

Evelina Viviana Brinnitzer

JUEGOTECAS

**ESPACIOS PARA CREAR
Y PROMOVER ACTIVIDADES
COLECTIVAS**

Orientaciones para el diseño de proyectos

**Ediciones | NOVEDADES
EDUCATIVAS**

Brinnitzer, Evelina

Juegotecas : espacios para crear y promover actividades colectivas : orientaciones para el diseño de proyectos / Evelina Brinnitzer. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico, 2020.

Libro digital, PDF - (Biblioteca didáctica)

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-538-740-9

1. Juegos Educativos. 2. Diseño de Proyecto. 3. Ludotecas. I. Título. CDD 371.337

Coordinación pedagógica: *Ada Kopitowski*

Corrección de estilo: *Miriam Steinberg*

Diseño de portada: *Natalia Tramonti*

Ilustración de portada: *Irene Singer*

Diagramación del interior: *Patricia Leguizamón*

El copyright de las imágenes pertenece a sus respectivos autores y son utilizadas con fines educativos.

Los editores adhieren al enfoque que sostiene la necesidad de revisar y ajustar el lenguaje para evitar un uso sexista que invisibiliza tanto a las mujeres como a otros géneros. No obstante, a los fines de hacer más amable la lectura de los textos, dejan constancia de que, hasta encontrar una forma más satisfactoria, utilizarán los plurales en masculino.

1ª edición impresa, febrero de 2018

1ª edición digital, diciembre de 2021

Ediciones Novedades Educativas

© del Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico S.R.L.

Av. Corrientes 4345 (C1195AAC) Buenos Aires - Argentina

Tel.: (54 11) 5278-2200

E-mail: contacto@noveduc.com

www.noveduc.com

ISBN 978-987-538-740-9

Queda hecho el depósito que establece la Ley 11.723

No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización u otros métodos, sin el permiso previo y escrito del editor. Su infracción está penada por las leyes 11.723 y 25.446.

Agradecimientos

A las **profesoras co-coordinadoras de la Ludoteca de 5 a 100+**: Raquel Correa, María Marcela Stazzone, Rosario Schulte y Geraldine Peterlini, quienes han colaborado para la escritura de este libro compartiendo sus ideas, materiales, acciones y fotografías.

A los **estudiantes** y las **docentes** con quienes compartimos talleres y encuentros. Ellos aportaron sus experiencias, construyeron juegos, probaron y analizaron las actividades, e invitaron a jugar.

A Claudio Bio, Guillermo Curruhuinca y el grupo Fénix de Crearte, quienes concurrieron en varias oportunidades a la ludoteca para compartir sus investigaciones sobre materiales y modos de jugar inclusivos.

A los que visitaron la ludoteca del Instituto de Formación Docente Continua de San Carlos de Bariloche desde 2008 y mostraron su entusiasmo por encontrarse con otros para jugar.

Al **equipo directivo** del Instituto de Formación Docente Continua de San Carlos de Bariloche, por su acompañamiento del proyecto en nuestras acciones de extensión, de formación inicial y permanente.

Evelina Brinnitzer es profesora de Educación Física, licenciada en Tiempo Libre y Recreación, especialista en Pedagogía de la Formación (UNLP) y en Educación y TIC. Obtuvo el segundo premio nacional ABA por su propuesta sobre la formación docente de nivel primario (2006). Es capacitadora e investigadora sobre el arte y el juego en la enseñanza. Desde 1998 es coordinadora y profesora del área Estético Expresiva en el Profesorado de Nivel Primario en el IFDC de Bariloche. Integrante del equipo *Ludomateca*, coautora del libro *El juego en la enseñanza de la matemática*, editado por Novedades Educativas y que obtuvo la mención de honor del Premio Isay Klasse a la obra práctica en educación (2015/2016).

ÍNDICE

PRÓLOGO. <i>Evelina V. Brinnitzer</i>	13
--	----

PRIMERA PARTE. ACERCA DEL JUGAR, LAS LUDOTECAS, LOS LUDONAUTAS Y LOS LUDOTECARIOS

CAPÍTULO 1. Jugar: derecho y necesidad. ¿Por qué y para quién?

Preguntas para comenzar (I)	21
¿Por qué jugar es un derecho?	22
¿Por qué jugar es una necesidad?	26
¿Cómo se juega en las ludotecas?	27
Orientaciones para la construcción de un proyecto de ludoteca (I)	31

CAPÍTULO 2. Las ludotecas

Preguntas para comenzar (II)	33
¿Qué es una ludoteca o juegoteca?	33
¿Cómo surgen las ludotecas?	34
¿Para qué una ludoteca?	35
¿Qué funciones tiene una ludoteca?	36
¿Cómo se clasifican?	37
Orientaciones para la construcción de un proyecto de ludoteca (II)	40

CAPÍTULO 3. La organización de una ludoteca

Preguntas para comenzar (III)	41
¿Cómo preparar los espacios para jugar?.....	42
¿Qué recursos humanos se necesitan?.....	43
¿Qué materiales se necesitan?	44
¿Cómo se clasifican y ordenan los juegos de una ludoteca?.....	45
• <i>Juegos de ejercicio</i>	49
• <i>Juegos simbólicos</i>	49
• <i>Juego para armar, ensamblaje o construcción</i>	49
• <i>Juego de reglas</i>	49
¿Cuáles son las normas de seguridad de juegos y juguetes comprados o contruidos?.....	50
¿Cómo se administra una ludoteca?	51
• <i>El fichero de juegos y juguetes</i>	52
• <i>El orden de los juegos, juguetes y materiales</i>	53
• <i>Un sistema de préstamo</i>	54
¿Qué incluir en un proyecto?	55
¿Qué reglas necesita una ludoteca?	56
Orientaciones para la construcción de un proyecto de ludoteca (III)	57

CAPÍTULO 4. Selección de juegos y actividades

Preguntas para comenzar (IV).....	59
¿Cómo seleccionar las propuestas para una ludoteca?.....	59
• <i>Inclusión</i>	59
• <i>Creatividad</i>	61
• <i>Cooperación</i>	63
• <i>Inteligencias múltiples</i>	63
• <i>Interculturalidad</i>	65
• <i>Educación ambiental</i>	66
Construcción de juegos y juguetes	67
Orientaciones para la construcción de un proyecto de ludoteca (IV).....	69

CAPÍTULO 5. Los ludotecarios

Preguntas para comenzar (V).....	71
El rol del ludotecario	71
Modos de intervención.....	73
La formación de ludotecarios.....	76
Orientaciones para la construcción de un proyecto de ludoteca (V).....	77

CAPÍTULO 6. La promoción de la jugabilidad

Preguntas para comenzar (VI).....	79
Algunas aclaraciones sobre la jugabilidad	79
La preparación del espacio.....	84
La apertura.....	87
Las normas.....	88
¡A jugar!	89
El cierre o despedida	90
Orden y relevamiento de materiales	92
Orientaciones para la construcción de un proyecto de ludoteca (VI).....	92

SEGUNDA PARTE. REPERTORIO Y CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS Y JUGUETES

Juegos perceptivos	95
1. Teléfono de latas	96
2. Memotest sonoro	97
3. Memotest de texturas.....	98
4. Cazadores de texturas	99
5. Encastre de texturas.....	99
6. Pelota sonora	101
7. Zumbador	102
Juegos motrices	103
8. Saltapata.....	103
9. Tragapelotas	104

10. Minigolf	105
11. Balero	106
12. Balero de aros	107
13. Enhuevar	108
14. Bowling	109
15. Metegol	111
16. Trompos.....	112
17. Yoyo de botones	113
18. Bolas de malabares.....	114
19. Fútbol de dedos	116
20. Tiro a la lata	117
21. Latas a tiro	118
22. Enredados	119
23. Pescando	120
Juegos de representación	121
24. Títeres	121
25. Completar el dibujo	122
26. Dibudilo	124
27. Adivina mi mímica.....	124
28. Multiescenario de diarios	125
29. Animales fantásticos	127
Juegos de ingenio	128
30. Atrapados.....	128
31. Problemas con fósforos	129
32. Problemas con monedas.....	131
33. Uniendo puntos	133
Juegos de mesa	134
34. Nim	134
35. Awele.....	135
36. Tateti	137
37. Dominó clásico	139
38. Siempre 7.....	141

39. Cuatro en la misma línea.....	144
40. Damas	145
41. Gato y ratones.....	147
42. Trababar la L.....	148
Rompecabezas.....	150
43. Pentominos	150
44. Hexaflexágono	151
45. Diseño de rompecabezas 2D	153
46. Diseño de rompecabezas 3D	153
47. La T, la H y la cruz.....	154
48. Tangram	155
49. Hexágonos de colores	157
Juegos de lápiz y papel.....	159
50. Los puntitos	159
51. Brotes	160
52. La papa	162
53. Las intersecciones	163
54. Conexiones.....	164
55. Batalla naval	166
56. Tutti-frutti.....	168
57. El oso.....	170
58. Carrera de vectores	171
Juegos con dados y cartas.....	173
59. El piojito.....	173
60. La generala.....	174
61. El huevito.....	176
62. El 10.000.....	177
63. La casita robada	178
64. La guerra	179
65. La milanese	180
66. La escoba	180

Juegos de construcción	182
67. Cajas y latas	183
68. Piezas de cartón.....	184
69. Elige tu escultura	184
70. Sorbetes	185
71. Rollos de cartón	185
72. Cubos plásticos	186
Juegos sin materiales: de interacción, de atención, cooperativos y teatrales	189
73. El director	189
74. Don Pirulero.....	190
75. Flip-Flap.....	191
76. Pasar la aduana	191
77. El crimen perfecto.....	192
78. ¿Quién soy?	192
79. El nudo.....	193
80. La araña.....	194
81. Los pingüinos.....	195
82. Transformar el objeto.....	195
83. El adverbio	196
84. Tres gestos	196
85. Clip-Clap.....	197
86. El hospital	198
87. Simón dice	198
88. La corriente eléctrica	199
89. Pasar el aro	199
90. Pasar el anillo	200
91. La evolución de las amebas.....	200
92. El cartero.....	202
93. Ronda de nombres con variantes	203
94. Olas que van	203
95. Mis guardianes favoritos	204

Rincones autoinstruccionales	205
96. Origami	205
Títere.....	205
El molinete	206
El mono y la montaña.....	208
El cubo.....	211
97. Makramé.....	214
Nudo festón cordón	215
Otros nudos	217
98. Juegos de hilos o de cordel	218
La pata de choique	218
La cabaña y sus moradores.....	220
El plato de sopa.....	222
99. Modelados	224
Recetas de masa	224
<i>Masa de sal</i>	224
<i>Masa elástica</i>	224
<i>Plastilina casera</i>	224
100. Burbujas	225
Recetas	225
<i>Para burbujas pequeñas</i>	225
<i>Para pompas medianas</i>	225
<i>Burbujeros</i>	225
101. Música	225
Maracas	225
Tambores	226
Palo de lluvia	226
Brazaletes y tobilleras de cascabeles.....	226

TERCERA PARTE. ANEXOS Y GLOSARIO

Ficha individual de juegos y juguetes	231
Inventario de juegos	232
Registro de socios	233
Registro de préstamos.....	234
Registro de reparación y estado de juegos y juguetes	234
Guía para la construcción de juegos y juguetes	235
• <i>¿Para quién está pensado?</i>	235
• <i>Instrucciones. ¿Cómo se juega?</i>	235
• <i>Versatilidad. ¿Puede jugarse de diferentes modos?</i>	235
• <i>Espacio</i>	236
• <i>Materiales. ¿Es durable?</i>	236
• <i>Seguridad</i>	236
• <i>Higiene</i>	236
• <i>Desafío</i>	236
• <i>Socialización. ¿Promueve la interacción social?</i>	237
• <i>Cooperación/competencia. ¿Cuál es su lógica?</i>	237
• <i>Estética. ¿Es atractivo?</i>	237
• <i>Diseño universal</i>	237
• <i>Embalaje. ¿Es práctico y estético?</i>	238
Orientaciones completas para la elaboración del propio proyecto de ludoteca.....	238
Glosario.....	242
BIBLIOGRAFÍA	245

PRÓLOGO

En 2007, como formadoras de docentes, acordamos retomar juntas el proyecto de *ludoteca viajera*. Con Marcela Stazzone y Raquel Correa¹, recuperamos cerca de cuarenta juegos y juguetes, que descansaban en un viejo armario y empezamos a pensar cómo continuar y potenciar una ludoteca con sede en el Instituto de Formación Docente de Bariloche.



De ese modo, fue como se refundió este espacio con talleres de construcción y reparación de juegos y juguetes, actividades expresivas, sumando estudiantes entusiasmados en participar, gestionar y coordinar estas actividades.

A lo largo de los meses el proyecto fue creciendo, y año a año visitan esta ludoteca muchos niños², jóvenes y adultos de instituciones de nuestra localidad. Grandes y chicos se encuentran a jugar en un mismo lugar.

Partiendo de esa experiencia, en esta publicación se aportan algunas ideas y propuestas para la construcción de proyectos de ludotecas en diversas instituciones.

El juego es un derecho (no solo durante la niñez y adolescencia), poder estudiarlo y concretar acciones para promoverlo nos remite a preguntarnos y a observar qué y cómo se juega en la actualidad, cómo se juega solo y con otros, qué tiempos y espacios se disponen, cuáles son los materiales más frecuentes, con quiénes se juega, a qué se juega.

Una primera mirada sobre la temática nos muestra el avance de los llamados juegos de pantalla y una creciente escasez de propuestas vinculadas a otro tipo de juegos. ¿Qué espacios públicos invitan a jugar? ¿Qué ocasiones tenemos de jugar con otros cara a cara? En cuanto a la modalidad del jugar, observamos la competencia como motor, y escasas opciones de otros modos de interacción como la cooperación.

En este libro la propuesta de ludoteca se centra en la promoción del derecho a jugar a cualquier edad, interactuando cara a cara, a partir de actividades lúdicas que permitan moverse, crear, imaginar y decidir junto con otros.

Este texto trata sobre las ludotecas y, se centra en los que habitan en ellas: los *ludonautas* y los *ludotecarios*.

Con las profesoras Raquel Correa, Marcela Stazzone y Rosario Schulte, nos llevó un tiempo llegar al concepto de *ludonauta*, central para el desarrollo de este libro. Es quien otorga sentido a la existencia de las ludotecas. Tras descartar palabras como visitantes (por su connotación de extranjero), jugadores (por su connotación negativa vinculada a la ludopatía), construimos el

concepto de *ludonauta*, ya que sintetiza la idea de explorar, buscar, sumergirse en el jugar, habitando y construyendo los escenarios y tiempos de juego.

A lo largo de las páginas de este libro realizaremos un recorrido que nos permitirá pensar acciones para promover el derecho a jugar. Se trata de entenderlo en un sentido amplio dado que implica poder hacerlo con otros y crear las propias posibilidades de juego sin limitación por la edad.

Es necesario hacer visible este derecho e incluirlo en las planificaciones a nivel local, provincial y nacional. No se trata solo de invertir en programas con actividades estructuradas, sino también de crear propuestas, tiempos y espacios dirigidos a los niños (y también a los jóvenes y adultos) para destinarlos a jugar, a crear y expresarse en forma espontánea. También se trata de promover el compromiso de quienes tienen el poder de decisión para generar políticas que apoyen y fomenten estas actividades desde una perspectiva inclusiva accesible a todos.





Las ludotecas no son la única manera de favorecer este derecho. Es esperable que las escuelas, los barrios, las ciudades contemplen también espacios públicos para tal fin.

Si jugar implica aceptar desafíos, animarse e intentar resolverlos, emoción, crear posibilidades, imaginar, expresarse, interactuar y acordar reglas con otros, entonces la promoción de este derecho representa un importante aporte para intentar construir un mundo mejor para todos.

El libro está dividido en tres partes.

La Primera Parte, “Acerca del jugar, las ludotecas, los *ludonautas* y los *ludotecarios*”, consta de seis capítulos. El primero está destinado a profundizar en el juego como derecho y necesidad de todo ser humano. El segundo y el

tercero describen las ludotecas y las formas de organizarlas. El cuarto está destinado a establecer criterios para desarrollar y construir juegos, además de otras propuestas. El quinto, a los ludotecarios, como los encargados de promover el derecho a jugar. El sexto capítulo brinda sugerencias para facilitar el jugar, crear y compartir entre los ludonautas durante los encuentros.

En el inicio de cada capítulo encontrarán algunas preguntas destinadas a recuperar las propias ideas y saberes para anticipar el contenido del texto.

Al final de cada capítulo se incluyen orientaciones para avanzar en la construcción de un proyecto de ludoteca.

En la Segunda Parte, “Repertorio y construcción de juegos y juguetes”, se describen más de cien juegos con actividades sugeridas para la ludoteca.

En la Tercera Parte, conformada por siete anexos y un glosario, se ofrecen diferentes instrumentos (modelos de registros, inventarios, recursos variados y orientaciones) para la elaboración de un proyecto completo de ludoteca.

Evelina V. Brinnitzer

Notas

1. Luego se sumaron las profesoras Rosario Schulte y Geraldine Peterlini.
2. El uso del género masculino en niños, jugador, etc. solo responde a facilitar la lectura del texto e incluye las voces femeninas.

PRIMERA PARTE

**Acerca del jugar, las ludotecas,
los ludonautas y los ludotecarios**

CAPÍTULO 1

Jugar: derecho y necesidad. ¿Por qué y para quién?

Preguntas para comenzar (I)

1. Trate de expresar el sentido de la palabra *juego* o *jugar* en las distintas expresiones:

- *me juego* por mis ideas;
- esta acción es muy *jugada*;
- esta ropa hace *juego*;
- las piezas tienen *juego*;
- el *juego* de cubiertos está completo;
- no estoy *jugando* con vos;
- me encantan los *juegos* de mesa;
- está haciendo *jueguitos* con la pelota;
- los *juegos* de la plaza están bien mantenidos;
- el bebé está *jugando* con sus pies;
- yo *juego* con mis ideas;
- así no *juego* más;
- el póker es un *juego* apasionante.

2. ¿Cómo definiría qué es el juego?
3. ¿A qué se hace referencia con jugar?
4. ¿Cómo jugamos en distintos momentos de la vida?
5. ¿Qué se necesita para jugar?
6. ¿Cómo aprendemos a jugar mejor?
7. El juego, ¿es un derecho? ¿Por qué?
8. ¿A qué da derecho el derecho al juego?¹
9. ¿Cómo se garantiza el derecho a jugar? ¿Quiénes deberían hacerlo?
10. ¿Quiénes son responsables de promover el derecho a jugar? ¿Por qué?

Jugamos desde incluso antes de nacer², y es la primera forma de comunicación con los otros. La mirada, el gesto la caricia, la imitación, la sonrisa se convierte en parte de estas primeras formas de juego, y de lenguaje, con los bebés. Jugamos con los demás y sin ellos, jugamos con los animales, con los objetos, con la imaginación. Al jugar se funda un nuevo orden, el orden lúdico (Scheines, 1998), en el cual pasamos a tener otros roles que en la vida cotidiana, el espacio se convierte en escenario de juego y el tiempo se libera de los relojes.

El jugar involucra una dimensión esencial de los humanos, la cual se encuentra presente en diferentes momentos y situaciones de la vida. Cada cultura tiene sus propios juegos y juguetes que muestran cómo son las costumbres, relaciones y valores de esa sociedad. Pero también puede entenderse en un sentido inverso. Los juegos y juguetes contribuyen a la producción y difusión de otros valores, creencias y formas de conducta e interacción.

¿Por qué jugar es un derecho?

La Declaración de los Derechos del Niño proclamada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1959, señalaba que *“el niño debe disfrutar*

plenamente de juegos y recreaciones, orientados hacia los fines perseguidos por la educación". También señalaba que *"la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán en promover el goce de este derecho"*.

Treinta años después, en 1989, la Convención sobre los Derechos del Niño³, concreta y aprueba diez principios para reglamentarla, y facilitar su aplicación. Entre estos principios se define como niño a todo ser humano menor de dieciocho años, la inclusión de todos los niños y niñas en los derechos recogidos en la Convención y se reconoce su derecho al descanso, al esparcimiento, al juego, a las actividades recreativas, la vida cultural y las artes. Este pasaje de la Declaración a la Convención representa el reconocimiento internacional del derecho a jugar y por lo tanto conlleva la obligatoriedad de su cumplimiento en los Estados parte.

Sin embargo, en abril de 2013 el Comité de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas publicó el *Informe de la Observación General N.º 17 sobre el Artículo N.º 31*⁴, el cual expone la preocupación ante el escaso reconocimiento que los Estados otorgan a los derechos contenidos en este artículo. Denuncian que se traduce en una reducida inversión, falta de disposiciones adecuadas, débil legislación protectora y la invisibilidad de los niños en la planificación a nivel local y nacional.

A su vez, en 2005 fue promulgada en la Argentina la *Ley de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes*⁵ y en sus artículos se reconoce el derecho a jugar y disfrutar del medio ambiente y la vida cultural.

Entender el jugar como derecho nos obliga a pensar en su vinculación con otros derechos como la salud, la seguridad, la educación y en cómo se crea un contexto en el cual se los pueda garantizar y ampliar. Entonces, ¿qué condiciones de seguridad, de espacio, de materiales, de organización del tiempo son necesarias para el derecho a jugar? ¿Qué decisiones políticas se requieren?

El juego es una de las formas básicas de socialización, de transmisión y recreación de la cultura. En ese sentido se requiere de garantías para la comunicación intergeneracional.

Para los niños jugar es una actividad primordial, vinculada con la necesidad de desarrollo desde el plano emocional, psicológico, cognitivo, físico motriz y social.

Como necesidad vital, es una forma de conocer el entorno físico social, inventar y explorar la realidad, las acciones y reacciones de los objetos, poner la propia energía en movimiento.

