



**Dirección General de  
Cultura y Educación**  
Gobierno de la Provincia  
de Buenos Aires

**Subsecretaría de Educación**  
Dirección Provincial de Educación Inicial

**Circular N° 5 / 2007**

---

## **Juego en el Nivel Inicial**

***Lic. Patricia Kaczmarzyk y Prof. Mónica Lucena***

## **Juego en el Nivel Inicial**

---

*Lic. Patricia Kaczmarzyk y Prof. Mónica Lucena*

### **El juego como derecho del niño y responsabilidad del docente.**

El Nivel Inicial, especialmente en la provincia de Buenos Aires, posee una importante tradición en relación con el lugar que le ha dado al juego en las prácticas cotidianas.

No obstante, en los últimos años, el lugar preponderante que se le ha otorgado a los contenidos disciplinares desde propuestas sumamente dirigidas, ha desdibujado la importancia que dicha tradición intentó sostener.

Como adultos- docentes, ¿cuál es el espacio y el tiempo que les ofrecemos a los niños para el pleno ejercicio de su derecho a jugar?

Ante todo, es imprescindible tener en cuenta que el juego no es algo que el niño realice "naturalmente"; es decir, no es una capacidad natural sino una capacidad innata. Por lo tanto, para que esa capacidad se desarrolle es necesario un otro que le dé sentido a ciertas acciones que el niño pequeño realiza espontáneamente. De esta manera se suma un significado cultural que, además del carácter lúdico que inaugura, opera como inscripción de ese niño en la cultura a la cual pertenece.

Si bien la única finalidad del juego es el placer, se podría afirmar que **jugando se producen los aprendizajes más importantes**: durante el juego los niños expresan sus ideas acerca de los temas que en él aparecen, manifiestan sus esquemas conceptuales, los confrontan con los de sus compañeros. Esto les permite rectificar lo que no es correcto o no sirve, o ratificar sus ideas acerca de lo que conocen.

Teniendo en cuenta la función educativa central que portan las instituciones del nivel, es imprescindible un interlocutor que propicie y favorezca el desarrollo de estos aprendizajes. Este interlocutor debe ser el docente, quien desde una observación atenta y responsable de cada grupo de niños, debe prever espacios y tiempos, recursos y materiales, para la habilitación del juego.

Los docentes, como adultos de esta sociedad que tiende a desvalorizar lo creativo y lo expresivo poniendo el acento en lo que genera un "producto", casi siempre prevén actividades que generen aprendizajes posibles de ser sometidos a una categorización de evaluación cuantitativa homogénea. Así, se pone al niño en situaciones que no se corresponden con la particularidad de la etapa infantil.

## Consideraciones sobre el Juego y su relación con el Aprendizaje

*"El niño no juega para aprender, pero aprende cuando juega" (Martha Glanzer)*

Por ser el juego una actividad libremente elegida, no debe haber presión externa para la manifestación espontánea del niño/a. Por lo tanto, lo que en el juego aparece es lo más auténtico del pensamiento infantil; lo que "pone en juego" el niño/a es lo que tiene verdadero sentido para él/ella: sus intereses, preocupaciones, curiosidad, miedos, lo inabordable. *"Jugar es jugarse, es entrar y salir de la locura..."*, dice Eduardo Pavlovsky *"Es no estereotipar, es mover el orden de las cosas, inventar caminos, transformar la mirada, simbolizar, movilizar reglas, convenir, crear, que en última instancia, es, al fin, la gran operación del sentido..."*, dice Chiqui González.

Los juegos invitan al encuentro comunicativo, lo que implica la correlación entre juego y lenguaje, ya que ambos contribuyen a la disminución progresiva del egocentrismo del niño/a: al jugar con otros, la necesidad de comunicarse y entenderse para llevar a cabo ese juego, dan sentido a la palabra. De este modo, el jugar se constituye en un importante medio para la descentración infantil.

### El juego y las reglas:

Todo juego implica reglas, ya sean éstas implícitas o explícitas, preexistentes o construidas durante el juego mismo. Esto supone entrar en diálogo con el/los otro/s para establecer esos acuerdos que estructuran el juego, y comprometerse a cumplirlos. Trampear significaría no respetar esos acuerdos; quien trampea queda fuera del juego y son los mismos jugadores los que se lo hacen saber. Por lo tanto, jugar implica aprender a ser honesto, a cumplir con lo pactado, con los acuerdos. Según Raimundo Dinello, *"Se trata de una confrontación consigo mismo, y cuanto más jugamos, más chances tenemos de ser auténticos y sinceros. Porque en el juego no nos podemos engañar, mientras que en la realidad social sí somos capaces de engañar al otro: el sistema puede frecuentemente aceptar nuestra trampa"*.

Frente a esto, es imprescindible ofrecerle al niño variadas oportunidades de organizar juegos donde sean ellos los creadores de las reglas, ya que frente a situaciones estereotipadas y reguladas siempre por el adulto, solo tienen dos posibilidades, someterse a las reglas externas o trampear. Este punto reviste gran relevancia por el valor educativo que el juego asegura al aprender a ser honesto, auténtico, especialmente con uno mismo.

Establecer reglas para jugar supone, como dice Graciela Scheines, *"interrumpir el orden de la vida ordinaria, destruirlo temporalmente, para fundar, en el vacío que queda en su lugar, el orden lúdico"*. Es decir, se parte del vacío y el caos que se generan a partir de romper con el orden establecido, para fundar un nuevo orden: el del juego. Este caos y este vacío son un pasaje hacia el juego, una antesala del juego propiamente dicho y son necesarios para crear las reglas que lo estructurarán.

Ante una propuesta del docente (modificación del espacio, ofrecimiento de materiales o desde una consigna que invite a crear algo diferente) se producen estas situaciones de caos, de vacío, de deriva. Es fundamental que el docente habilite y permita (y se permita) ese caos, ese vacío para saber de qué manera los niños/as van estableciendo acuerdos y decidir qué intervenciones serán necesarias para que el juego suceda. Pero si este caos y este vacío persisten, el juego no aparece: es necesario que se atraviesen para poder iniciar el juego.

## ● Orientaciones didácticas:

### ***Intervención docente: una responsabilidad adulta.***

Sería importante pensar en la posibilidad de un Jardín de Infantes que esté dispuesto a que los niños tomen la palabra, y donde el docente pueda ubicarse en un lugar de escucha, de observación atenta, para tomar esto como punto de partida de la organización de las diversas actividades. Supone tomar en cuenta el juego para darle el lugar que posee como muestra de lo que los niños conocen acerca del mundo, recuperar aquello que denominamos "los saberes previos" como generador de nuevos aprendizajes.

El docente debe, además, estar abierto a implicarse dentro del juego. Podríamos entonces, referirnos a diferentes modos de intervención:

- *Previa al juego*, es la intervención que se vincula con la planificación, con la previsión de tiempos y espacios de juego real, genuino, y con la selección de ciertos materiales y elementos que puedan resultar interesantes y/o necesarios para que el juego se desarrolle. Pueden preverse consignas y/o modos de invitación desde la palabra que favorezcan el despliegue del juego.

- *Durante el juego*, el docente puede tomar el lugar de observador para saber qué es lo que está sucediendo, qué es lo que hace falta e intervenir jugando, si es necesario, para potenciar y enriquecer la situación de juego y generar mayores aprendizajes. También, para desestereotipar aquellas situaciones y/o roles que se presentan sin modificaciones y ofrecer otras oportunidades para lograr nuevos descubrimientos en los modos de jugar, de desempeñar roles, de armar escenarios... Esto no significa que un mismo juego no pueda ser jugado varias veces; por el contrario, repetir es dominar el juego, hacerse un experto, sentirse seguro y ensayar **otras** maneras de jugar.

Un juego jugado más de una vez, seguramente no va a ser el mismo juego: los mismos jugadores lo enriquecen y el docente debe intervenir también complejizándolo.

Retomando la observación, resulta importante organizar un registro de los juegos de los niños, los temas que en ellos aparecen, la información que evidencian poseer de aquello a lo que juegan y lo que necesitan conocer para seguir jugando. Esto le permitirá al docente proyectar, planificar, proponer, formular nuevas actividades y/o juegos que resulten significativos para ese grupo de niños, y que aseguren la apropiación de nuevos conocimientos.

Si el docente decide seleccionar temáticas a enseñar en "formato" de juego (dentro de una Unidad Didáctica, por ejemplo), necesariamente deben ser previstos materiales, espacios y tiempos de manera flexible y abierta, dejando lugar para el desafío y la

incertidumbre. Es decir, que es posible que ciertos temas que el docente se propone enseñar no surjan en esa propuesta, pero teniendo en cuenta que el juego es de los niños, no se debe forzar hacia la temática propuesta por el docente.

En ese caso, puede retomarse en otros juegos o en otras actividades que deben, también, ofrecer a los niños desafío, placer, disfrute.

En relación al ofrecimiento de materiales y elementos para el desarrollo del juego como modo de intervención, es necesario pensar que, cuanto más indeterminados sean esos materiales, mayores posibilidades ofrecerán a los niños y niñas. Dice Graciela Scheines: *"En el ámbito de los juegos, cosas y personas están disponibles, ofrecen la gama de sus posibilidades, se vuelven ambiguas y multifacéticas. La tapa de la olla es una nave espacial, el escudo del guerrero, la fuente para jugar a las visitas, el sombrero de un chino y también, la tapa de la olla"*. Es decir, telas, pañuelos, tubos de cartón, son elementos que pueden sugerir a los niños/as posibilidades para crear diferentes juegos...

### **Acerca del juego y la "evaluación":**

Otra modo de intervención docente es la que se produce al finalizar el juego, al "evaluarlo".

Pero el juego no es una actividad que pueda ser sometida a juicio ni evaluación, no se puede decir si alguien "jugó bien" o jugó mal". No obstante es importante poder volver sobre lo realizado para ver cuánto de lo ofrecido a los niños propició el desarrollo del verdadero juego, cuáles de nuestras intervenciones favorecieron su enriquecimiento o generaron la necesidad de resolver situaciones que promovieran aprendizajes, qué de lo que fue surgiendo puede ser tomado para planificar otros juegos u otras actividades.

Es importante dejar planteada la necesidad de que el docente ofrezca a los niños, un espacio de seguridad afectiva donde poder experimentar, animarse, explorar, equivocarse, sin ser criticado ni juzgado. El encuadre imprescindible que el maestro debe dar, como plantea Daniel Calmels, es el que da un sentido al comportamiento del niño: *en el juego está todo permitido, menos no cuidar el propio cuerpo, el cuerpo de los otros, los objetos que sean necesarios para jugar, jugar sin ganas e irse del lugar sin avisar.*

### **Espacio y tiempo institucionales.**

La diversidad que el nivel Inicial presenta en la provincia de Buenos Aires se manifiesta también en los espacios con que cada Institución cuenta y es sus organizaciones. Así, muchos establecimientos del conurbano o de distritos del interior cuentan con edificios con una sala para cada grupo, con un patio y/o parque de juegos, con salón de usos múltiples (SUM); otros tienen edificios cuyas salas son pequeñas y no cuentan con patio o con SUM. Algunos, funcionan dentro de la escuela primaria y comparten con ella un patio poco utilizable. La mayoría de los jardines de islas tienen una sala para cada grupo y mucho parque y verde alrededor de los edificios, posible de aprovechar por los niños. Los SEIMM desarrollan su tarea en un aula de la escuela primaria y comparten con ella muchas actividades; también ellos cuentan con la posibilidad de espacios exteriores amplios.

Pero más allá de esta diversidad, el modo de apropiarse de esos espacios por parte de los niños depende, en gran parte de la habilitación que el docente haga.

Así, en un jardín que sólo cuenta con una sala pequeña y muchos niños, puede ser despojada de la mayor cantidad de mobiliario posible y transformarse en un barco pirata, un castillo de príncipes y princesas o una panadería. Sólo con telas, hilos, las mesas invertidas, el mobiliario dispuesto de manera diferente a la habitual, la imaginación de los

niños y la disponibilidad del docente, cualquier espacio, grande o pequeño, abierto o cerrado, puede ser el más maravilloso espacio para el juego.

Una trepadora del parque, los árboles, un patio despojado, pueden ser escenarios de juegos que no podrían darse fuera de ese ámbito, y es el maestro quien debiera mirar en qué se han transformado esos espacios para enriquecerlos con sus aportes pedagógico-didácticos.

Teniendo en cuenta la diversidad señalada en párrafos anteriores, para muchos docentes es recomendable organizar y acordar con otros el uso de los espacios, para lo cual se vuelve necesario partir de una posición flexible y abierta. Es imprescindible que se generen acuerdos institucionales acerca del uso y apropiación de los espacios posibles de transformarse en lugares de juego. La ubicación del mobiliario de salas y otras dependencias debe ser posible de ser modificada, para ampliar las posibilidades de cada uno de esos lugares.

### **Materiales, recursos, elementos.**

Además de los materiales y elementos que el docente puede prever para generar el juego, puede incorporar otros recursos que se ofrecerán de acuerdo a la necesidad de los niños y a cómo se va desarrollando la actividad.

Para esto, es necesario que esté atento a lo que va sucediendo: el explorar los distintos matices de iluminación, la música, objetos que produzcan diferentes sonidos, son todos recursos que pueden potenciar las oportunidades de juego. El maestro debe estar disponible a los requerimientos de los niños, pero sin perder su mirada desde dentro del juego mismo, para saber exactamente qué es lo que puede ofrecerle.

### **Juego dramático.**

Lo que caracteriza a un niño como tal es su capacidad de jugar, de transformar una sábana en un refugio, en una capa de súper héroe, o en un disfraz de bailarina... Y a partir de allí, crear escenarios de juego donde esos personajes cobran vida: es el juego dramático.

Este es el juego propiamente dicho, ya que favorece las mayores posibilidades de creación de reglas y acuerdos para que éste se organice.

Cuando el niño ingresa en ese mundo de la ficción, del "como si", ingresa en un espacio que deja de ser el habitual para pasar a ser ese espacio necesario para jugar ("esfera mágica del juego"), un espacio de fantasía donde seguramente aparecen elementos de la realidad que conocen. Como se señalaba anteriormente al mirar a un niño que juega, podemos ver qué es lo que él sabe de aquello a lo que está jugando, sus saberes adquiridos, y qué es lo que le falta saber para seguir jugando y enriquecer ese juego.

El juego dramático, además, se da en un tiempo diferente al real, donde éste pasa a un segundo plano. Se producen situaciones fuera de la realidad objetiva, pero es vivida por el niño como tal, porque compromete a los implicados en el juego y hace que se lo crean realmente.

En este juego, en el cual se simboliza una ficción real, se favorece el desarrollo de la creatividad. En este escenario con un espacio y tiempo propios tienen lugar la incertidumbre característica del juego espontáneo, lo que genera la necesidad de ir resolviendo diferentes situaciones y conflictos que se producen y de establecer nuevos acuerdos.

Es necesario, además, permitir jugar la agresividad. El juego es el primer instrumento que el niño tiene para enfrentar y metabolizar estas problemáticas. No es lo mismo que un niño sea agresivo a que pueda poner en juego la agresión, velando la misma a través de la ficción del juego. Para esto es imprescindible que el docente pueda tener una actitud lúdica que lo disponga a ver las cosas desde un lugar diferente al del exceso de realidad; desde sus gestos, desde su mirada, desde sus distintas intervenciones, puede acompañarlos desde dentro del juego mismo.

### **Lo que no es juego:**

No todo es juego en el jardín. Al sólo efecto de poder pensar, a la hora de planificar, cuánto tiempo de juego real destinamos en ellas, podríamos tomar una clasificación realizada por Ana Malajovich:

● *Situación lúdica propiamente dicha:* Es el juego por excelencia, aquel en el que el docente puede proponer, ofrecer materiales, prever determinados contenidos para abordar, pero, por ser el juego de recorrido incierto, donde las reglas se van estableciendo durante el juego, puede suceder que el mismo desemboque en un juego absolutamente diferente al pensado por el docente. Los contenidos a abordar pueden o no aparecer, pero no se puede forzar aquello que los niños van proponiendo, porque el juego es de los niños (por ej: juego dramático).

● *Situación de aprendizaje con elementos lúdicos:* Son aquellos juegos en donde el conocimiento a abordar es muy claro. Las reglas están preestablecidas, "vienen" con el juego. Pueden ser levemente modificadas según situaciones, edad, etc. pero son las que determinan el modo de jugar (por ej: juegos de tablero, cartas, etcétera).

● *Situaciones de no juego:* Son aquellas que claramente no son juego, pero que comparten con él las características de placer, disfrute, imaginación, desafío, creatividad... (por ej: narraciones, actividades plásticas, música, expresión corporal, actividades cotidianas)  
Insistimos en la necesidad de planificar de manera flexible para ofrecer al niño verdaderos espacios de juego genuino.

### **Juegos tradicionales.**

Los juegos tradicionales son aquellos que se han ido transmitiendo de generación en generación. De algunos de ellos ni siquiera se conoce su origen; muchos se remontan a miles de años atrás, originándose, según se cree, en culturas diversas y con significados diferentes (por ejemplo, se dice que en algunas culturas de oriente creían que el trompo atraía los vientos y las lluvias; por lo tanto, según épocas de siembra o de cosecha, permitían o prohibían a los niños jugar con el trompo)

Asegurar que esos juegos perduren es asegurar a los niños un repertorio de juegos para jugar dónde y cuándo les plazca: para jugar a muchos de ellos ni siquiera son necesarios materiales, sólo el espacio adecuado y conocimiento de las reglas del mismo.

En tiempos donde no es posible tener la seguridad de que un adulto enseñará estos juegos y donde tal vez no se produzca el encuentro con otros niños que espontáneamente los enseñen, sería importante que el jardín se convierta en el transmisor de ese bagaje que es parte de las culturas y que, además, produce un inmenso placer.

A jugar se enseña y una de las formas es ofreciendo este repertorio de juegos, juegos que ya vienen con sus reglas y que es necesario respetar para poder jugar, pero que también pueden ser adaptadas con el acuerdo y conocimiento de los que participan.

Por otra parte, favorecen el encuentro entre generaciones: pocas cosas hay más conmovedoras que invitar a un abuelo, un tío u otro referente de los grupos familiares para que enseñe y comparta sus juegos de infancia.

### ***A modo de cierre...***

Revalorizar el lugar del juego en el jardín es revalorizar la infancia, es intentar achicar el abismo que existe entre el pensamiento adulto y el universo lúdico de la niñez...

En palabras de Graciela Scheines *"El juego es el lugar de los ensayos y los conjuros. Es un ámbito simbólico y mágico a la vez. Artificio perfecto donde cada episodio, cada pieza, cada jugador, cada jugada se anudan unos con otros formando bellos dibujos que se hacen y deshacen y se vuelven a armar. Mientras jugamos estamos a salvo: de la deriva, del sinsentido, del vacío."*

## **BIBLIOGRAFÍA CITADA Y CONSULTADA**

---

- "Expresión lúdico-creativa", Dinello, Raimundo, Editorial Nordan, Uruguay, 1990
- "El juego en la niñez", Glanzer, Martha, Editorial Aique, Bs. As., 2000
- "Juegos inocentes, juegos terribles", Scheines, Graciela, Editorial Eudeba, Bs. As., 1998
- "Cuerpo, juego y lenguaje", González, María del Carmen, conferencia, 2005  
Conferencia de Daniel Calmels, 2003