



# familias jugando

**Piedra libre para todos los  
compañeros: ¿Jugamos?**

---

RECOMENDACIONES  
PARA SEGUIR JUGANDO

---

**Elaboración**

Jardín Maternal Azucena Villaflor  
Secretaría de Bienestar  
y Compromiso Universitario  
Alejandra Litvachky, Valeria Pujol Buch

**Diseño e Identidad gráfica**

Dirección de Diseño y Comunicación Visual  
Comunicación audiovisual  
Megafón

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LANÚS

web. [veveo.unla.edu.ar](http://veveo.unla.edu.ar)  
mail. [veveo@unla.edu.ar](mailto:veveo@unla.edu.ar)



Este año, desde el Jardín Maternal Nro. 1 “Azucena Villaflor” (UNLa.), proyectamos la segunda campaña de concientización con la comunidad sobre **la actividad del juego en la infancia**. En estos días, por la pandemia del COVID-19 y con toda la familia en casa, este tema cobra mayor relevancia, por ello aceleramos los motores, aceitamos los engranajes y salimos a la pista de juego con esta nueva propuesta.

Al jardín asisten niñas y niños desde los 45 días y hasta los 3 años. Nuestra función, desde que ingresan, es abocarnos a generar dispositivos diferentes para que puedan apropiarse de los contenidos pedagógicos acordes a la edad<sup>1</sup>. Buscamos enriquecer y compartir el mundo cultural que ellas/os traen, y re-significar con intencionalidad docente las actividades de crianza como la alimentación, el sueño y la higiene, otorgándoles un valor educativo. De acuerdo con Winnicott (1951) “En el jardín de infantes no hay lugar para lo impersonal y lo mecánico, porque para el niño ello implica hostilidad, o lo que es peor aún indiferencia”. Acordamos con este autor que el tiempo en que niñas/os concurren al jardín son tiempos de construcción de su aparato psíquico y por ello, la asistencia que se les brinda debe proveer una base segura para acompañar su desarrollo emocional y subjetivo.

Por otra parte, tenemos como política la creación de material informativo que aliente a nuestra comunidad a interesarse, pensar y debatir sobre temas vinculados a la infancia. En esta ocasión y en virtud de ser este un tema tan vasto, sumado a que para cada edad el juego adquiere características particulares, nos concentraremos preferentemente en los contenidos concernientes al grupo etario del Jardín.

Para abordarlo, nos propusimos dos líneas de trabajo. Una, vinculada al proyecto pedagógico que atravesó a todas las salas del Jardín, con contenidos específicos proyectados y realizados en el transcurso de 2019<sup>2</sup>. La otra, una campaña masiva con su soporte teórico y sus piezas gráficas, radiales y audiovisuales que se visualizan en la página web de la campaña ([veoveo.unla.edu.ar](http://veoveo.unla.edu.ar)). Está previsto, en cuanto se levante el aislamiento social, obligatorio y preventivo, su distribución en papel.

## **Qué nos muestra la lupa**

Consideramos que el juego en sí se está perdiendo, desestimando u olvidando. Lo mismo pasa con la concepción de lo trascendental de esta actividad en el desarrollo de la infancia. Y esto atraviesa a toda la sociedad con sus familias, padres, madres, cuidadoras/es y docentes.

---

<sup>1</sup> Los contenidos los emana el Ministerio de la Provincia de Buenos Aires a través del diseño curricular.

<sup>2</sup> “*Juegos y juguetes de ayer y hoy*”, proyecto de promoción del juego del Jardín Maternal Nro. 1 “Azucena Villaflor” (UNLa), cuyas actividades se realizaron en el ciclo lectivo de 2019.

Con el ritmo vertiginoso de vida en las grandes urbes<sup>3</sup>, niñas/os desde temprana edad se someten a las rutinas del apuro. Las nuevas tecnologías ponen su condimento restando tiempo para las relaciones interpersonales; aumentando el tiempo de trabajo y esparcimiento ensimismado. Con estos factores el juego real queda relegado.

Es una realidad que si le preguntamos a cualquier adulto si es importante que las/los niñas/os jueguen, dirán que sí, que si no juegan es un indicador de que algo está mal. Y que jugar con ella/os es algo fundamental. Pero cuando desde la práctica docente, pediátrica o psicoterapéutica se investiga más a fondo, aparecen las dificultades, el desinterés, la falta de información, o los mitos de que jugar es perder el tiempo.

## **Jugar no es moco de pavo**

Dada la importancia de jugar en la vida de los seres humanos, éste ha sido reconocido como un derecho consagrado por la Convención sobre los Derechos del Niño.

Este tratado internacional, proclamado y adoptado por la Asamblea de Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989, reconoce los derechos humanos de las/los niñas/os definidos como personas menores a 18 años. Establece en forma de ley internacional que los Estados Partes (Argentina entre ellos) deben asegurar que todos los niños y las niñas, sin ningún tipo de discriminación, se beneficien de una serie de medidas especiales de protección y asistencia; tengan acceso a servicios de educación y salud; puedan desarrollar plenamente sus personalidades, habilidades y talentos; crezcan en un ambiente de felicidad, amor y comprensión; y reciban información sobre la manera en que pueden alcanzar sus derechos y participar de este proceso de una forma accesible y activa.

En su artículo 31 establece: TENEMOS DERECHO A JUGAR

1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.
2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad de participar en la vida cultura, artística, recreativa y de esparcimiento.

---

<sup>3</sup> Según Byung-Chul Han vivimos en una sociedad del cansancio. En una sociedad que corre, se explota a sí misma y cree que se está realizando. Así las familias ya no se reúnen con tanta asiduidad alrededor de la mesa a compartir un plato de comida elaborado. Y mucho menos sin la mediación de pantallas.

Adherimos por su puesto a la letra de esta ley, pero pensamos que hay que promover acciones para que se concrete. Apostamos a la concientización de la sociedad como una política pública para que este derecho pueda ser ejercido plenamente.

## **El juego es un pilar para el desarrollo del cachorro humano**

Jugar es la actividad más importante que ejecutan niñas/os por fuera de las funciones vitales como respirar, comer y dormir. Para ellas/os es la esencia de la vida. Pero no es sólo una cuestión de esparcimiento, de diversión o de pasar el tiempo. El jugar tiene una función imprescindible en todo lo que atañe al desarrollo emocional, cognitivo, social y cultural. Lo emocional se vincula con la maduración del aparato psíquico y el despliegue de las emociones. Lo cognitivo con el desarrollo de la inteligencia y la facilitación del aprendizaje. Y lo social y cultural con adquirir y promover hábitos y patrones culturales acorde al lugar en que se habite y según las creencias y costumbres familiares

Cuando se piensa en el jugar, rápidamente pensamos en el fútbol, la escondida o los juegos de mesa, pero seguramente olvidamos lo trascendente de **incluir acciones lúdicas** desde el nacimiento en adelante.

A través del juego se constituye y modela el aparato psíquico necesario para una saludable subjetivación y para la adquisición del lenguaje. Ambas situaciones son pilares indiscutibles en el desarrollo del cachorro humano (Kremenhusky; 2009).

Dice Winnicott: “un bebé no puede existir solo, sino que constituye una parte esencial de una relación” (1947). Por ende es necesario comprender que el jugar en la infancia no es un hecho solitario, necesita del otro. Este puede ser un adulto o un par, que intervenga de manera activa u observando, pero siempre generando un acompañamiento facilitador.

Es bien conocido que cuando las y los bebés nacen, necesitan de un adulto que se ocupe de su cuidado. Ellas/os nacen con algunos reflejos que le ayudarán en su supervivencia, pero sería imposible que pudieran alcanzar por sus propios medios el alimento, el abrigo, la movilidad. Entonces, allí está el adulto para nutrir, sostener, transportar, abrigar y jugar.

Según el psicomotricista Calmels (2004), quién reflexiona sobre el cuerpo y el juego, existen en las acciones destinadas a la atención de las y los niñas/os un carácter lúdico a los que denominó “juegos de crianza”. Y los clasificó en tres variantes: a. juegos de sostén, b. juegos de ocultamiento y c. juegos de persecución. Estos mismos dan nacimiento al llamado "juego corporal". Gracias a sus teorías, se deja en evidencia que en estos juegos los niños dramatizan, ordenan y despliegan sus temores e impulsos agresivos como contenidos dinamizadores de la

trama vincular. De esta manera se afirma que **nuestros niños y niñas necesitan nuestro tiempo, pero por sobre todo nuestro cuerpo como objeto y motor del jugar.**

Afirmamos que no hay fallas ni carencia en el desarrollo emocional de los niños por falta de estímulo con objetos externos (sonajeros, pantallas, móviles), sino por falta de vínculos y de relaciones estimulantes. Éstas demandan que en los primeros meses sean vehiculizadas por el rostro, las miradas, la voz, las caricias y el cuerpo todo puesto a disposición para la construcción biológica, emocional y social de este nuevo ser.

Es muy importante remarcar que gran parte de estos conocimientos prácticos pertenecen a nuestra esencia como especie y por ello los transmitimos de generación en generación. Casi todos los adultos al tener a un/a bebé, aunque no sea nuestra/o hija/o, la/o mecemos, le hablamos afinando el tono de voz (tono maternès), le mostramos y giramos la mano y le cantamos. Al respecto dice Calmels: "el adulto pone en funcionamiento lo que Henri Wallon llamó matriz emocional colectiva. Fenómeno por el cual la emoción articula lo individual y lo social. El adulto con un niño en brazos recrea el código de sus antiguos, pone en funcionamiento su saber en acto".

Entonces, podemos decir que a cada edad, estos juegos de crianza se van desplegando con diferentes características, y requieren de la participación de las/os pequeñas/os y grandes. Promueven la generación así de un vínculo de confianza que es trascendental para la subjetivación, el crecimiento y desarrollo. Vamos cada uno de ellos:

a) **JUEGOS DE SOSTÉN:** En los primeros meses ponemos en práctica giros, mecimientos; movimientos de elevación y descensos, mientras se va observando cómo el/la bebé interactúa, sonrío, espera y/o pide que se reproduzca la acción. Así, entre los momentos de alimentación, higiene y sueño vamos ejecutando estos juegos que son diálogo, amor, enseñanza, aprendizaje, respeto y confianza. Entonces decimos "upa la lá, qué linda manito; a la 1, a las 2 a las 3; o el cuento de los huevos y los deditos (este tenía un huevito, este lo cocinó, este lo peló....)".

Y a medida que van creciendo, estas acciones se complejizan y niñas/os empiezan a trepar, a jugar en la plaza en el subibaja, la hamaca, la calesita. Allí el sostén lo aportan objetos y no las personas. En edades mayores se representan estos juegos a través de los deportes más extremos como la patineta, los saltos ornamentales, etc.

b) **JUEGOS DE OCULTAMIENTO:** En este caso, algún objeto o persona se oculta y el/la bebé debe descubrirlo. Implica un distanciamiento, y por otra parte, vehiculiza la posibilidad de representación simbólica de la persona u objeto oculto. Esto comprende la capacidad de tener el recuerdo y la representación por medio de una palabra de aquello que es real. Por este motivo, recién cobra valor como juego hacia los 8 meses cuando transcurre la angustia del

octavo mes. Este momento evolutivo de la vida emocional del niño/a implica la posibilidad de reconocerse sujeto más allá del cuerpo del adulto y a comenzar a tener representaciones mentales de lo que lo rodea. Típicos juegos de esta edad giran alrededor del espejo, de la escondida, del cuco y la sabanita. “¿Dónde está? Acá está”. En esta etapa se empiezan a enojar si se les sacan los objetos de la mano. Lloran si la mamá se escapa de su campo visual y están en condiciones de hallar un objeto si un adulto lo esconde. Se logra lo que técnicamente se denomina permanencia de objeto, lo cual implica ir comprendiendo que las cosas existen más allá de lo que se ve. Que se puede guardar una representación mental de los objetos y que lo que desaparece puede volver a aparecer, generando confianza en los vínculos. Por otra parte, así logran tener noción de la tridimensionalidad, del espacio y del tiempo, lo cual irán perfeccionando a medida que crecen. Por ello se recomienda saludarlas/os al irse a trabajar o dejarlas/los en el jardín o al cuidado de alguna persona. A pesar de que casi siempre las despedidas son con llanto, sabrán a través del saludo, que ese distanciamiento no será permanente. También es trascendental cumplir las promesas y lo que se dice en relación con lo que se hace para crear y abonar la confianza en el vínculo. Por todo esto, retomamos a Calmels quién nos recuerda que “en los primeros años de vida el niño necesita del adulto como acompañante del jugar, junto a él aprende, construye el universo lúdico. **El enriquecimiento del jugar del niño está relacionado con la capacidad de juego que pueden tener los padres**”.

En edades mayores, estos juegos se complejizan y niñas y niños disfrutan de jugar a la escondida, juego de la estatua y/o cuarto oscuro. Son juegos donde el cuerpo, el movimiento, los sonidos, la visión, el espacio y el tiempo van confluyendo y conjugándose para conformar un todo de disfrute. Sobre esto aporta Calmels: “Las escondidas son juegos de tensión y distensión; de ausencia y presencia; de repliegue y despliegue del cuerpo; de ver y no ver; de luz y tinieblas; de soledad y compañía; de buscar y ser buscado; de exploración y descubrimiento de los espacios; de silencio y ruido; de impresión y expresión; de movimientos lentificados y acelerados; de encuentro, reencuentro, desencuentro”.

3) **JUEGOS DE PERSECUCIÓN:** En este tipo de juego describimos tres protagonistas principales: A) un perseguidor, B) un perseguido y C) un refugio.

El perseguidor debe ser reconocido por las/los infantes como una persona confiable, por ello no puede ser protagonizado por alguien desconocida/o. Esto garantiza a quien es perseguida/o de que nada malo va a suceder y que “la supuesta amenaza” no es más que una ficción, por ende, se reduce la sensación de angustia o miedo. Se constata a un mismo tiempo un distanciamiento del cuerpo amenazador y un acercamiento con el cuerpo protector encarnado en el refugio. Este último debe proveer un lugar seguro, donde el/la niño/a está a salvo de los “riesgos”.

Según Calmels: “La persecución se lleva a cabo en la medida que los cuerpos mantienen una distancia. Si esta distancia se anula, este tipo de juego llega a su fin. No es lo mismo buscar una distancia que una proximidad (pegar, estar pegado), algunos niños usan esta distancia como un mero paso a la proximidad corporal con el otro, otros en cambio disfrutan de la distancia reiterada y constante que el juego plantea”.

Son ejemplos de este tipo de juegos: ¡Qué te agarro, qué te como!; la mancha; el monstruo o el lobo; el quemado u otros juegos de pelota.

Para gran parte de los juegos descritos en los ejes 1; 2 y 3, no siempre es necesario un juguete como elemento externo, sino que resulta suficiente la voz, el cuerpo y las ganas de jugar. También podemos destacar que en edades tempranas los objetos cotidianos se transforman en juguetes: las ollas y las cucharas en tambores y palillos y los recipientes en elementos de encastre.

### **Juego simbólico ¿estás?**

El juego simbólico implica la capacidad que tiene una persona de metaforizar, es decir producir sentidos no literales, armar escenas y/o utilizar objetos fuera de sus usos corrientes. Esto se logra generalmente entre el año y los 18 meses. Su ausencia es señal indudable de que algún aspecto del desarrollo emocional, cognitivo o de adquisición del lenguaje no está progresando satisfactoriamente.

A modo de ejemplo: juego en el que ubican a los muñecos “como si” estuvieran sentados a la mesa dándoles de comer con una cuchara una comida inventada. Todas/os participamos de esta escena “como si” realmente sucediera y nos divertimos. En esa complicidad dialéctica entre adultos e infante se va generando confianza y aprendizaje.

Es importante remarcar que este juego no tiene que diferenciarse por género, y que hay que permitir que cada niña/o elija a qué jugar. Por otra parte, dado que la imaginación vuela, no cercenar la posibilidad de que le otorgue a diferentes objetos un uso que no es el habitual: un balde como sombrero, una cajita como teléfono. También en este tipo de juegos comienza a observarse la imitación de las acciones del adulto y entonces se empeñan en hacer lo que hagamos: barrer, pasar el trapo, hablar por teléfono, planchar, estar frente a la compu y cortar el pasto. Esta imitación no es mera copia, sino que implica una elaboración simbólica elevada que va guiando los conocimientos para la vida adulta y de vida de relación.

No menos trascendente es el hecho de que jugando se logran aliviar los dolores y conflictos psíquicos que forman parte del crecimiento. De esta manera, con la ayuda del mundo adulto continente, tanto de cuidadores como, en caso de ser necesario, bajo tratamiento psicoterapéutico, se elaboran estas situaciones y se morigera el sufrimiento psicológico.

La vida moderna y citadina nos agrega otra problemática: el uso de dispositivos digitales en menores de 24 meses implica riesgos, dado que cercena todos los mecanismos que estuvimos desarrollando: la imaginación, la recreación, la imitación, el diálogo y la interacción. Se desalienta su uso antes de los dos años de edad y con mucha cautela en mayores. También se recomienda que los cuidadores no usen el celular mientras comparten tiempo con ellas y ellos. ([www.sinpantallas.unla.edu.ar](http://www.sinpantallas.unla.edu.ar))

Jugar es ejercitar la inteligencia. Dice María Montessori "las manos son los instrumentos de la inteligencia humana" y a pesar de que rápidamente niñas/os identifican como manejar una pantalla táctil, eso no implica que para su desarrollo cerebral este uso sea necesario, adecuado o imprescindible. Las conexiones neuronales que se requieren para el correcto desarrollo del aprendizaje reclaman de experiencias reales bañadas de lenguaje y cuerpo.

## **Re - don- dean-do**

Las y los bebés, desde que nacen deben ser introducidos al juego por el mundo adulto. Remarcamos que jugar es una actividad fundante del aparato psíquico mediante la cual el/la niña/o logra el conocimiento del cuerpo, se construye su subjetividad y se abona la confianza en las personas a cargo de su crianza. De esta manera, comienza el camino de la simbolización, aspecto trascendental para la correcta adquisición del lenguaje, el cual nos confiere la particularidad de nuestra especie, la posibilidad de inmersión en la cultura y la vida en sociedad.

Así, cultivando la imaginación, habitando y habilitando las fantasías, la curiosidad insaciable, la creatividad a flor de piel, y la libertad para jugar, la niña o el niño seguirá construyendo los cimientos de su desarrollo y de su inteligencia en todos sus aspectos: cognitivo, emocional, motriz y social. Esto le permitirá iniciar su trayecto de vida desde una absoluta dependencia a lograr una autonomía cada vez mayor.

Por eso, la ausencia, escasez o desinterés por el juego en la infancia es indicador de que algo está mal.

Luego de este recorrido en que ha quedado tangible lo trascendental de este aspecto en la vida de la sociedad, no dudes y acompañanos con la consigna:

**Veo, veo familias jugando.**

**Piedra libre para todos los compañeros: ¿Jugamos?**



## Citas bibliográficas

---

- Bakalarz, Beatriz (2000) PRONAP Cuadernillo 3, capítulo 2: El juego. Buenos Aires. Sociedad Argentina de Pediatría.
- Byung-Chul Han (2012). La sociedad del cansancio. Herder. Barcelona, España.
- Calmels, Daniel (2004). Juegos de Crianza, el juego corporal en los primeros años de vida. Buenos Aires, Biblos.
- Calmels, Daniel (2007) Conferencia "la Educación inicial hoy: maestros, niños, enseñanzas " Avellaneda, Buenos Aires.
- Convención sobre los Derechos del Niño, 20 Noviembre 1989, United Nations, Treaty Series, vol. 1577, p. 3.
- Cuadernillos DIPREGEP NIVEL INICIAL (2003) . Prof. Lic. Silvina Martínez y col. Buenos Aires.
- Juegos y juguetes de ayer y hoy (2019), del Jardín Maternal Nro. 1 "Azucena Villaflor", Secretaría de Bienestar Universitario, Universidad Nacional de Lanús.
- Kremenchuzky, J. (2009). El desarrollo del cachorro humano. Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico. Buenos Aires.
- Rodríguez, Mónica Beatriz (2001) Sostén, juego y placer. Conferencia brindada en el 6to.
- Congreso Mundial de Educación Acuática para Bebés y Niños.
- Winnicott, D (1971) El niño y el mundo externo. Cap. 1 ¿Por qué juegan los niños? Editorial Horme, Buenos Aires.