan aprovechar los beneficios de que este tiene el aprendizaje y desarrollo integral de niñas y niños.

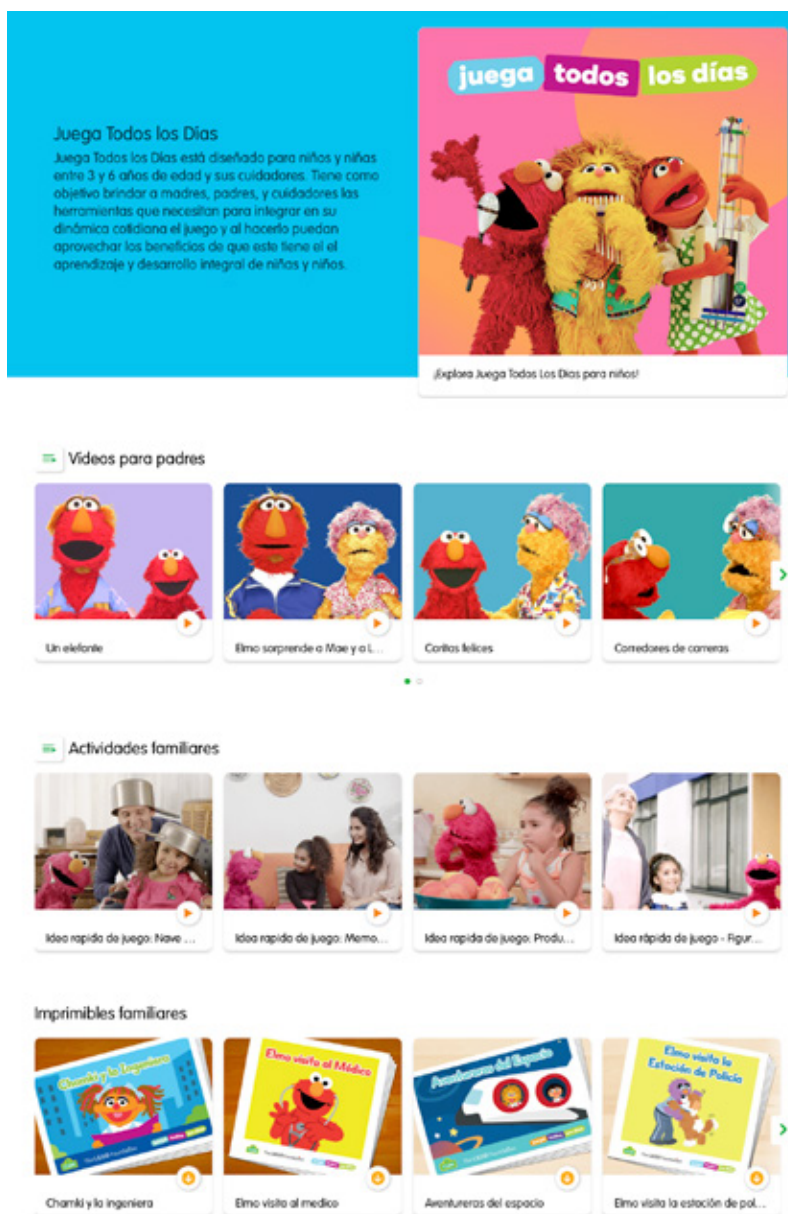
## Metodología

Se trata de un sitio web con diferentes actividades para la promoción del juego en familia:

- Juegos para niños
- Videos para padres
- Actividades familiares
- Imprimibles familiares

## Ficha técnica

- Población: niñas y niños entre 3 y 6 años de edad y sus cuidadores.
- Institución Sesame Workshop



### Para ampliar información:

Plaza Sésamo (s.f.). Juega Todos los Días. Plaza Sésamo. <https://plazasesamo.com/juega/index.html>



## Entorno Salud

### ¿Qué lugar ocupa el juego en este entorno? ¿Cómo se espera que ocurra o exprese el juego en este escenario?

El Entorno Salud es uno de los principales escenarios de garantía de derechos al que acceden las niñas, los niños y sus familias desde el acompañamiento en la preconcepción, la gestación, el nacimiento y posparto en el caso de la madre. En adelante, se impulsan acciones que favorecen la promoción del desarrollo, el máximo nivel de bienestar, la prevención y la atención de la enfermedad durante los primeros años de vida. En el sentido señalado, el ciclo vital de las niñas y los niños establece una diversidad de relaciones con este entorno que se conjuga con las necesidades e intereses de las familias, lo que determina que existan múltiples escenarios para la materialización del juego:

- Los escenarios de promoción de la salud y el bienestar, que abarcan el acceso a las instituciones y a los servicios de acompañamiento gestacional, vacunación, promoción del Desarrollo Integral y la prevención de enfermedades. En este contexto, el juego puede favorecer relaciones más cercanas entre los profesionales de la salud, las niñas, los niños y sus familias, y promoverse desde la disposición de ambientes cálidos y acogedores que respondan simultáneamente a los criterios de asepsia clínica necesarios. A esto, pueden sumarse recursos y materiales que apoyen la comprensión de las intervenciones médicas y su contribución al ejercicio de derechos desde el inicio de la vida. Finalmente, el juego debe ser una posibilidad siempre que las niñas y los niños se encuentren a la espera de recibir una atención o requieran pasar un tiempo específico en los centros médicos, hospitales y consultorios. Espacios para el juego y la lectura como las ludotecas y salas de lectura en hospitales son una inspiración en este sentido.
- Los escenarios de promoción de la salud y el bienestar en contextos educativos, públicos y comunitarios, que pueden incluir experiencias de inclusión e integración, y se concretan en campañas y articulaciones entre instituciones para la Primera Infancia. En estos escenarios, el juego puede ser mediador de la convocatoria y el encuentro entre las niñas, los niños, las familias, las comunidades -ambientes y entornos potenciadores- y debe acontecer como una experiencia que trae, por ejemplo, los juegos tradicionales como punto de encuentro entre generaciones.
- Los escenarios de atención a la enfermedad en estancias cortas, recurrentes y/o permanentes, en casos de especial atención como en las Unidades de Cuidados Intensivos Neonatales, tratamientos de enfermedades crónicas, entre otros. Intencionalmente, en cada uno de estos escenarios, el juego debe aparecer y apoyarse en experiencias que potencien su poder sanador y de promoción del desarrollo y aprendizaje de las niñas y los niños. Al respecto, los desarrollos de países como España alrededor de la musicoterapia y su incorporación en las Unidades de Cuidados Intensivos Neonatales, o las experiencias de Pedagogía Hospitalaria resultan inspiradoras.

## ¿Cuáles son las barreras o desafíos que deben considerarse?

Las principales barreras para la materialización del juego en este entorno se relacionan con la visión restringida debido a la falta de conocimiento sobre los beneficios del juego como mediador de las experiencias de las niñas y los niños, lo que incide sobre aspectos como la seguridad y confianza, la generación de interacciones basadas en la participación y el cuidado sensible, y la mejora sobre su salud por ser un potente sanador.

A esto, se suman los límites que puede haber para contar con espacios, recursos y talento humano cualificado y sintonizado con las ideas más recientes sobre el juego y la participación infantil. Al respecto, quizás resulte muy valioso trabajar por establecer un diálogo entre el sentido de la atención clínica y el carácter polifacético del juego como lenguaje de la Primera Infancia y su pertinencia y posibilidad en este contexto. Esto significa asegurar que los profesionales del entorno salud vinculen a su práctica el juego y propicien la disposición de espacios y recursos que inviten a las niñas, los niños y las familias a jugar. Sobre esto, es muy importante el mensaje permanente que debe instalarse acerca de la relación entre salud, juego y desarrollo integral.

## ¿Qué es necesario movilizar para que el juego se materialice en el Entorno Salud?

- Comprender que las mujeres en etapa de gestación, las personas cuidadoras y las familias tienen capacidades, posibilidades y saberes que, puestos en conversación y diálogo con los conocimientos del talento humano del entorno salud, son fuente necesaria e importante para promover la disposición sensible para el cuidado de las niñas y los niños, la promoción del juego y otras experiencias de Desarrollo Integral.
- Basar la construcción de los procesos educativos en las preguntas, intereses y sentires de las gestantes, las personas cuidadoras y las familias a partir del reconocimiento de su vida cotidiana, herencias culturales, rituales y formas propias de ser y estar en la vida social y comunitaria. Esto significa establecer mecanismos participativos para alimentar las iniciativas de transformación de espacios, disposición de recursos y planeación de experiencias basadas en el juego que pueden tener lugar en el entorno salud.
- Transformar y/o aprovechar espacios físicos disponibles en instituciones de salud, centros médicos y hospitalarios, y disponer ambientes del Juego que activen la motivación lúdica de niñas, niños, familias y equipos profesionales encargados de su atención directa. Esto puede implicar crear rincones del Juego, de lectura compartida o exploración, así como transformar las ambientaciones para hacerlas cálidas y acogedoras. Una propuesta que engloba estas ideas proviene de las ludotecas hospitalarias, que pueden cumplir la función de un espacio de ocio para las niñas y los niños que asisten eventualmente, y consolidarse como un espacio de encuentro e interacción de las niñas y los niños hospitalizados con otras y otros compañeros en su misma situación y con otras personas de su entorno.



### **La creación de ludotecas hospitalarias implica considerar:**

- a. La adecuación de infraestructuras y el aprovechamiento de espacios físicos, y la disposición de recursos y materiales.
  - b. La definición de un proyecto de promoción del desarrollo y el aprendizaje, que estructure actividades y experiencias que ofrece la ludoteca.
  - c. La definición y el aseguramiento de un equipo técnico disponible para movilizar las atenciones de la ludoteca. Este equipo puede conformarse con voluntarios y personal especializado.
- Diseñar una propuesta curricular para la Primera Infancia, adaptada a las necesidades de niñas y niños que permanecen largos períodos en condición de hospitalización.
  - Promover la reflexión junto con las mujeres en etapa de gestación, las personas cuidadoras y las familias sobre las concepciones acerca del juego y hacer explícita su importancia para el desarrollo de las niñas y los niños en cada uno de los escenarios señalados que vinculan los espacios de promoción de la salud, y aquellos dedicados a la atención de la enfermedad. Esto debe hacerse desde la vivencia de experiencias directas, la valoración y ajuste de estas; es decir, desde la puesta en marcha de iniciativas que se prueban, y que se consolidan a lo largo del tiempo con la participación de las niñas, los niños y las familias.
  - Las propuestas señaladas requieren la organización y el apoyo hacia los profesionales del entorno salud, para asegurar que cuenten con las condiciones para proyectar, planear y poner en marcha las iniciativas. Con seguridad, esto debe contemplar la inclusión de nuevos integrantes que acompañen el proceso y permitan su progresiva consolidación. En este sentido, será importante identificar cómo establecer alianzas o encontrar los recursos requeridos para poner en marcha esta propuesta.
  - Considerar la cualificación permanentemente de los equipos profesionales encargados de la atención directa de niñas y niños como posibilidad de generar acciones más pertinentes, y así brindar una respuesta sensible y comprensiva a cada una de sus preguntas, pensamientos y expectativas sobre el desarrollo.
  - Reconocer a la familia como miembro de todas las acciones pensadas para las niñas y los niños. Esta no puede verse aislada de las acciones, sino como parte activa de ellas. En la vida cotidiana y en los acontecimientos, se encuentran los momentos propicios para apoyar a las familias en la promoción del desarrollo de sus hijas e hijos.
  - Buscar la participación comunitaria. Las familias con niñas y niños menores de dos años requieren encontrar apoyos en diferentes aspectos relacionados con la crianza, la educación y el cuidado de sus hijas e hijos, y muchos de estos apoyos se encuentran en la comunidad. Reconocer los apoyos que requieren las familias y las opciones disponibles de manera cercana en la comunidad es una alternativa de acción oportuna.

## Entorno de Atención Integral

### ¿Qué lugar ocupa el juego en este entorno? ¿Cómo se espera que ocurra o exprese el juego en este escenario?

Una niña y un niño que juega crea, inventa, disfruta, utiliza el lenguaje simbólico que le permite expresarse, dar a conocer qué piensa, qué siente, qué desea, a qué le teme (Díez Navarro, 2021). El juego como lenguaje natural de las niñas y los niños debe habitar los escenarios de Atención Integral. Estos deben ser lugares para que el juego florezca y se enriquezca.

### ¿Cuáles son las barreras o desafíos que deben considerarse?

Los momentos del Juego cada vez se ven más reducidos en los escenarios de atención para la Primera Infancia; se ha posicionado la idea de que hay que adquirir conocimientos rápidamente para ser alguien en la vida, para ser exitosos. Se apura a las niñas y los niños con la idea de «prepararlos para la escuela». La cotidianidad se carga con actividades repetitivas y descontextualizadas, que los mantienen sentados, desmotivados, en las que tienen una actitud pasiva. Se pasa por alto que el juego es el mejor escenario para el aprendizaje, que se vincula con la promoción del desarrollo integral, de forma natural, y que posibilita que las niñas y los niños sean protagonistas, que descubran el mundo y a sí mismos.

En una investigación realizada en los escenarios para la Primera Infancia, Cruz Velásquez et al. (2021) encontraron que el juego era lo que menos ocurría cotidianamente, y cuando se presentaba era muy poco o casi invisible el involucramiento del personal docente, no porque desconocieran su valor e importancia, sino porque no sabían qué tipo de experiencias, vivencias o actividades del Juego se podrían desarrollar.

### ¿Que es necesario movilizar para que el juego se materialice en el Entorno de Atención Integral?<sup>4</sup>

- Para promover el juego en los escenarios para la Atención Integral a la Primera Infancia, se debe partir de cuatro interrogantes fundamentales: ¿a qué juegan?, ¿cómo juegan?, ¿dónde juegan?, ¿con qué juegan? Es desde la observación y escucha intencionada de las niñas y los niños que, quienes acompañan, pueden identificar sus intereses, reconocer las formas en que interactúan y proponer experiencias lúdicas que amplíen y enriquezcan estos juegos, integrando, nuevos elementos y recursos.
- Lo anterior implica contar con profesionales que estén en capacidad de reconocer los tipos del Juego, sus características, sus vínculos con habilidades y particularidades del desarrollo.
- Es fundamental que el talento humano que acompaña a las niñas y los niños tenga la posibilidad de vivir experiencias lúdicas con intensidad, placer, goce y disfrute, en las cuales el cuerpo, movimiento, la energía y vitalidad sean centrales. Solo un profesional que ha experimentado el juego puede

<sup>4</sup>Se retoma la experiencia de investigación y proceso de formación realizado por Cruz Velásquez et al. (2021) en escenarios de atención a la Primera Infancia y que está sistematizado en el libro Retratos del juego en Colombia. Miradas desde la documentación pedagógica.

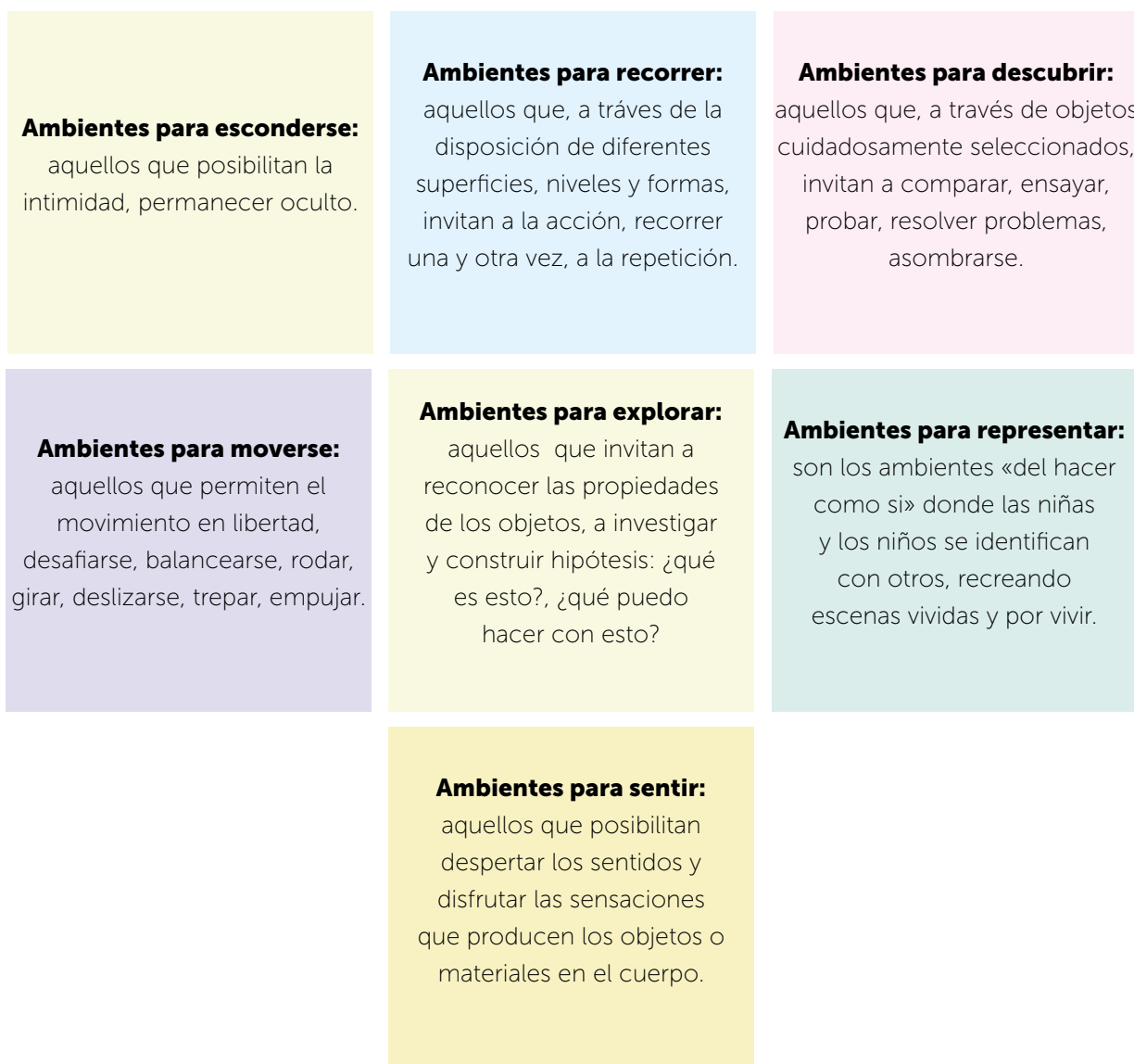


promoverlo dentro de su práctica pedagógica cotidiana.

- Es clave que, en los procesos de formación y acompañamiento al talento humano, no solo se profundice sobre los aspectos conceptuales y metodológicos frente al juego, sino que, a su vez, se debe dar lugar a la identificación y reflexión sobre los propios prejuicios y estereotipos para poder acompañar los procesos de desarrollo. Particularmente, frente al juego se edifican estereotipos de género que restringen o limiten las posibilidades para las niñas y los niños.
- Desde los escenarios de Atención Integral, se debe convocar y vincular a las familias, reconocer el acervo lúdico y tradicional de las comunidades. Se deben propiciar encuentros y experiencias significativas del Juego entre padres, madres, hijas e hijos, y convertirse en el espacio donde los juegos tradicionales se recreen, se transmitan y continúen viviendo en la memoria de las niñas y los niños.
- Observar y registrar el juego se convierte en una actividad reveladora y central de la práctica pedagógica, la cual permite identificar los gustos, intereses, preferencias, preocupaciones y sentimientos de las niñas y los niños, también las tensiones y conflictos, y las maneras cómo los gestionan. Posibilita identificar quiénes requieren una atención especial, ya sea porque no juegan o repiten el mismo juego, o porque interrumpen reiterativamente el juego de los demás.
- El personal docente debe estar en la capacidad de proponer ambientes que amplíen las oportunidades para el juego, de acuerdo con sus observaciones, las intencionalidades pedagógicas que se proponen, utilizando los recursos y objetos pertinentes, y atendiendo a los momentos del desarrollo infantil.
- Los ambientes no sólo se tratan de los espacios físicos; se articulan con los elementos, las acciones, emociones, sentimientos y las interacciones que se generan entre el espacio, los objetos y las personas. Los ambientes para el juego se convierten en una invitación para las niñas y los niños. En el marco de los escenarios de Atención Integral a la Primera Infancia, esta invitación parte del personal docente, quien propone a través de la organización del mobiliario, la disposición de los objetos, la selección de los materiales, de acuerdo con las intencionalidades que persigue. Por ello, es clave que se pregunte «¿qué se quiere transmitir o provocar en las niñas y los niños?». De acuerdo con estas intencionalidades, diseña el ambiente, genera desafíos, preguntas. Se trata de una provocación inicial que será apropiada y trasformada por las niñas y los niños, que son los verdaderos protagonistas de la atmosfera lúdica creada.
- Se espera entonces que las niñas y niños transformen el espacio, que el ambiente sea flexible, móvil, que se adapte y enriquezca con sus propuestas, que reconozca su acervo cultural, que tenga sentido para ellas y ellos, que son quienes lo habitan.
- Diseñar un ambiente para el juego en la Primera Infancia no debe confundirse con la decoración, que muchas veces parte de diseños estereotipados, predefinidos, que no obedecen a una intencionalidad pedagógica, y se hace desvinculada de la características y particularidades que tienen las niñas y los niños que habitan los escenarios.

- En ese sentido, es clave que el personal docente pueda estudiar las funcionalidades y potencialidades de los ambientes, lo que implica evaluar en detalle las cualidades del espacio y sus posibilidades pedagógicas, y aprovechar los recursos existentes, los rincones, las paredes, los techos. Igualmente, supone vincular los espacios exteriores, promover la conexión, movimiento y exploración en la naturaleza.

Figura 7. Ambientes que provocan experiencias del Juego



Fuente: elaboración propia a partir de Cruz Velásquez et al. (2021)<sup>5</sup>.

<sup>5</sup>Se invita a explorar este documento, que presenta una cuidadosa curaduría de imágenes sobre cada uno de los ambientes que aparecen en la figura: <http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/16575>



## Entorno Educativo

### **¿Qué lugar ocupa el juego en este entorno? ¿Cómo se espera que ocurra o exprese el juego en este escenario?**

Ha sido ampliamente documentado que el juego tiene un rol fundamental en el desarrollo, fomento y promoción de habilidades emocionales, físicas, sociales, cognitivas y creativas desde el nacimiento y a lo largo de la vida. El juego es el mejor escenario para el aprendizaje, en el que se busca posicionar una pedagogía centrada en las niñas y los niños, en sus intereses, preguntas e hipótesis, en la que sean protagonistas de su propio aprendizaje.

Las experiencias del Juego en la Primera Infancia se ven potenciadas cuando se proporciona a las niñas y los niños suficiente tiempo y espacio para interactuar libremente, observar, explorar, intervenir, transformar; por ello, la importancia de que los docentes posibiliten y organicen experiencias lúdicas y de aprendizaje. Esto requiere, a la vez, una minuciosa planificación (por ejemplo, disponer los materiales para estimular la curiosidad de las niñas y los niños) e interacciones espontáneas basadas en curiosidades e ideas naturales (por ejemplo, seguir la iniciativa del niño en un juego de simulación) (UNICEF, 2018).

El juego no solo es el mejor escenario para la educación de la niñez durante su Primera Infancia; se ha demostrado que potencia el dominio de conceptos académicos, el interés y la motivación para aprender durante la Educación Primaria, por lo que se trata de un elemento fundamental en los procesos de transición entre los niveles educativos. Por lo anterior, es necesario avanzar en propuestas que extiendan las experiencias y ambientes del Juego, exploración y aprendizaje a lo largo de toda la trayectoria educativa.

### **¿Cuáles son las barreras o desafíos que deben considerarse?**

En el documento *Aprendizaje a través del juego* (UNICEF, 2018) se señalan algunos de los obstáculos para que el juego no se incorpore dentro del entorno educativo.

El primero es la dificultad de valorar el juego como base para la adquisición de conocimientos, ya que aún prevalece la idea de que el aprendizaje solo se da a través de procesos memorísticos. El segundo es la no inclusión del juego dentro de los planes y estándares de aprendizaje tempranos. El tercero, en tanto, alude a la falta de formación al personal docente sobre el juego; muchos de ellos no han tenido la posibilidad de tener espacios formativos donde evidencien las potencialidades del juego y sienten desconfianza, o no cuentan con elementos prácticos que les permitan potenciar y enriquecer los juegos de acuerdo con los momentos de desarrollo de las niñas y los niños.

## ¿Qué es necesario movilizar para que el juego se materialice en el entorno educativo?

- Un aspecto fundamental para que se posicione el juego en el entorno educativo es trabajar bajo un enfoque sistémico, que apunte a desarrollar acciones con los distintos actores, dependencias y niveles del sistema educativo, de lo contrario se corre el riesgo que estas no sean implementadas y sostenibles en el tiempo. Se debe asegurar que todas las partes reconocen y entienden el valor del juego, que comparten una visión común en todos los niveles de gobernanza del sistema educativo (UNICEF, 2018).
- Es clave que el juego sea visible en los Estándares y planes de estudio, y que los referentes técnicos para la Educación de Primera Infancia y Primaria lo implementen en las acciones diarias.
- Otro aspecto bajo este enfoque es la formación a los distintos actores del sistema educativo. Se deben desarrollar iniciativas para promover en el personal docente, directivas, administradores y demás personal, los conocimientos y las competencias necesarios para que se logren promover ambientes, experiencias e interacciones en las que el juego sea central. Esto exige que el personal educativo, inspectores de educación, formadores de docentes, directores de centros, entre otros, estén sensibilizados y respalden el juego como aspecto fundamental en la promoción del desarrollo y aprendizaje de las niñas y los niños. A su vez, el personal docente debe comprender la importancia del juego y contar con competencias para promoverlo y acompañarlo.

Figura 8. Ejemplo de herramienta para la materialización del juego en el Entorno Educativo

### Objetivo:

Busca promover el desarrollo integral y aportar en el mejoramiento de la calidad de la educación inicial, a partir de la consolidación de prácticas de innovación basadas en evidencia que sean replicables en el ecosistema de la Primera Infancia.



**EL JUEGO PARA LAS AGENTES EDUCATIVAS**



## Ficha técnica:

País: Medellín- Colombia

Población a la que está dirigida: Ecosistema de la Primera Infancia

Instituciones, Primero lo primero PLP, United Way Colombia, Minderoo

## Metodología

### El desarrollo integral se promueve a través dos componentes:

- El primero de aprendizaje a través del juego, que busca fortalecer las interacciones de los adultos con los niños y las niñas.
- El segundo la innovación e investigación, mediante el cual se promoverá el conocimiento asociado a prácticas innovadoras con la primera Infancia, a partir de la investigación educativa.



Para ampliar información: United Way Colombia (s.f.). Juguemos: innovación e investigación con la primera infancia. United Way Colombia. <https://unitedwaycolombia.org/juguemos/>

- En este sentido, el personal docente requiere procesos de formación situados, que les permitan desarrollar habilidades prácticas, que respondan de forma pertinente a los contextos, necesidades e intereses de las niñas y los niños. La formación debe posibilitar la comprensión de por qué el juego es importante, y dilucidar las formas en que debe promoverse y acompañarse en el aula y demás escenarios del entorno educativo (por ejemplo, patios escolares).
- Incluir, en estos procesos de formación, acciones en que se promueva el trabajo colaborativo entre docentes de los Centros de Atención a la Primera Infancia (CAPI), Secciones de Educación Inicial, Educación Parvularia y Primer Grado de Educación Básica, para lograr posicionar una visión compartida del juego, y diseñar e implementar estrategias de tránsito entre los distintos niveles, donde el juego sea el protagonista.
- Es muy importante que estos procesos estén acompañados de recursos prácticos y materiales adecuados para que puedan ser utilizados en las aulas y demás escenarios.
- El talento humano responsable de la formación y acompañamiento debe estar capacitado, tener la experticia y experiencia en la promoción del juego.
- Es fundamental incidir en los planes de estudio de Educación Superior, para que en la formación a los futuros maestros y maestras se incluyan asignaturas específicas sobre el juego, su vinculación con el desarrollo y aprendizaje, y el desarrollo de actividades prácticas.
- Se debe incentivar el intercambio de experiencias entre docentes, que puedan generarse encuentros en los que puedan compartir reflexiones, proponer ideas sobre el diseño de actividades, ambientes y materiales para la promoción del juego.
- Es fundamental que, desde el entorno educativo, se convoque y vincule a las familias para participar activamente en encuentros lúdicos y experiencias significativas del Juego entre madres, padres, hijas e hijos. Por ejemplo, puede ser la oportunidad para recrear los juegos tradicionales.
- Es necesario contar con espacios físicos, tanto interiores como exteriores, que favorezcan el movimiento y las interacciones. También es importante disponer de equipamientos y materiales adecuados, culturalmente apropiados y adaptables, para que puedan utilizarlos tanto las niñas y los niños con discapacidad como los que no la tienen.



Figura 9. Ejemplo para la transformación de patios escolares en el Entorno Educativo

## Objetivo

Crear un entorno favorecedor del movimiento, el juego, la inclusión y la socialización en los patios escolares.



## Ficha técnica

País: España

Población a la que está dirigida: comunidad educativa

Documentos de consulta; Guía de diseño de entornos escolares, Cómo intervenir un patio escolar; La aventura de aprender, Guía para el desarrollo de proyectos participativos de transformación de patios escolares.

## Metodología

Los proyectos participativos de transformación de patios escolares replantean y desafían la imagen tradicional del patio de la escuela para que funcionen realmente como espacios inclusivos para el aprendizaje, el juego, el movimiento y la construcción de relaciones y experiencias de calidad basadas en la igualdad y el respeto por la diversidad.

Se trata de una estrategia participativa en la que toda la comunidad educativa, que a través de pasos específicos, puede transformar con elementos de contextos o reciclables sus patios escolares.

Para ampliar información: García Serrano, P., Leal Laredo, P. y Urda Peña, L. (2017). Guía de Diseño de Entornos Escolares; Aitziber, B., Nuin, B. y Sorraín, Y. (2019). Guía para el desarrollo de proyectos participativos de transformación de patios escolares.; y Basurama (2017). Cómo intervenir un patio escolar.

## Espacio Público y Comunitario

### ¿Qué lugar ocupa el juego en este entorno? ¿Cómo se espera que ocurra o exprese el juego en este escenario?

El juego en el Espacio Público y Comunitario abre la puerta a distintas posibilidades no solo para las niñas y niños, sino para la comunidad en general. Permite el encuentro con sus pares, propicia un espacio para la interacción con otras generaciones y la integración comunitaria. Se trata de un espacio no solo de encuentro entre quienes se conocen, sino entre todos los habitantes que tienen orígenes e intereses distintos.

Permite reconocer, apropiarse y resignificar los espacios urbanos, induciendo la percepción de la ciudad a la experiencia humana, articulada a la identidad social y cultural. El espacio público y comunitario se activa a través del juego, la calle, los parques, la plaza, los andenes; se convierten en territorios simbólicos, donde se crean mundos paralelos para la exploración y la imaginación.

El juego libre y estructurado por las niñas y los niños es un ejercicio de autonomía y participación. Los espacios deben ofrecer la oportunidad de experimentar, desafiarse físicamente, sentirse libres e interactuar con los demás. Asimismo, deben otorgar significación y sentidos, que pueden compartirse y tejerse con otros y construir redes comunitarias. En este sentido, el juego como elemento de cohesión en las comunidades posibilita la construcción de entornos protectores y seguros, libres de violencia.

Específicamente, al referirnos a Espacio Público del Juego para la Primera Infancia se considera que debe permitir que las niñas y niños, de acuerdo a sus posibilidades diversas, puedan explorar el espacio a través de los sentidos y el movimiento, construyendo sus propios proyectos del Juego, interactuando y vinculándose con quienes responden a las necesidades particulares acordes a su momento de desarrollo, es decir, espacios que les permitan, entre otras acciones, girar, rodar, reptar, gatear, caminar, trepar y explorar acompañados de su persona cuidadora (Ministerio de Salud de Perú, 2019).

### ¿Cuáles son las barreras o desafíos que deben considerarse?

De acuerdo con lo que propone Equidad para la Infancia (Granados y Bagnoli, 2019), considerando las condiciones de carácter territorial, social, económico, político y cultural de la infancia, se pueden organizar los retos que limitan el derecho al juego en este entorno en tres grupos:

**El primero**, retos socioculturales: relacionados con la concepción general y adultocentrista en torno al juego como una pérdida de tiempo.

**El segundo**, retos de inseguridad y violencia en las calles relacionados con las percepciones de inseguridad en el espacio público.



**Y el tercero,** retos en el desarrollo urbano relacionados con la concepción de la ciudad desde un modelo centrado en el automóvil y la dispersión del vínculo entre el derecho al juego y su impacto en la planeación y diseño urbano.

Estos retos se agudizan en contextos de fragmentación y desigualdad social que dan lugar a una gran diversidad en términos de acceso a infraestructura y servicios por parte de las niñas, los niños y sus familias, pero también formas diferentes de vivir la ciudad (CEMCA, 2016).

### ¿Qué es necesario movilizar para que el juego se materialice en el Espacio Público y Comunitario?

- Los espacios públicos del Juego deben ser valorados como escenarios propicios para el encuentro y la convivencia. Sus diseños deben responder al contexto donde se encuentran, orientados a facilitar los usos múltiples por parte de los diferentes actores, niñas y niños.

Figura 10. Ejemplo para la materialización del juego en el Espacio Público y Comunitario (Rosario, Argentina)

#### Objetivo:

Se trata de un proyecto de acción y transformación social a partir de las infancias para llegar a toda la ciudadanía. Con una fuerte impronta estética y poética, convocando al juego, la imaginación y los múltiples lenguajes se crean estos territorios de aprendizajes y disfrute para todas las edades.



#### Ficha técnica:

País: Argentina

Año: desde 1999

Institución: Secretaría de Cultura y Educación de Rosario

## Tríptico de la Infancia

### Metodología

Tres puntos de encuentro en la ciudad, dedicados al juego y la convivencia entre chicos y grandes.

### Isla de los inventos

Un lugar para investigar, explorar y aprender, un espacio en el cruce de las ciencias, las artes y la tecnología a través de diseños, medios y formatos. Emplazada en la antigua estación de trenes Rosario Central, La isla invita a celebrar la vida en los andenes y jugar otra vez, entre chicos y grandes.

### La Granja de la Infancia

Un territorio de encuentro y convivencia para cultivar una poética de la calidad de vida. Un paseo en la ciudad donde llenarse de verde, correr, saltar y trepar, descubrir oficios y experiencias, pensar con las manos e imaginar lo que vendrá.

Una granja donde todo palpita, produce vida, crece y se transforma. Este predio de 5 hectáreas era una planta de tratamiento de residuos que fue recuperada para crear un espacio público destinado al juego, el encuentro y los aprendizajes.

### El jardín de los niños

Un paseo para todas las edades con estallidos de color, espacios de belleza y juegos que desafían los sentidos. Abrió sus puertas en 2001 con la renovación integral del predio de 35,000 m<sup>2</sup> y el reciclado de los antiguos edificios.

Para ampliar información: Municipalidad de Rosario (s.f.). Tríptico de la Infancia. Municipalidad de Rosario. <https://www.rosario.gob.ar/inicio/triptico-de-la-infancia>

- Es clave desarrollar procesos participativos para el diseño, construcción y/o adecuación de los espacios públicos, siendo así fundamental escuchar a las comunidades particularmente, a las niñas y los niños. Es importante reconocer los modos y representaciones con que ellas y ellos habitan, se apropian del Espacio Público, juegan y participan. Una experiencia exitosa, inspirada en el Proyecto La Ciudad de los Niños y Niñas, del pedagogo italiano Francesco Tonucci, son los Consejos de Niños y Niñas de la Ciudad de Rosario<sup>6</sup>, en Argentina, que en El Salvador se conocen como los Consejos Consultivos de la Niñez y Adolescencia.
- Es necesario contar con escenarios para el juego al aire libre, el movimiento en libertad, en contacto con la naturaleza, la posibilidad de contar con alternativas lúdicas creativas, donde todas las niñas y los niños cuenten con condiciones de accesibilidad e igualdad. Este fue uno de los principales llamados realizado por las niñas y los niños en la consulta realizada.

<sup>6</sup>Los Consejos de Niños y Niñas son ámbitos donde se dialoga, se generan ideas y se promueven acciones frente a la intervención en el espacio público y la planeación urbana desde la mirada de la infancia, desde allí se han desplegado varias acciones alrededor del juego.



Figura 11. Ejemplo para la materialización del juego en el Espacio Público y Comunitario (CDMX, México)

## Objetivo

Contribuir a promover y generar un primer acercamiento para las niñas y niños al derecho de la ciudad a través de la apropiación de las calles y el enfoque pedagógico de las actividades que se realizan en ella, lo cual puede a largo plazo abonar y fortalecer los procesos de cohesión social, mejorar la seguridad en las calles y garantizar el derecho de las niñas y niños de la ciudad y a crear un entorno que promueva su desarrollo y bienestar.



## Ficha técnica:

País: México. Ciudad México – CDMX

Año: 2016 al 2018

Institución: Laboratorio Ciudad de México

## Peatoniños

### Metodología:

Una calle del Juego es una intervención urbana que consiste en cerrar temporalmente al tránsito motorizado de una calle específica para emular un espacio del Juego en ella, pueden emularse espacios del Juego en zonas de la donde no los hay.

Si se adecúan estas calles del Juego, pueden funcionar como una herramienta lúdica y de participación ciudadana para:

- Generar una apropiación del espacio público

- Reforzar las interacciones sociales existentes
- Generar nuevas interacciones
- Crear a través del uso del espacio un poder vital sobre el mismo – o su transformación en espacio habitable – relacionado al ejercicio del derecho a la ciudad y el juego de la niñez en la Ciudad de México.

Para ampliar información: Loustaunau, M. (2017). Ciudad Lúdica: el juego como herramienta para construir la ciudad. MXCity. <https://mxcity.mx/2017/01/ciudad-ludica-juego-herramienta-construir-la-ciudad/>

- Es clave fomentar estrategias para que las comunidades y familias hagan un acompañamiento presencial y afectivo al desarrollo del juego de las niñas y los niños en el Espacio Público, en el que se permita la elección y autonomía de acuerdo con su edad, pero garantizando su seguridad. Por ejemplo, disponer de sillas o espacios donde las personas adultas, puedan sentarse y acompañar a sus hijas e hijos; o generar una red de voluntarios dentro de las comunidades, que acompañan e incluso promuevan actividades lúdicas, los cuales pueden ser adolescentes o jóvenes de la propia comunidad.
- Generar espacios o jornadas de encuentro e intercambio intergeneracional en los que los adultos mayores les cuentan a las niñas y los niños las historias del Juego de sus vidas y les compartan los juegos y tradiciones de su infancia. Igualmente, se pueden promover jornadas del Juego entre vecinos, con estaciones del Juego o concursos, jugar a la cuerda, stop, escondelero, no te enojés, loterías (juegos pensados para personas adultas y niñas y niños, en los que se acompañen los unos a los otros).
- En la siguiente tabla, consolidamos las características que debe tener un Espacio Público y Comunitario del Juego, tomando como referencia la *Guía Técnica de Implementación y Funcionamiento de Espacios Públicos Saludables del Juego para las Niñas y los Niños de 0 a 5 años y sus Familias* (Ministerio de Salud de Perú, 2019).

**Tabla 1. Características para un Espacio Público y Comunitario del Juego**

|                           |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Lúdico y educativo</b> | Es un espacio LÚDICO Y EDUCATIVO que, en sí mismo, provoca y promueve el juego, brinda a la comunidad la oportunidad de compartir información sobre temas diversos, y permite realizar actividades integradoras entre las niñas y niños, sus familias y la comunidad. |
| <b>Inclusivo</b>          | Su diseño INCLUSIVO posibilita el acceso libre, uso, transformación y disfrute de personas de toda condición y con cualquier tipo de discapacidad, con prioridad para niñas y niños de 0-5 años y sus familias.                                                       |



|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Atractivo e interesante</b> | Es ATRACTIVO sensorialmente (colores, formas, texturas, sonidos, entre otros) y su uso resulta INTERESANTE por la riqueza y variedad de estímulos y sensaciones que produce como experiencia integral.                                                                                            |
| <b>Sostenible</b>              | Implementado con pertinencia, con materiales y recursos de la zona, bajo un proceso de participación y gestión cooperativa donde la activación y mantenimiento del espacio depende tanto de las autoridades como de la comunidad, haciéndolo SOSTENIBLE.                                          |
| <b>Activo</b>                  | Es un espacio ACTIVO y activador, que genera interacción con los mismos elementos físicos que lo conforman, y promueve el encuentro e intercambio con otras niñas, niños, jóvenes y personas adultas.                                                                                             |
| <b>Al aire libre</b>           | Es un espacio donde niñas y niños, en interacción con sus pares y personas adultas, se relacionan con el entorno natural AL AIRE LIBRE, ajenos a condiciones nocivas o que representen peligro de cualquier tipo.                                                                                 |
| <b>Multifuncional</b>          | Invita al uso por la constante actividad de personas diferentes haciendo cosas distintas en el mismo espacio MULTIFUNCIONAL, con prioridad a las niñas y los niños que, de acuerdo a su nivel de desarrollo, hacen uso creativo del espacio.                                                      |
| <b>Seguro</b>                  | SEGURO bajo el concepto de «riesgo controlado»; el riesgo asociado al juego libre como algo positivo, educativo y pedagógico, siempre con el acompañamiento de la persona adulta responsable de la niña o el niño, que brinda seguridad física y emocional, atento mientras hace uso del espacio. |

### **Evolutivo**

Es EVOLUTIVO y ADAPTABLE a las necesidades, deseos y requerimientos de las niñas, los niños y sus familias, que ejercen su derecho a transformarlo construyendo por etapas, perfeccionando progresivamente sus destrezas y habilidades

### **Convivencia**

Las tareas de cuidado y seguridad recaen sobre la colectividad en su conjunto, gracias a la CONVIVENCIA en el Espacio Público, y no solo en los responsables de la seguridad, entendida como vigilancia y control de la calle.



## Entorno Protección e Inclusión

### **¿Qué lugar ocupa el juego en este entorno? ¿Cómo se espera que ocurra o exprese el juego en este escenario?**

En este entorno se encuentran las niñas y los niños a los que les han sido vulnerados sus derechos o se encuentran en riesgo de vulneración, incluidos quienes atraviesan experiencias de emergencias asociadas a migración, conflictos políticos armados, desastres naturales y otras eventualidades. Bajo este contexto, el juego ocupa un lugar preponderante, por dos razones: la primera, porque sigue siendo el principal motor para que el desarrollo y el aprendizaje de las niñas y los niños no se detenga; la segunda, porque abre oportunidades para aproximarse a las visiones de las niñas y los niños acerca de las vivencias que se encuentran experimentando, y desde allí, se establece un vínculo directo con la resiliencia y la salud mental.

En el sentido planteado, se espera que el juego acompañe a la niñez en este entorno, y se asuma como el lenguaje primordial que les permite plantar bases de seguridad y estabilidad en medio de los cambios y las exigencias de las situaciones que atraviesan. Esto significa que, desde el Entorno Protección e Inclusión, se debe posicionar un mensaje de contención que amortigüe los efectos adversos y genere un poco de tranquilidad en medio de la incertidumbre que puede traer ser víctima de maltrato, abusos, negligencias, o estar en medio de una emergencia humanitaria. El juego debe promoverse como derecho fundamental, y debe tener tanta relevancia dentro de las medidas de intervención como aquellas asociadas a la supervivencia o la conservación de la vida.

Además de esto, se espera que el juego aparezca en las propuestas para acercarse a las niñas y los niños, a sus comprensiones y lecturas sobre las experiencias difíciles que atraviesan, y que permita contar con información relevante respecto a sus necesidades de acompañamiento y de restablecimiento de derechos. Así, el juego debe estar presente con todas las salvedades éticas necesarias respecto a privacidad, uso de la información y demás, en aquellos escenarios de denuncia y los que se derivan en acompañamientos terapéuticos para las niñas y los niños víctimas de vulneraciones. Esto último requiere entenderse en el marco de las acciones profesionales y de los programas e intervenciones estructurados y sistemáticos alineados a los marcos normativos y de política del país.

### **¿Cuáles son las barreras o desafíos que deben considerarse?**

La principal barrera para que el juego se materialice en este entorno proviene de la priorización de las necesidades asociadas a la preservación de la vida, que, sin negar su absoluta relevancia, deben acompañarse de experiencias vitales de promoción del Juego, en el sentido señalado previamente.

Ligado a esto, es posible señalar que una barrera proviene de las comprensiones limitadas del juego como estabilizador, catalizador y como espacio para la recuperación emocional y la reparación. En este sentido, las ideas alrededor del juego pierden de vista el aporte que tiene en la estabilidad emocional y

en la posibilidad de expresar y volver sobre lo vivido y, al mismo tiempo, en proyectar mundos posibles donde se supera el sufrimiento, la incomodidad y el dolor, es decir, mundos reparadores y sanadores. Esto último es muy importante si se recupera la idea del juego como ese escenario en el que las niñas y los niños buscan dar significado al mundo, a las vivencias de las que participan cotidianamente. Por todo lo dicho, es de resaltar que existe un desafío a la hora de valorar el lugar que ocupa la lúdica, la posibilidad de expresarse y tramitar lo vivido como traumático, a través de lo simbólico. Por último, una barrera fácilmente reconocible viene de la falta de espacios físicos, mobiliarios y recursos que respondan al valor del juego en este entorno de desarrollo de las niñas y los niños, así como de la difusión de mensajes que posicionen su importancia y que vinculen a los profesionales encargados de la atención directa de las niñas y los niños, las familias y otras personas adultas que participan de este entorno.

### **¿Qué es necesario movilizar para que el juego se materialice en el Entorno Protección e Inclusión?**

- Disponer Espacios Protectores o Espacios Amigos de la Primera Infancia, centrados en la atención de niñas y niños con vulneraciones de derechos o en riesgo de estarlo, que atiendan a la diversidad de necesidades, que puedan insertarse en la oferta institucional de país y/o que la amplíen en caso de no existir.
- Esto último implica diseñar estrategias diferenciales para las modalidades de cuidado y protección especial de niñas y niños que viven sin sus familias, estrategias para aquellos que acuden al Sistema de Protección Integral, las Oficinas Fiscales y otras instancias relacionadas, y estrategias para quienes han sido afectados por emergencias humanitarias.
- El diseño de los Espacios Protectores o Espacios Amigos para la Primera Infancia considera intervenciones integrales que vinculan el Desarrollo Infantil Temprano y Educación Inicial, alimentación y nutrición adecuada, salud e higiene, protección contra la violencia, cuidado y crianza. Además de esto, apuesta por iniciativas para que las familias puedan tomar las medidas apropiadas para el cuidado y la crianza de las niñas y los niños en los contextos de riesgo y/o de emergencias humanitarias.
- Desarrollar iniciativas para brindar a las niñas, los niños y sus familias espacios acogedores y oportunidades que motiven su seguridad y estabilidad emocional en respuesta a las amenazas que derivan de las situaciones de vulneración de derechos y/o las emergencias humanitarias. Consolidar esquemas de primeros auxilios emocionales.
- Algunos de los principios que pueden orientar las acciones implementadas en este entorno se incluyen en la figura que aparece a continuación.



Figura 11. Ejemplo para la materialización del juego en el Espacio Público y Comunitario (CDMX, México)



- Desarrollar iniciativas para brindar a las niñas, los niños y sus familias espacios acogedores y oportunidades que motiven su seguridad y estabilidad emocional en respuesta a las amenazas que derivan de las situaciones de vulneración de derechos y/o las emergencias humanitarias. Consolidar esquemas de primeros auxilios emocionales.
- Contar con protocolos de atención que consideren la generación de estrategias y protocolos de primeros auxilios emocionales, basados en el juego, y asociados al restablecimiento de rutinas, vínculos, el desarrollo de la resiliencia y la reparación integral. Después de una emergencia o de una situación de alto impacto emocional, las rutinas de las niñas, los niños y sus familias se ven afectadas fuertemente y necesitan adaptarse a las nuevas situaciones que se presentan. En esa dirección, es muy importante proporcionar actividades y experiencias que brinden estructura y generen una sensación de continuidad en la vida cotidiana. Las oportunidades del Juego en contextos de emergencia no solo mantienen a salvo a las niñas y a los niños, sino que también les proporcionan consuelo y les ayudan a volver a la rutina y a la normalidad que implica ser una niña o un niño (UNICEF, s.f. p. 24).

- Diseñar recursos y experiencias de desarrollo de capacidades relacionadas con aproximaciones terapéuticas basadas en el juego. Esto resulta fundamental si se tiene en cuenta que las experiencias de vulneración de derechos, principalmente aquellas asociadas a maltrato y abuso pueden tener implicaciones que se expresan en el retroceso en el desarrollo, en lo que respecta a la seguridad emocional y afectiva, la autoestima y la autonomía. El diseño de estos recursos y procesos de formación deben considerar las necesidades de involucrar a las familias, persona cuidadora y profesionales a cargo de la atención directa de niñas y niños.
- Considerar acciones afirmativas que respondan a la sensibilidad de género y a los impactos diferenciales que tienen las situaciones de vulneración de derechos y las emergencias humanitarias.
- En un sentido preventivo, el juego posibilita el desarrollo de capacidades de las niñas y los niños para identificar señales de alarma y límites de autocuidado y búsqueda de ayuda en casos de maltrato y abuso sexual. Las personas adultas ocupan un lugar importante al respecto y estos espacios generan conversaciones profundas. La Estrategia Nacional del Juego debe ser orientadora para el diseño de iniciativas alineadas con esto.
- Establecer un mecanismo de planeación, implementación, monitoreo y evaluación de las acciones mencionadas, bajo un esquema común de trabajo.

# Sección 4

Me estoy alistando para salir a jugar juntos



**En esta sección, conoceremos sobre las metas planteadas en la estrategia y el proceso de gobernanza.**

| Metas corto plazo validadas por el comité (a 2024)                                                                                                                                                                                                | Metas a mediano plazo (a 2027)                                                                                                                                                                                                    | Metas a largo plazo (a 2030)                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Divulgación Nacional de la Estrategia del Juego.                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 2. Sensibilizar a diferentes actores (familias, comunicadores, instituciones, empresas, entre otros) sobre la importancia del Juego para el desarrollo infantil.                                                                                  | 2. Sensibilizar a diferentes actores (familias, comunicadores, instituciones, empresas, entre otros) sobre la importancia del Juego para el desarrollo infantil.                                                                  | 1. Transformación de las creencias, actitudes, comportamientos de los diferentes actores que trabajan por y con la Primera Infancia (padres, madres, cuidadores, maestros, funcionarios públicos, medios de comunicación) frente al lugar y valor del juego como actividad fundamental para el desarrollo de las niñas y los niños. |
| 3. Formar a diferentes actores clave sobre la Estrategia del Juego.                                                                                                                                                                               | 3. Fortalecer competencias en diferentes actores sobre el juego como generador del desarrollo integral.                                                                                                                           | 2. Los líderes y equipo técnicos de las instituciones gubernamentales, el talento humano que trabaja directamente con las niñas y los niños, los padres, madres y persona cuidadora, fortalecieron sus conocimientos y capacidades para la promoción y acompañamiento del juego de acuerdo a sus necesidades y competencias.        |
| 4. Incorporación de la Estrategia del Juego en los instrumentos de gestión de las instituciones públicas relacionadas con Primera Infancia (políticas, planes, estrategias a nivel nacional) y en los planes operativos y actividades de trabajo. | 4. Seguimiento de la Estrategia del Juego en los instrumentos de gestión de las instituciones públicas relacionadas con PI (políticas, planes, estrategias a nivel nacional) y en los planes operativos y actividades de trabajo. |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 5. Diseñar e implementar progresivamente planes de adecuación de espacios públicos y privados para el juego que favorezcan el desarrollo integral de la Primera Infancia.                                                                         | 5. Implementar progresivamente planes de adecuación de espacios públicos y privados para el juego que favorezcan el desarrollo integral de la Primera Infancia.                                                                   | 3. Contar con infraestructuras, lineamientos, materiales y recursos necesarios para que las niñas y los niños de El Salvador accedan y disfruten del juego en todos los entornos donde transcurre su vida durante su Primera Infancia.                                                                                              |



|                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6. Generar conocimientos a partir de evidencias: investigaciones, sistematización periódica de experiencias lúdicas innovadoras en el marco de la gestión del conocimiento. (consultoría).           | 6. Generar conocimientos a partir de evidencias: investigaciones, sistematización de experiencias lúdicas innovadoras en el marco de la gestión del conocimiento. | 4. Contar con una agenda de investigación, estudios, información y experiencias sistematizadas cuyos resultados son socializados con los diferentes actores de la sociedad y sirvan para cualificar la toma de decisiones relacionadas con el juego. |
| 7. Producción de nuevas propuestas y ofertas lúdicas nacionales: rondas, cantos u otras actividades.                                                                                                 | 7. Producción de nuevas propuestas y ofertas lúdicas nacionales: rondas, cantos u otras actividades.                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 8. Crear una línea de intervención desde el sector privado, que incluya sensibilización, formación, elaboración de planes, actividades a través del año.                                             |                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 9. Reactivar la comunidad en torno al juego como estrategia de desarrollo de Primera Infancia. (líderes, voluntariado en el juego, autoridades locales, organizaciones, sociedad civil, entre otros. |                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                      |

## Principios orientadores

De conformidad con la Política Nacional de Apoyo al Desarrollo Infantil Temprano Crecer Juntos, la gobernanza es el marco que define el modelo para la toma de decisiones y propone un equilibrio entre las funciones que tiene el Estado y los actores de la sociedad civil. Se fundamenta en:

- Liderazgo compartido.
- Capacidades específicas grupales.
- Una instancia que sirve como facilitador o coordinador.
- Mecanismos para el seguimiento a los procesos intersectoriales.

En este sentido, la gobernanza se entiende como un proceso interactivo entre entidades gubernamentales y no gubernamentales que tiene como finalidad alcanzar resultados que parten de intereses comunes e implica el desarrollo de procesos de coordinación y articulación que le apuesten a una gestión horizontal mediante el trabajo en red con actores estratégicos.

Para la Estrategia Nacional del Juego «Juguemos Juntos», la gobernanza retoma el modelo de gestión en tres niveles de actuación (nacional, departamental y local) con acciones institucionales e interinstitucionales que responden a las líneas de acción de la estrategia. En cada uno de los niveles, se establecen estructuras responsables de la gestión:

| Nacional                                                                                                                                                                                                                  | Departamental                                                                                                                  | Local                                                                                                                                              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presidencia de la República, a través del Despacho de la Primera Dama</li> <li>• Comité Técnico de la Estrategia del Juego</li> <li>• Equipos líderes Institucionales</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Equipos Gestores Crecer Juntos</li> <li>• Referentes Técnico Territoriales</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comité Local de Derechos (Equipos Facilitadores Crecer Juntos)</li> <li>• Animadores del Juego</li> </ul> |



## Roles y funciones de los equipos clave dentro de la Estrategia

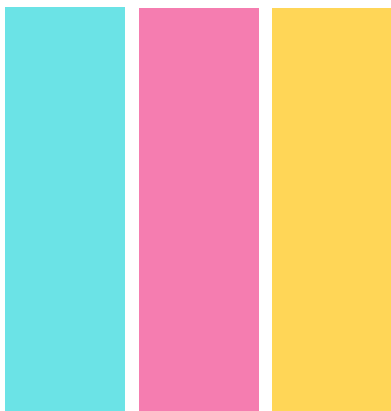
| Nivel Nacional                            | Rol                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Funciones principales                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Comité Técnico de la Estrategia del Juego | <p>Coordinar y facilitar la implementación de la Estrategia del Juego «Juguemos Juntos».</p> <p>El liderazgo es asumido por el Despacho de la Primera Dama en coordinación con el ICJ.</p> <p>Está integrado por:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• DPD</li><li>• MINED</li><li>• MICULTURA</li><li>• MINSAL</li><li>• CONAPINA</li><li>• ISTU</li><li>• ICJ</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Validar la Estrategia del Juego.</li><li>• Diseñar, evaluar y actualizar el plan de acción de la estrategia a corto, mediano y largo plazo.</li><li>• Definir acciones interinstitucionales para alcanzar de forma efectiva y eficiente las metas de la Estrategia y de su plan de acción.</li><li>• Participar del diseño de la propuesta comunicacional para posicionar la Estrategia del Juego.</li><li>• Ser referentes institucionales sobre la Estrategia del Juego.</li><li>• Gestionar recursos para la implementación de acciones intrainstitucionales relacionadas con la estrategia.</li><li>• Revisar los avances en el cumplimiento de la estrategia y su plan de acción a fin de detectar oportunamente desafíos, obstáculos, soluciones y oportunidades de mejora.</li><li>• Definir lineamientos para elaborar plan de formación (perfil y malla formativa).</li></ul> |
| Equipos líderes institucionales           | <p>Sensibilizar y desarrollar acciones de la Estrategia, con todo el personal al interior de cada institución y dentro de programas, servicios o modalidades de atención a primera infancia.</p>                                                                                                                                                                                 | <ul style="list-style-type: none"><li>• Diseñar un plan operativo de acciones para la sensibilización, promoción y disfrute de la Estrategia del Juego. (Se sugiere enfocar acciones con personal que trabaja con la niñez).</li><li>• Posicionar mensajes clave junto a los equipos de comunicaciones institucionales.</li><li>• Desarrollar pausas lúdicas.</li><li>• Otras actividades de sensibilización.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

|                                                                       |                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Departamental</b><br>Equipos Gestores de la Política Crecer Juntos | Posicionar la Estrategia Nacional del Juego como una intervención prioritaria para la primera infancia en el marco de la implementación de la Política Crecer Juntos. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Facilitar la coordinación intersectorial a nivel departamental entre las instituciones implementadoras de la Estrategia.</li> <li>• Facilitar la difusión de la Estrategia y su plan de acción en los espacios de coordinación intersectorial.</li> <li>• Participar en el desarrollo de acciones enmarcadas en la Estrategia.</li> <li>• Orientar a los Equipos Facilitadores para la implementación de acciones de la Estrategia a nivel local.</li> </ul>                                                                                                           |
| <b>Referentes territoriales</b><br>MICULTURA<br>ISTU                  | Unir esfuerzos a nivel departamental con los Equipos Gestores para tener representatividad de las instituciones que conforman el Comité Técnico de la Estrategia.     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover el trabajo en red y la generación de alianzas estratégicas con otros actores presentes en territorio para la implementación de la Estrategia.</li> <li>• Formar a los Animadores del juego sobre la implementación de la Estrategia y la importancia del juego para el desarrollo infantil.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Locales</b><br>CLD (Equipos Facilitadores Crecer Juntos).          | Coordinar a nivel local la implementación de la Estrategia y su plan de acción <sup>7</sup> .                                                                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Facilitar la coordinación intersectorial a nivel local para la implementación de la Estrategia y su plan de acción.</li> <li>• Difundir la Estrategia y su plan de acción con la comunidad y actores clave de la localidad.</li> <li>• Incluir en sus planes de trabajo acciones enmarcadas en la Estrategia y su plan de acción.</li> <li>• Dar seguimiento a la implementación de la Estrategia y su plan de acción por otros actores a nivel local.</li> <li>• Facilitar y acompañar las acciones impulsadas por los Animadores del juego a nivel local.</li> </ul> |

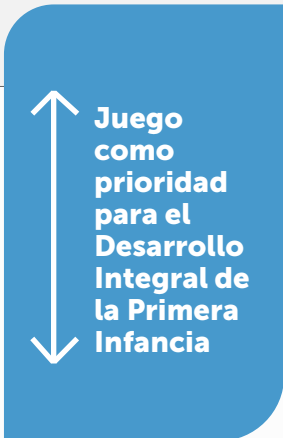
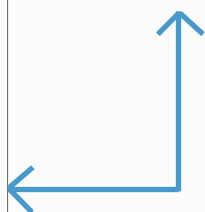
<sup>7</sup>Atendiendo al mandato del Art. 186 de la Ley Crecer Juntos para la Protección Integral de la Primera Infancia, Niñez y Adolescencia, de su mandato de territorializar políticas o planes nacionales en materia de niñez, así como velar por la garantía de los derechos colectivos y difusos de todas las niñas, niños y adolescentes. Además, del Art. 188 numerales 1, 5 y 11.



|                       |                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Animadores del juego. | Facilitar la implementación de la Estrategia gestionando y ejecutando diferentes actividades a nivel local; serán conducidos por el ICJ. | <ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar acciones de sensibilización sobre la importancia del juego y la implementación de la estrategia.</li><li>• Posicionar el juego como derecho y actividad rectora de primera infancia a nivel comunitario.</li><li>• Desarrollar acciones con las familias y comunidades para promover el derecho al juego.</li><li>• Modelar prácticas que favorecen el <b>desarrollo integral</b> infantil a través del juego.</li></ul> |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



## Dentro de la Estrategia Nacional del Juego «Juguemos Juntos» la Gobernanza propuesta es la siguiente

|                | Nacional                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Departamental                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Local                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| INTERSECTORIAL | <b>Comité Técnico de la Estrategia del Juego:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presidencia de la República, a través del Despacho de la Primera Dama</li> <li>Instituto Crecer Juntos</li> <li>Ministerio de Educación</li> <li>Ministerio de Salud</li> <li>Ministerio de Cultura</li> <li>Consejo Nacional de Primera Infancia, Niñez y Adolescencia</li> <li>Instituto Salvadoreño de Turismo</li> </ul>                             | <b>Equipos Gestores Crecer Juntos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Instituto Crecer Juntos</li> <li>Ministerio de Educación</li> <li>Ministerio de Salud</li> <li>Consejo Nacional de Primera Infancia, Niñez y Adolescencia</li> </ul>                                                                                                                                                                                                      | <b>Comité Local de Derechos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gobierno Local</li> <li>Ministerio de Educación</li> <li>Ministerio de Salud</li> <li>Consejo Nacional de Primera Infancia, Niñez y Adolescencia</li> <li>Personas de la comunidad.</li> </ul><br><b>Animadores del Juego:</b> <p>Miembros de la comunidad sensibilizados y formados en la Estrategia del Juego.</p> |
|                | <b>Referentes Equipos Líderes:</b> <p>Cuatro representantes de cada institución que garantizan acciones internas en el marco de la Estrategia del Juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Instituto Crecer Juntos</li> <li>Ministerio de Educación</li> <li>Ministerio de Salud</li> <li>Ministerio de Cultura</li> <li>Consejo Nacional de Primera Infancia, Niñez y Adolescencia</li> <li>Instituto Salvadoreño de Turismo</li> </ul> | <div>  <p><b>Juego como prioridad para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia</b></p> </div><br><b>Referentes territoriales de:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ministerio de Cultura</li> <li>Instituto Salvadoreño de Turismo</li> <li>Quienes unirán esfuerzos para priorizar el juego como actividad rectora de la Primera Infancia.</li> </ul> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |



## Manifiesto

En el marco del diseño de la Estrategia Nacional del Juego, se consultó a varios grupos de niñas y niños de El Salvador, quienes **ratificaron su derecho al juego y al respecto manifestaron que:**<sup>8</sup>

1. Quieren que sus casas sean lugares donde puedan jugar, y que sus madres y padres jueguen con ellos.
2. Quieren más y mejores lugares públicos para el juego libre y espontáneo, cerca de sus casas, que estén limpios, seguros y con ofertas diversas de Juegos para todas las edades, adaptables e inclusivos.
3. Quieren lugares para ir con sus amigas y amigos a jugar al aire libre, en donde tengan contacto con la naturaleza.
4. Quieren que la calle también pueda ser un lugar seguro para vivir experiencias lúdicas.
5. Quieren ser acompañados y cuidados mientras juegan en los espacios públicos.
6. Quieren que, en los entornos educativos, el aprendizaje y juego se den juntos, contar con los materiales y elementos adecuados.

En respuesta a estas manifestaciones, y como forma de ratificar la unión de esfuerzos e intenciones, así como de hacer real la Estrategia y el Plan de Acción que se han presentado, aquí se plasma un Acuerdo que invita a que cada lector y cada actor convocado se comprometa con lo expuesto y se una a la oportunidad de hacer posible que niñas, niños y adultos de El Salvador 'Juguemos Juntos'.

Si considera importante ser parte de este proceso, por favor firme este Acuerdo y lea en voz alta cada una de las afirmaciones que contiene.

Yo \_\_\_\_\_, más conocida (o) como \_\_\_\_\_,

me uno a este Manifiesto, declaro, exijo y me comprometo a trabajar para que:

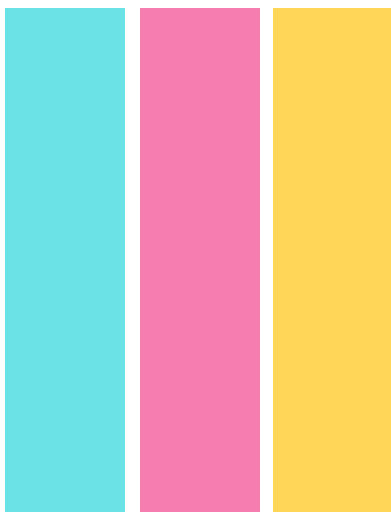
1. Todas las niñas y los niños disfruten del derecho al juego sin restricciones, de manera libre y en compañía de sus cuidadores, en todos los espacios que habitan diariamente.
2. Todas las niñas y los niños disfruten el derecho a experimentar oportunidades del Juego inclusivo como participantes iguales y activos.
3. Las voces de las niñas y los niños se escuchen y se tengan en cuenta en el diseño y la dotación de recursos de los entornos del Juego.
4. El Salvador tenga una visión clara y renovada sobre el juego, y que todos sus habitantes, reconozcan su importancia en la construcción de un país incluyente, equitativo y favorable para el desarrollo integral de las niñas y los niños de la Primera Infancia.
5. Se destinen los recursos físicos, económicos y las condiciones humanas para que esta Estrategia

<sup>8</sup>Se retoma de las consultas realizadas en diciembre de 2022 con las escuelas de Parvularia que atienden Círculos de Familia de la zona metropolitana de San Salvador, y el Consejo Consultivo de la Niñez y la Adolescencia.



Nacional del Juego se materialice.

6. Cada autoridad local desarrolle una Estrategia del Juego informada por las voces de las niñas, los niños, las familias y comunidades, que atienda a las realidades territoriales de las regiones del país.
7. El juego sea el hilo conductor que conecta las experiencias de vida de las niñas y los niños en su Hogar, y en los Entornos de Salud, Atención Integral, Educativo, Protección e Inclusión, y en el Espacio Público y Comunitario.
8. Todas las propuestas educativas y de potenciación del desarrollo y el aprendizaje en la Primera Infancia se apoyen en el juego, reconociéndolo como lenguaje natural y actividad propia de las niñas y los niños para conocer el mundo con autonomía y desde el disfrute.
9. El juego une a niñas, niños y los adultos y genere redes afectivas y de protección, sanadoras y de restablecimiento de derechos cuando así se requiera.
10. El Salvador se compromete con el juego al aire libre y en cada escenario de la vida pública en el que habitan las niñas y los niños.





## Referencias

Abad, J. y Ruiz de Velasco, A. (2011) *El juego simbólico*. Editorial Graó.

Aitziber, B., Nuin, B. y Sorraín, Y. (2019). *Guía para el desarrollo de proyectos participativos de transformación de patios escolares*. Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco. [https://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/patios\\_escolares/es\\_def/adjuntos/GUIA\\_patios\\_escolares%20final.pdf](https://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/patios_escolares/es_def/adjuntos/GUIA_patios_escolares%20final.pdf)

Alabarces, S. (2016). *Reseña del libro Juegos de crianza. El juego corporal en los primeros años de vida, de Daniel Calmels*. Revista Lúdicamente, Vol. 5, núm. 9, Año 2016, mayo. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5468238>

Basurama (2017). *Cómo intervenir un patio escolar. La Aventura de Aprender*. <http://laaventuradeaprender.intef.es/documents/10184/67760/como-intervenir-un-patio-escolar>

Bejarano, D. (2017). *Espacio, prácticas pedagógicas y educación inicial: configuraciones relacionales de un grupo de niños y niñas de tres y cuatro años de un colegio oficial de la ciudad de Bogotá* [Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Desarrollo Educativo y Social]. Universidad Pedagógica Nacional y CINDE.

Castañeda Bernal, E. y Estrada, M. V. (2012). *Lineamiento Técnico de Participación y Ejercicio de la Ciudadanía en la Primera Infancia* [Documento de trabajo]. Comisión Intersectorial para la Atención Integral de Primera Infancia. [https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2015/11/participacion\\_y\\_ciudadania\\_primera\\_infancia.pdf](https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2015/11/participacion_y_ciudadania_primera_infancia.pdf)

CEMCA (2016). *Jugar la ciudad: reimaginar los espacios públicos urbanos del Juego para la infancia en la Ciudad de México*. Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos y el Laboratorio para la Ciudad. <https://maciaestudio.com/Jugar-la-Ciudad>

Corporación Juego y Niñez (2008 a 2023) Brújulas 2008 a 2023. Corporación Juego y Niñez. <https://juegoyninez.org/brujulas/>

Corporación Juego y Niñez (2018). Brújula 2018. Es hora de jugar ¡Hagámoslo juntos! Corporación Juego y Niñez. <https://juegoyninez.org/wp-content/uploads/2018/02/Brujula%202018%20Interactiva%20Pdf%202018.pdf>

Cruz Velásquez, E. L., Durán Chiappe, S. M., Martín Cardinal, M. C., y Pulido González, J. M. (2021). *Retratos del juego en Colombia. Miradas desde la documentación Pedagógica*. 1ª. Edición. Universidad Pedagógica Nacional. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/16575>

Díez Navarro, M. C. (2021) Prólogo. *Retratos del juego en Colombia. Miradas desde la documentación Pedagógica. 1ª. Edición* (pp.17-24). Universidad Pedagógica Nacional. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/16575>

García Serrano, P., Leal Laredo, P. y Urda Peña, L. (2017). *Guía de Diseño de Entornos Escolares*. Madrid Salud. [https://www.madridsalud.es/pdf/guia\\_diseno\\_entornos\\_escolares\\_opt.pdf](https://www.madridsalud.es/pdf/guia_diseno_entornos_escolares_opt.pdf)

Granados, M. y Bagnoli, V. (2019, marzo). *Aportes del juego para garantizar derechos y mitigar problemáticas en contextos urbanos vulnerables. Equidad para la Infancia*. [https://equidadparalainfancia.org/2019/03/aportes-del-juego-para-garantizar-derechos-y-mitigar-problematicas-en-contextos-urbanos-vulnerables/#\\_ftn14](https://equidadparalainfancia.org/2019/03/aportes-del-juego-para-garantizar-derechos-y-mitigar-problematicas-en-contextos-urbanos-vulnerables/#_ftn14)

Honoré, C. (2008). *Bajo presión. Cómo educar a nuestros hijos en un mundo hiperexigente*. RBA Libros.

Loustaunau, M. (2017). *Ciudad Lúdica: el juego como herramienta para construir la ciudad*. MXCity. <https://mxcity.mx/2017/01/ciudad-ludica-juego-herramienta-construir-la-ciudad/>

Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2014). *El juego en la educación inicial. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral*. Documento No.22. Ministerio de Educación Nacional. [https://www.mineduccion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-341880\\_archivo\\_pdf\\_doc\\_22.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-341880_archivo_pdf_doc_22.pdf)

Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2019). *Ambientes para inspirar. Generación de ambientes pedagógicos para la promoción del desarrollo integral en la educación inicial y preescolar*. Ministerio de Educación Nacional. [https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files\\_public/2022-06/Herramienta%20pedagogica%20Ambientes%20para%20inspirar.pdf](https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-06/Herramienta%20pedagogica%20Ambientes%20para%20inspirar.pdf)

Ministerio de Salud de Perú (2019). *Guía técnica para la implementación y funcionamiento de espacios públicos saludables del Juego para niñas y niños de 0 a 5 años y sus familias*. Ministerio de Salud de Perú. <https://es.scribd.com/document/439208198/GUIA-TECNICA-DE-IMPLEMENTACION-Y-FUNCIONAMIENTO-DE-LOS-EPSJ-version-validada-pdf>

Municipalidad de Rosario (s.f.). *Tríptico de la Infancia*. Municipalidad de Rosario. <https://www.rosario.gob.ar/inicio/triptico-de-la-infancia>

Plaza Sésamo (s.f.). *Juega Todos los Días*. Plaza Sésamo. <https://plazasesamo.com/juega/index.html>

SED (2019). *Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el Distrito. Secretaría de Educación del Distrito. Alcaldía Mayor de Bogotá*. <https://repositoriosed.educacionbogota.edu.co/bitstream/handle/001/3062/Lineamiento%20Pedag%F3gico.pdf;jsessionid=2C6B65A47897318DF7C79B2532F3D570?sequence=1>



UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera Infancia*. UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

UNICEF (s.f.). *A Practical Guide for Developing Child Friendly Spaces*. UNICEF. [https://www.humanitarianresponse.info/sites/www.humanitarianresponse.info/files/documents/files/a\\_practical\\_guide\\_to\\_developing\\_child\\_friendly\\_spaces\\_-\\_unicef.pdf](https://www.humanitarianresponse.info/sites/www.humanitarianresponse.info/files/documents/files/a_practical_guide_to_developing_child_friendly_spaces_-_unicef.pdf)

United Way Colombia (s.f.). *Juguemos: innovación e investigación con la primera infancia*. United Way Colombia. <https://unitedwaycolombia.org/juguemos/>

Winnicott, D. W. (1980). *Psicoanálisis de una niña pequeña*. Gedisa.



## Bibliografía adicional recomendada

### Comprensiones sobre juego

Liu, C., Solis, S. L., Jensen, H., Hopkins, E., Neale, D., Zosch, J., Hirsh-Pasek, K. y Whitebread, D. (2019). *La neurociencia y el aprendizaje a través del juego: un resumen de la evidencia. Reporte técnico. The LEGO Foundation*. <https://inee.org/sites/default/files/resources/la-neurociencia-y-el-aprendizaje-a-traves-%C3%BCs-del-juego-web.pdf>

The LEGO Foundation (2017) *Aprendizaje a través del juego: Nuestra definición. Versión 1.2*. The Lego Foundation. [https://colectivoprimerainfancia.org/wp-content/uploads/2018/12/LEGO\\_LTP\\_Espan%C3%9Eol\\_V2-web.pdf](https://colectivoprimerainfancia.org/wp-content/uploads/2018/12/LEGO_LTP_Espan%C3%9Eol_V2-web.pdf)

Whitebread, D., Neale, D., Jensen, H., Liu, C., Solis, S. L., Hopkins, E., Hirsh-Pasek, K. y Zosch, J. (2017). *El papel del juego en el desarrollo de los niños y las niñas: un resumen de la evidencia. Reporte técnico. The LEGO Foundation*. <https://educare.cl/wp-content/uploads/2020/03/papel-del-juego.pdf>

Zosch, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L. y Whitebread, D. (2017). *El aprendizaje a través del juego: un resumen de la evidencia. Reporte técnico. The LEGO Foundation*. [https://cms.learningthroughplay.com/media/u21gwpqk/el-aprendizaje-a-traves-del-juego\\_un-resumen-de-la-evidencia.pdf](https://cms.learningthroughplay.com/media/u21gwpqk/el-aprendizaje-a-traves-del-juego_un-resumen-de-la-evidencia.pdf)

### Gestión y política pública

Brooker, L. y Woodhead, M. (Eds.) (2013). *El derecho al juego. La Primera Infancia en Perspectiva. La Universidad Abierta*. <https://bernardvanleer.org/es/publications-reports/el-derecho-al-juego/>

Play Scotland (s.f.). Play Scotland. Delivering and celebrating children and young people's right to play. Play Scotland <https://www.playscotland.org/>

### Guías para facilitar el juego

Jensen, H., Pyle, A., Zosch, J. M., Ebrahim, H. B., Zaragoza Scherman, A., Reunamo, J. y Hamre, B. K. (2019). *Facilitación del juego: la ciencia detrás del arte de involucrar a las niñas y a los niños. Reporte técnico. The LEGO Foundation*. <https://cms.learningthroughplay.com/media/0omjgl5x/facilitaci%C3%B3n-del-juego.pdf>

Súmate al Juego y The LEGO Foundation (s.f.). *Tour Colombia Juega: Manual Práctico para Guías del Juego*. Súmate al Juego y The LEGO Foundation <https://www.sumatealjuego.com/wp-content/uploads/sites/4/2022/11/Tour-Colombia-Manual-Practico-para-guias-de-juego-Ajustes.pdf>

### Juego y aprendizaje socioemocional

Súmate al Juego, Movilizadorio y Sensata UX Research (2021, diciembre). *Comprendiendo las dinámicas del Juego y aprendizaje socioemocional en Colombia. Informe final. Encuesta sobre creencias, actitudes y expectativas de los padres, madres y cuidadores frente al juego y el aprendizaje socioemocional. Súmate al Juego, Movilizadorio y Sensata UX Research*. <https://www.sumatealjuego.com/juega-que-sana/>



## Espacio Público

Abad, J. (2011, septiembre). *La Ciudad Lúdica: interpretación creativa de los espacios urbanos a través del juego*. *Creatividad y Sociedad*, N°XVII. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7893454>

Bloj, C. (2015). *Ciudades e infancia: juego, participación y derechos culturales en Rosario (Argentina)*. CEPAL. Serie políticas sociales N°217. <https://www.cepal.org/es/publicaciones/37956-ciudades-infancia-juego-participacion-derechos-culturales-rosario-argentina>

Fundación Bernard van Leer (2014). *Espacio para la Infancia: Niños pequeños, ciudades grandes*. Fundación Bernard van Leer. <https://bernardvanleer.org/es/publications-reports/ninos-pequenos-ciudades-grandes/>

Laboratorio para la Ciudad (2018). *Arquitectura para el juego urbano. Lineamientos para diseñar espacios públicos del Juego en la CDMX*. Laboratorio para la Ciudad, Gobierno de la Ciudad de México. <https://files.cargocollective.com/c357615/APJU-Dig-single.pdf>

## Ludotecas

UNICEF (2021). *Manual para la implementación de espacios del Juego en territorios: las ludotecas como espacios para el desarrollo del juego infantil*. UNICEF Paraguay. <https://www.unicef.org/paraguay/media/7736/file/Manual%20para%20la%20Implementaci%C3%B3n%20de%20Espacios%20de%20Juego%20en%20territorios.pdf>

Flórez-Romero, R., Castro-Martínez, J., Camelo, R., Martelo Martínez, F., y Salazar Montenegro, I. (2019). *El juego: un asunto serio en la formación de los niños y las niñas (Vol. 1)*. Editorial Politécnico Grancolombiano. <https://juegoyninez.org/el-juego-un-asunto-serio-en-la-formacion-de-los-ninos-y-las-ninas-de-colombia/>

## Espacios de atención a la Primera Infancia

Serulnicoff, A. y Garbarino, P. (2006). *Juegos y juguetes. Serie de cuadernos para el aula. Nivel Inicial, Volumen 1*. Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la República Argentina. <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL001223.pdf>

## Juego y educación

Learning Through Play (s.f.). *Aprendizaje a través del juego en preescolar*. Learning Through Play. <https://learningthroughplay.com/about-us/our-courses/aprendizaje-a-traves-del-juego-en-preescolar>

Parker, R. y Thomsen, B. S. (2019). *Aprendizaje a través del juego en la escuela. Un estudio sobre las pedagogías lúdicas, que fomentan el desarrollo de las habilidades holísticas, en las aulas de la escuela primaria*. Reporte técnico. The LEGO Foundation. [https://cms.learningthroughplay.com/media/iy5f-c40v/01\\_aprendizaje-en-escuela.pdf](https://cms.learningthroughplay.com/media/iy5f-c40v/01_aprendizaje-en-escuela.pdf)



