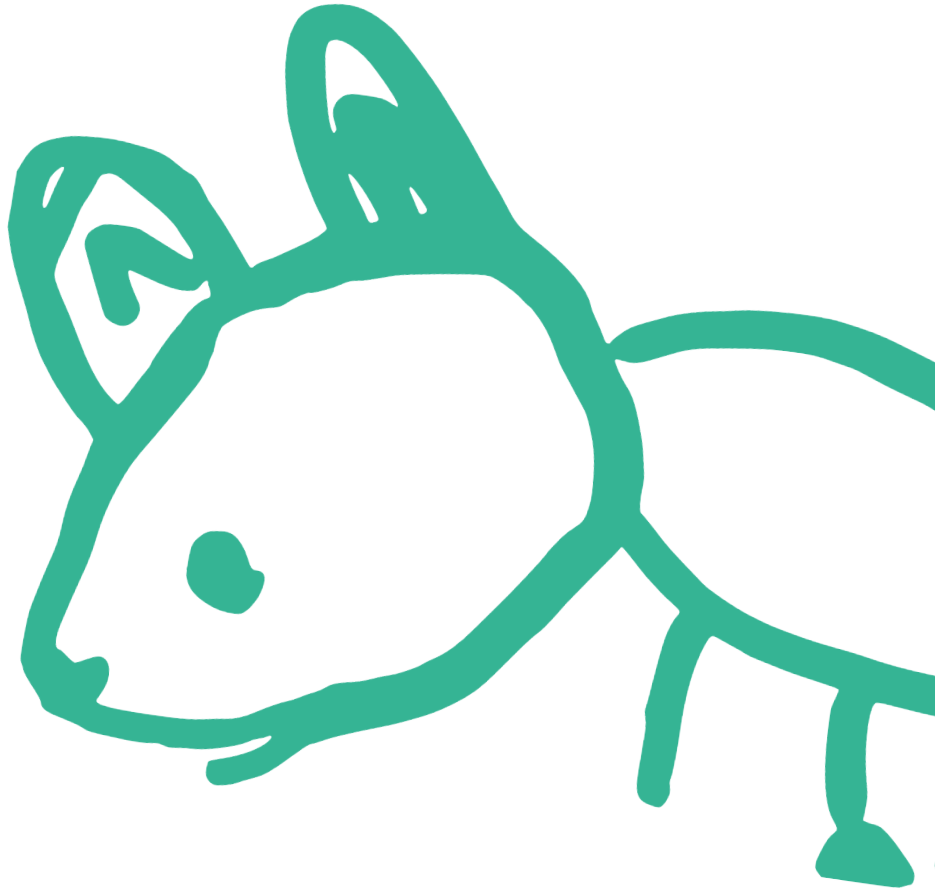




LUDICARIO

Guía de dispositivos de autoconstrucción para promover el
Juego Colectivo



LUDICARIO

Autoras: *Micaela Fregosi, Natalia Bagnasco y Silvana Godoy*

Tesis de grado

Montevideo, Uruguay - Mayo 2019

Escuela Universitaria Centro de Diseño

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo

Universidad de la República

LUDICARIO

Guía de dispositivos de autoconstrucción para promover el
Juego Colectivo



*CONTENI-
DOS*

1

Introducción	03
Sobre esta Guía	04
Objetivo y posibilidades de uso.....	04
¿A quién va dirigido?.....	05
¿Cuál es su rol?.....	05
Fundamentación	06
Desarrollo emocional y Juego Colectivo.....	06

2

Juegos	09
CreaMundos	11
Paso a paso marcos.....	12
Paso a paso soporte.....	13
¡A jugar!.....	14
Criaturas	17
Paso a paso piezas.....	18
Paso a paso tablero.....	19
¡A jugar!.....	20
Rincón	23
Paso a paso rincón.....	24
¡A jugar!.....	27

3

Moldes	29
CreaMundos	31
Molde marco.....	31
Moldes soporte.....	33
Criaturas	35
Molde piezas encastrables.....	35
Bibliografía recomendada	39





1

Intro

Ludicario es una guía con juegos de autoconstrucción diseñada por estudiantes avanzadas de la Escuela Universitaria Centro de Diseño como resultado de una investigación interdisciplinaria dentro del marco Tesis de grado. Los juegos propuestos nacen de la Co-Creación junto a estudiantes de la Facultad de Psicología, familias, maestras, niños y niñas del Jardín N°278 y la Escuela N°308 de Montevideo, Uruguay.

La presente guía está dirigida a todos aquellos adultos referentes que trabajen y atiendan a niños y niñas con 4 y 5 años de edad.

Se trata de una herramienta con juegos y

dinámicas aplicables en diferentes ámbitos y contextos sociales que se focalizan en el desarrollo socio-emocional, más específicamente, en el Juego Colectivo.

Se encuentra dividida en tres capítulos. En la primer parte se puede encontrar información sobre su uso y una breve introducción sobre las temáticas a abordar en las diferentes propuestas. En el segundo y tercer capítulo se presentan los tres juegos de autoconstrucción, en un detallado paso a paso para realizar con materiales reutilizados junto a los moldes para su creación.

Se espera que *Ludicario* sea de gran utilidad para quienes tienen a su cargo la importante tarea de generar espacios estimuladores para potenciar el desarrollo integral de los niños y las niñas.



SOBRE ESTA GUÍA

Objetivos y posibilidades de uso

Se plantea como objetivo principal apoyar al adulto referente brindando juegos de fácil autoconstrucción, con materiales reutilizados y/o de muy bajo costo, a modo de herramientas y estrategias destinadas a complementar su labor cotidiana en la atención y educación de niños y niñas.

Las dinámicas propuestas han sido pensadas para usarse de la forma que les sea más cómodo y útil. Lo importante es lo que se propone alcanzar a través de estas: distender, generar confianza, practicar habilidades socio emocionales, introducir a un tema, entre otros.



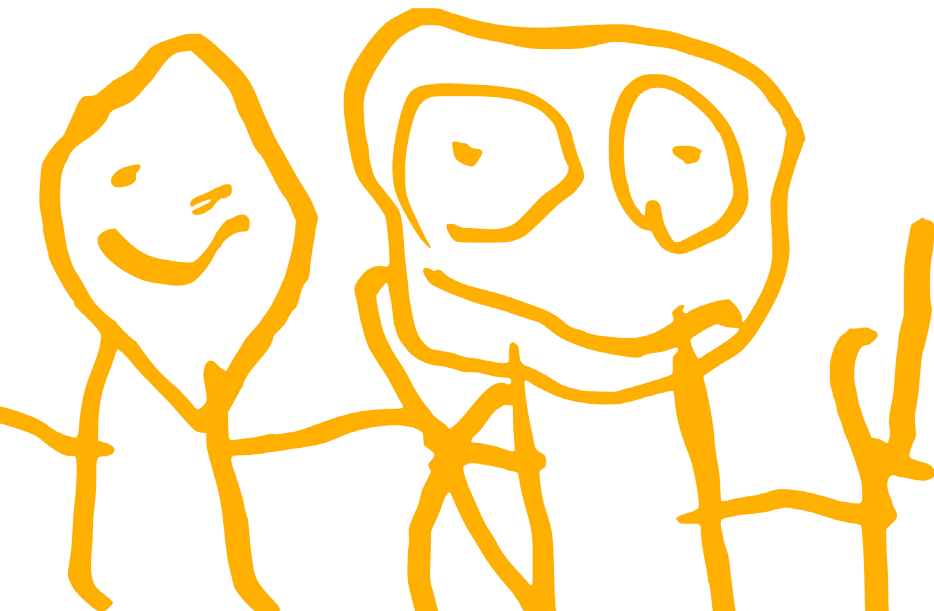
¿A quién va dirigida?

Ludicario está dirigida a aquellos referentes (educadores, maestros, asistentes sociales, entre otros) que trabajen y atiendan a niños y niñas en la segunda etapa del período vital conocido como primera infancia, que se desarrolla entre los 3 y los 6 años de edad, y a sus familias.

Si bien la guía tiene un fin específico, puede ser puesta en práctica por todas aquellas personas de la comunidad que se encuentren interesadas en aportar en beneficio del desarrollo integral y el bienestar de niños y niñas.

¿Cuál es su rol?

Los referentes disponen del juego como herramienta al servicio de aprendizajes significativos y pertinentes. En la propuesta que aquí se presenta, tendrán el rol de guía y facilitadores de las dinámicas apuntando a la creación de ambientes enriquecedores y generadores de confianza. En dichos ambientes la comunicación, el juego y el disfrute, serán la base para motivar la participación equitativa de todos los niños y las niñas y por consiguiente el desarrollo de diversas habilidades sociales y la regulación emocional.



FUNDAMEN- TACIÓN

Las propuestas presentadas en el siguiente capítulo son fruto de talleres llevados adelante en el marco de la metodología de Co-Diseño, donde estudiantes avanzadas de disciplinas como el Diseño Industrial y la Psicología, junto a maestras, familias, niños y niñas participaron activamente con el objetivo de lograr juegos con diseños integradores, sustentables, reutilizables y con valor educativo.

Es importante que niños y niñas desarrollen fortalezas y estrategias personales que posibiliten las relaciones interpersonales y la resolución de situaciones en la vida cotidiana para así establecer vínculos afectivos en un ambiente de distensión, cooperación y respeto. Por lo que esto implica, esta guía hará foco en el área emocional, con especial énfasis en el Juego Colectivo, con niños y niñas de 4 y 5 años de edad.

Desarrollo Emocional y Juego Colectivo

El desarrollo emocional es uno de los motores del desarrollo integral del niño y la niña, jugando un papel fundamental en el manejo de las relaciones sociales inmediatas y a futuro.

Según Rafael Bisquerra (2003), la competencia emocional se trata de un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que permiten comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales. Dentro de estas capacidades se encuentran el autocontrol

y la regulación emocional, definida por el mismo como la “capacidad de manejar las emociones de forma apropiada” (Bisquerra, 2003, p.23). La regulación emocional apunta a desarrollar la competencia social y las habilidades de interacción con los pares y los adultos, para evitar situaciones conflictivas con los demás, controlando la impulsividad y manejando la tolerancia a la frustración.

El desarrollo emocional y más precisamente la regulación se puede trabajar curricular-

mente de diferentes formas, siendo el juego una de las principales herramientas. Esta actividad espontánea, placentera y autónoma permite asimilar e incorporar la realidad, dado que es parte de la cultura (Piaget en Llull y García, 2009). En el aspecto físico aporta significativamente al desarrollo motor, la motricidad fina y gruesa y la coordinación óculo-manual, en el aspecto cognoscitivo, nutre al niño de intelecto y destrezas, en el emocional le permite conocerse más a sí mismo y en el aspecto social desarrolla dos habilidades fundamentales: el compartir y el competir (Meneses Montero y Monge, 2001).

El jugar fortalece lazos afectivos, logrando interacciones mutuamente satisfactorias entre las partes.

La modalidad de juego que requiere un buen manejo de capacidades sociales y regulación emocional es el Juego Colectivo, el cual se inicia a partir de los 4 años de edad, cuando a través de reglas, el uso de los mismos símbolos (manejando la función simbólica propuesta por Piaget) y mejores

habilidades sociales, los niños y niñas comienzan a organizarse con un fin común. Sumando a lo anterior, el Juego Colectivo conlleva un buen desarrollo de la empatía y del entendimiento de la perspectiva del otro, para así comprender los roles y la generación de acuerdos que permitan cooperar para lograr ese resultado en común. También permite la aceptación de todos los jugadores por igual, la participación equitativa y, por supuesto, la diversión (UCC, CCEPI, 2014).

El Juego Colectivo nace en una etapa posterior al Juego Paralelo, donde niños y niñas juegan en simultáneo pero no juntos.





2

Juegos

Los tres juegos que se presentan a continuación buscan satisfacer las necesidades de socialización, participación y recreación de niños y niñas. Se caracterizan por ser transformables y desarmables, posibilitando la experimentación a través de la multiplicidad de usos que cada uno de los juegos permite, ajustándose así a diversos contextos, temáticas o ideas que se deseen desarrollar.

El CreaMundos, las Criaturas y el Rincón, se encuentran apoyados de dinámicas colectivas que propician aprendizajes relacionados a las experiencias, emociones e ideas. Fue necesario establecer en ellas

ciertas convenciones comunes y reglas que sirvan como ejemplo y disparador para empezar a jugar, permitiendo así la comprensión clara y mutua de todos los participantes por igual. Esto también favorece a la práctica de conductas sociales tales como: convivir, respetar turnos, compartir, organizarse y cooperar para lograr un fin en común.

Una vez obtenidos los resultados de cada actividad se invitará a conocer y a observar todo lo construido, descubriendo la diversidad de puntos de vista, promoviendo el respeto, la integración y la aceptación de otras ideas, al mismo tiempo que harán valer las propias, afianzando su confianza y seguridad. Se practicará también la capacidad de empatía, la solidaridad y el compañerismo, ampliando y fortaleciendo su red vincular, creando un entorno confiable y afectivo.



*Cantidad de
participantes
para los que está
pensado el paso
a paso*





CREA- MUNDOS



¡Luz, dibujos, acción!

Este divertido juego busca estimular la imaginación a través de la creación y el trabajo en grupo.

Se trata de un proyector de imágenes, formado por marcos reutilizables con el centro transparente y un soporte para colocarlos.

Los niños y niñas deberán crear dibujos e imágenes en dichos marcos, para luego combinarlos y ser proyectados en una pared con una linterna. El resultado dará vida a nuevos mundos y personajes, siendo un comienzo para la invención de historias, narraciones, vivencias y juego simbólico que les permitan expresarse y relacionarse con sus compañeros.

¿Qué se formará en la pared?

**La proyección que se utiliza para ilustrar este juego es resultado de un Taller de Co-Diseño con familias, niños y niñas del Jardín N°278.*



Paso a paso de los marcos:

1- Para comenzar a construirlos se recorta el molde que se encuentra en la página 31, de forma que quede un marco con un cuadrado vacío en su interior (tipo ventana).

2- Luego, transferir al cartón utilizando un lápiz para marcarlo sobre éste. Recortar.

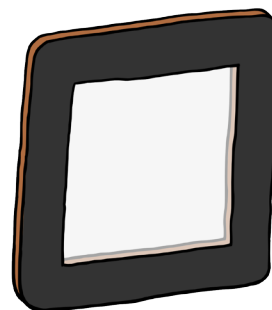
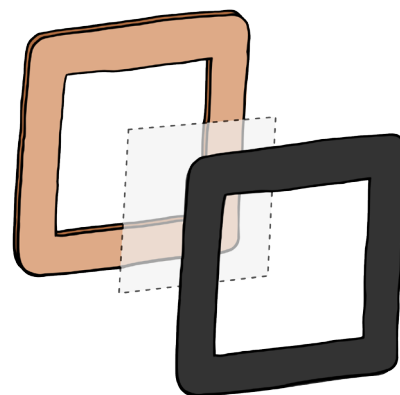
3- Con el mismo molde, cortar otro marco pero esta vez en cartulina o papel (*solo uno*).

4- Una vez que se encuentran cortadas ambas caras del *marco final*, cortar un cuadrado de 14 x 14 cm para su interior, con el material transparente elegido previamente.

Luego de tener las 3 piezas, se procede al armado del marco final:

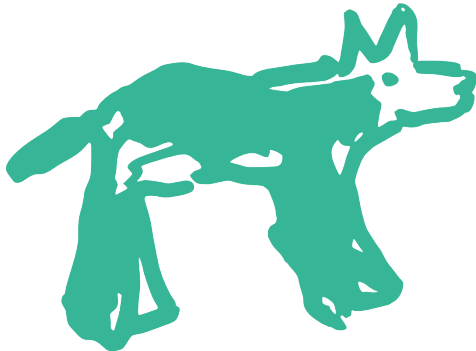
5- Colocar pegamento en el marco de cartón al igual que en el marco de cartulina o papel.

6- Introducir en el medio de ambos, el material transparente y pegarlos, formando un único marco.



Repetir el proceso para crear un marco para cada jugador.

Al finalizar, se recomienda reforzar el soporte colocando pegamento por todo el contorno interior.



Paso a paso del soporte:

1- Recortar las piezas que se encuentran en la página 33. El molde se encuentra dividido en dos partes, para unir las colocar pegamento en las zonas de rayas negras, de modo que se forme la frase *Molde soporte*.

2- Transferir el molde al cartón utilizando un lápiz para marcarlo sobre éste. Cortar.

3- Para que el soporte quede firme, también se deben cortar dos rectángulos de cartón de 20 x 9 cm para su base, pegarlos entre sí.

4- Para comenzar a formar el soporte de cartón, plegar por las líneas verdes y unir con pegamento las zonas con rayas rosa (donde ilustra el molde) de modo que se cierre el rectángulo. Dejar secar.

5- Luego, colocar abundante pegamento en las zonas con rayas amarillas donde indica el molde. Doblar las lengüetas hacia adentro y pegar sobre la base de cartón anteriormente creada. Dejar secar.

6- Por último, cortar una tira de cartón de 19 x 1,5 cm y colocar como muestra el dibujo.



¡A jugar!

■ Cada niño y niña tomará un marco y podrá: dibujar en él con un marcador permanente, pegar elementos o intervenir con otros materiales. La técnica de intervención se puede adaptar según la dinámica.

■ En cuanto a la propuesta, se invita a intervenir según la dinámica que el referente desee desarrollar o siguiendo alguna de estas ideas disparadoras:

Escenario: se le sugiere a cada participante en qué parte del marco intervenir, por un lado para ordenarse y que los dibujos no se superpongan en la proyección en la pared, y por otro, para trabajar las diversas configuraciones del espacio adquiriendo mejor percepción del entorno que los rodea.

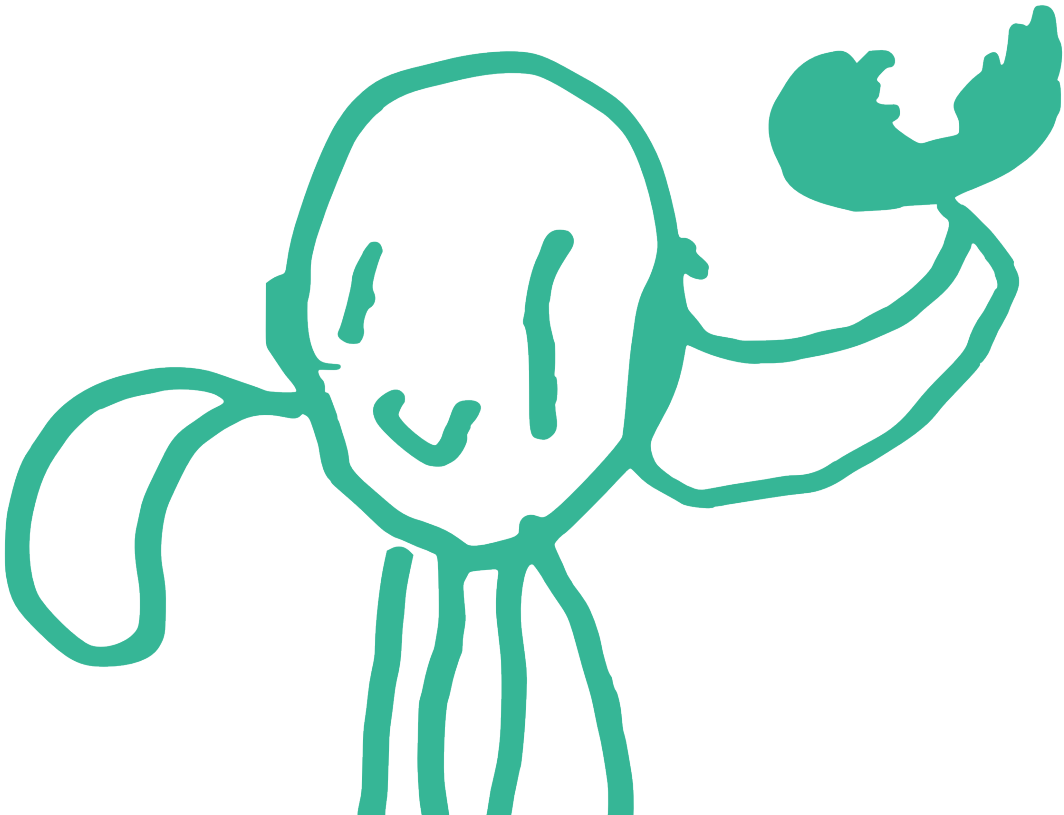
Se puede trabajar: derecha / izquierda, cada jugador dibuja en un lado de la ficha. O el arriba / centro / abajo, donde algunos dibujan elementos en el cielo, otros en el piso, así como personajes u objetos en el centro.

Emociones: en uno de los marcos se dibuja un rostro vacío, dicha forma se calca en el resto de los marcos. Luego se adjudica a todos los jugadores una parte a dibujar dentro del contorno de la cara (ojos, boca, nariz, orejas, pelo, accesorios, entre otros), dando resultado a variedad de expresiones y personajes.

Naturaleza: se utilizan elementos de la naturaleza (flores, hojas, ramas, entre otros) para visualizar composiciones en la pared.

■ Una vez intervenidos los marcos, se colocan en el soporte por turnos (máximo cuatro marcos a la vez). Con una linterna se iluminará a través de los mismos para proyectar en la pared la creación final de los participantes, y a partir de esto poder crear historias, asociar formas, utilizar como escenario o narrar lo que se ve entre todos.

- *En el caso de elegir botellas de plástico como material transparente, se aconseja primero retirar sus extremos. Con el tubo resultante será más sencillo abrirlo para obtener el cuadrado mencionado.*
- *¡También ten en cuenta que en un cuarto oscuro se obtienen mejores resultados!*
- *Colocando un gran papel o cartulina en el lugar donde se va a proyectar, se podrán calcar los resultados y con ellos dar lugar a otro tipo de dinámicas.*
- *Para reutilizar las fichas, el marcador permanente podrá borrarse con alcohol.*





CRIATURAS



2-5

¡Están vivos!

En este juego de construcción con piezas encastrables los niños y niñas podrán crear personajes 3D que convivirán dentro de un mundo imaginario, donde el compartir, elaborar estructuras y órdenes en forma conjunta, sirve para notar similitudes y diferencias en los personajes.

Está formado por 68 piezas encastrables y un tablero de velcro con cordones "guía" que servirán de base para crear caminos, conexiones y divisiones.

**Para ilustrar este juego se utiliza como referencia uno de los resultados surgidos en un Taller de Comprobación con maestra, niños y niñas de la Escuela N°308.*

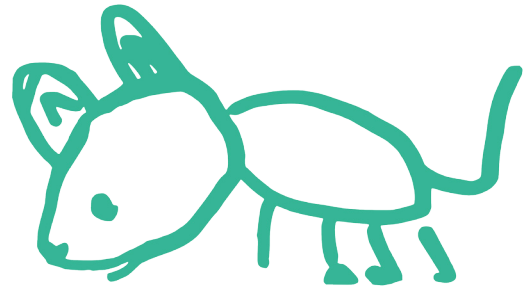


Paso a paso piezas:

1- Para darle vida a los personajes, lo primero que se debe hacer es recortar los moldes que se encuentran en la páginas 35 y 37, de forma que queden las piezas con sus ranuras. *Hay 10 formas diferentes.*

2- Luego, para transferir al cartón utilizar un lápiz para marcarlas sobre éste. Cortar. *(Cada pieza indica cuántas veces se debe recortar para que las posibilidades de creación sean mayores).*

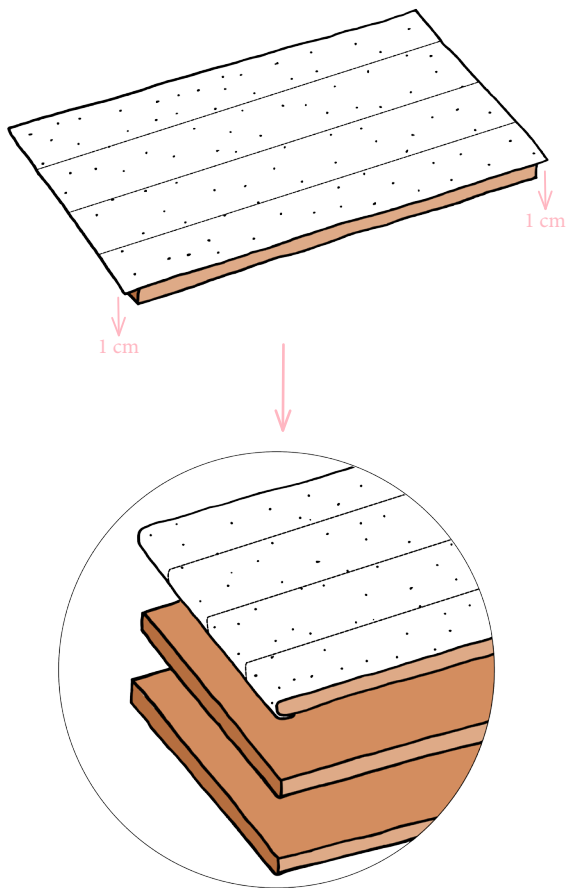
3- Para finalizar: proponer a los niños y niñas pintar las piezas resultantes libremente con marcadores o pinturas. Se recomienda elegir un máximo de tres colores para lograr una armonía en el set.



- Se aconseja usar cartón del mismo grosor para un mismo set de piezas, lo que asegura que el encastre funcione para todas.

- Para que sea más sencillo el recortado de las piezas, el cartón no debe ser muy grueso.





De ser necesario, reforzar la unión del velcro al cartón con engrapadora.

Paso a paso tablero:

- 1- Lo primero que se debe hacer es cortar tres rectángulos de cartón de 48 x 20 cm.
- 2- Luego, cortar el velcro en tramos iguales de 50 cm cada uno, suficientes como para cubrir la superficie de uno de los cartones.
- 3- Una vez que se tienen todas las piezas cortadas, separar las partes del velcro. A todas las partes ásperas pegarlas con abundante pegamento a uno de los rectángulos, dejando un excedente de 1 cm para cada lado del cartón. Dejar secar.
- 4- Doblar el excedente de velcro hacia abajo del cartón y usar nuevamente el pegamento.
- 5- Para finalizar, pegar los tres rectángulos entre ellos.



¡A jugar!

■ Se dispondrán todas las piezas sobre una mesa y con ayuda de la imaginación se podrá construir un personaje libre a través del encastre de las mismas.

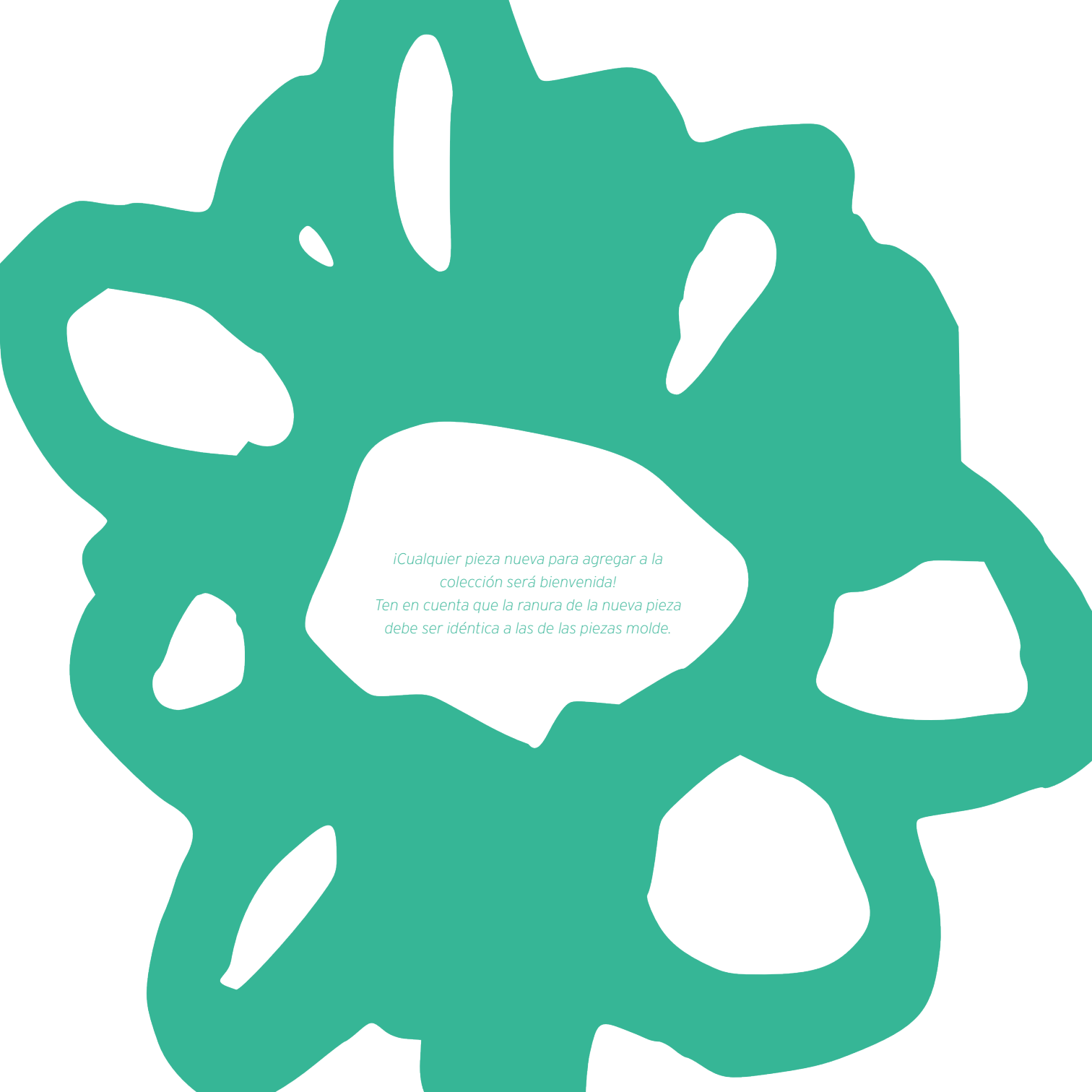
■ Dicho personaje tendrá características que el niño/a podrá poner en común con sus compañeros sobre el tablero, descubriendo la diversidad de puntos de vista, aceptando otras ideas y haciendo valer las suyas, afianzando su confianza y seguridad.

■ Utilizando los cordones “guía” sobre el tablero se podrá:

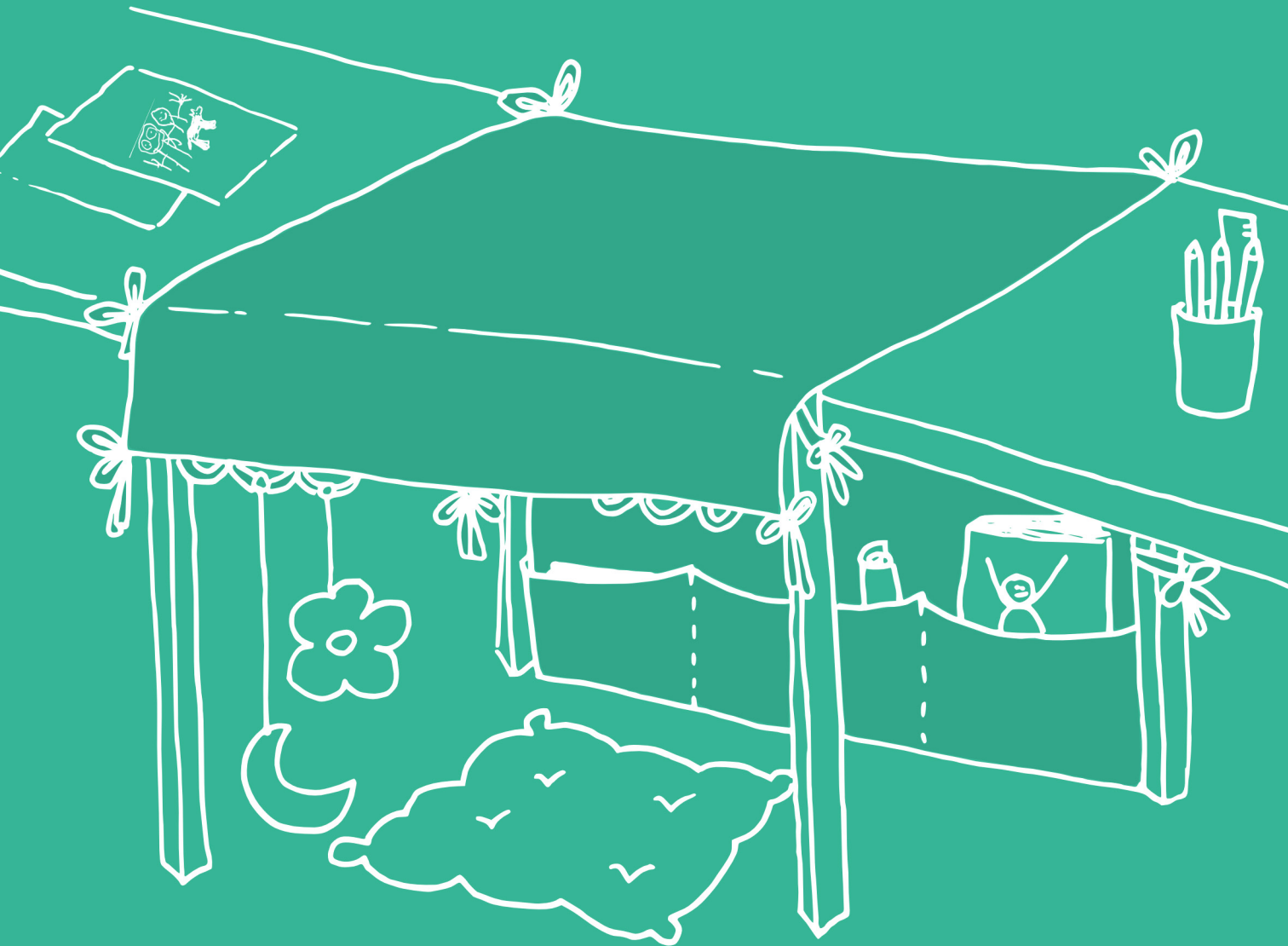
Trazar caminos.
Separar zonas (derecha / izquierda).
Alinear y ordenar.
Agrupar.
Entre otros.

Por ejemplo: los personajes creados deben interactuar y ser apilados en un círculo pequeño delimitado por el cordón sin salirse.

■ De esta forma se irán construyendo acuerdos a partir de la convivencia de sus creaciones, aprendiendo con estas acciones a probar, buscar y organizar. Con cada propuesta del cordón “guía” se presentará una dificultad para el grupo de niños/as pueda razonar e improvisar resoluciones en equipo.

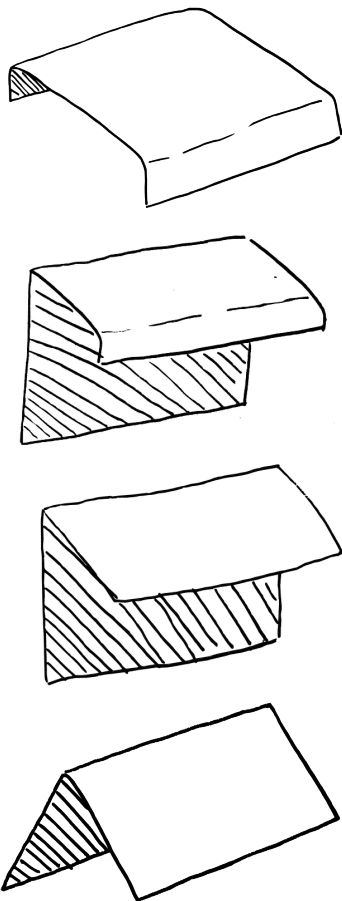


*¡Cualquier pieza nueva para agregar a la colección será bienvenida!
Ten en cuenta que la ranura de la nueva pieza debe ser idéntica a las de las piezas molde.*



RINCÓN

Posibilidades de armado:



Mi lugar. Tu lugar.

Con este juego, se podrán desarrollar diversas dinámicas sobre los ejes diversidad y convivencia.

Por un lado, se busca que un grupo de niños y niñas puedan construir su pequeño mundo colectivamente; para que el resto de los compañeros que no intervienen el espacio puedan vivenciar otras realidades como visitantes del rincón. Por otro, dar lugar a la exploración y experimentación en el medio creado.

Tiene la característica de ser adaptable a distintas partes del salón de clases o del hogar, dando lugar a la creación de sus propias ambientaciones, organizando el espacio y los elementos personales que lo integran.

Estos elementos podrán representar intereses, afectos, ideas, experiencias e imaginación, permitiendo a la misma vez conocer y respetar el espacio de los otros compañeros.



2-3



Paso a paso rincón:

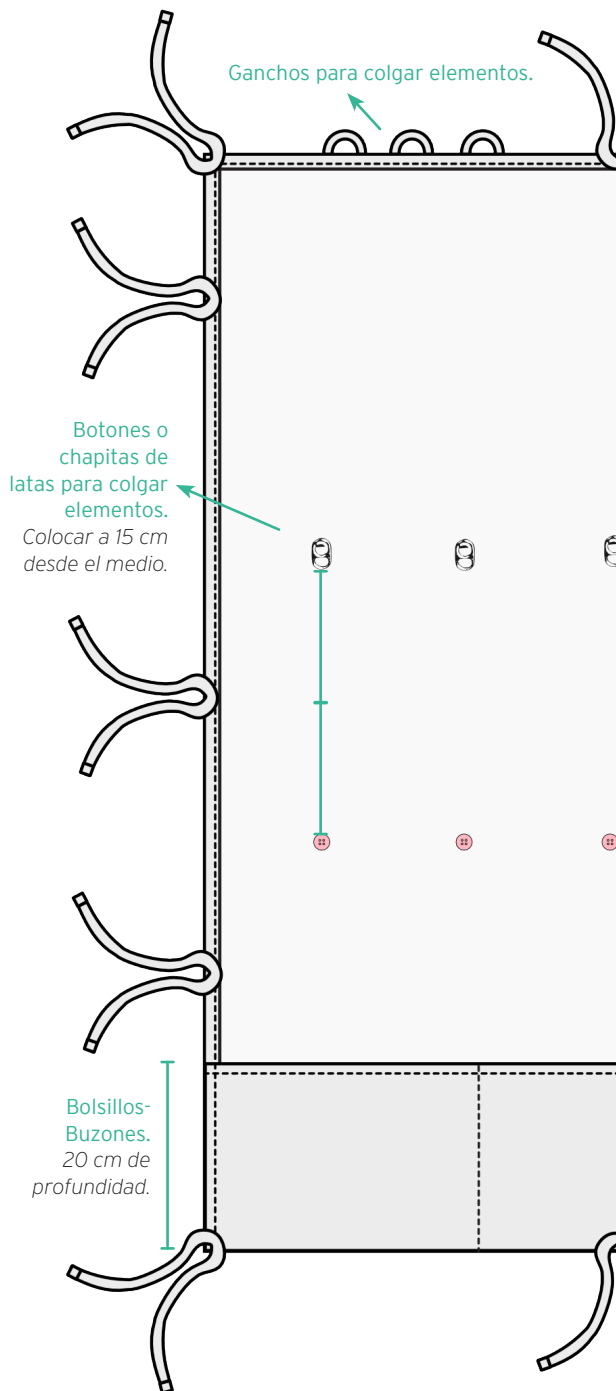
1- Elegir los retazos de tela con los que se va a realizar el rincón. Se recomienda usar telas planas que no tengan elasticidad.

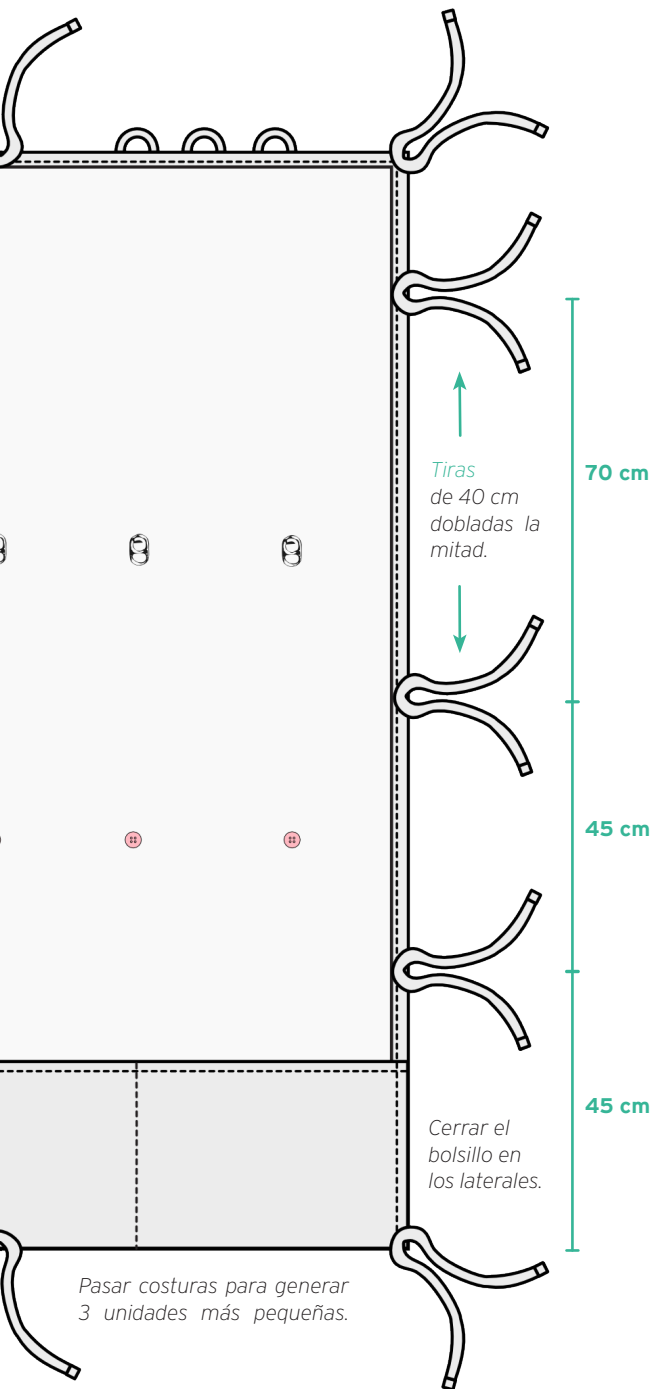
2- Unirlos entre sí mediante costuras formando una única pieza del tamaño sugerido: 2 mts. x 1 mt.

3- Extender la tela resultante sobre una superficie, y con ayuda de una plancha caliente realizar dobladillos en su contorno, de esta forma será más fácil pasar una costura o pegar por el borde.

4- Plegar la tela de forma que quede un gran bolsillo de 20 cm de profundidad. Cerrar en los laterales.

5- Para finalizar, colocar el resto de los elementos (tiras o cordones, ganchos para colgar, botones y/o chapitas de latas) como indica el dibujo.





Materiales:

- Retazos para tela de 2 mts. x 1 mt.
- 12 tiras de tela pegadas o cosidas de 40 x 2 cm o cordones.
- 6 ganchos de tela de 8 x 1.5 cm.
- 3 refuerzos de tela para las aberturas de los buzones.
- Aproximadamente 10 botones o chapitas de latas.
- Hilo-Aguja o pegamento.

Si no conseguís retazos de tela para reciclar otras opciones pueden ser:

- una sábana de 1 plaza en desuso.
- comprar 2 mts de tela. Algunas opciones de bajo costo: Panamá o Popelina.

Con esos tamaños es suficiente para todas las piezas del Rincón (tela principal, tiras, ganchos y refuerzos).

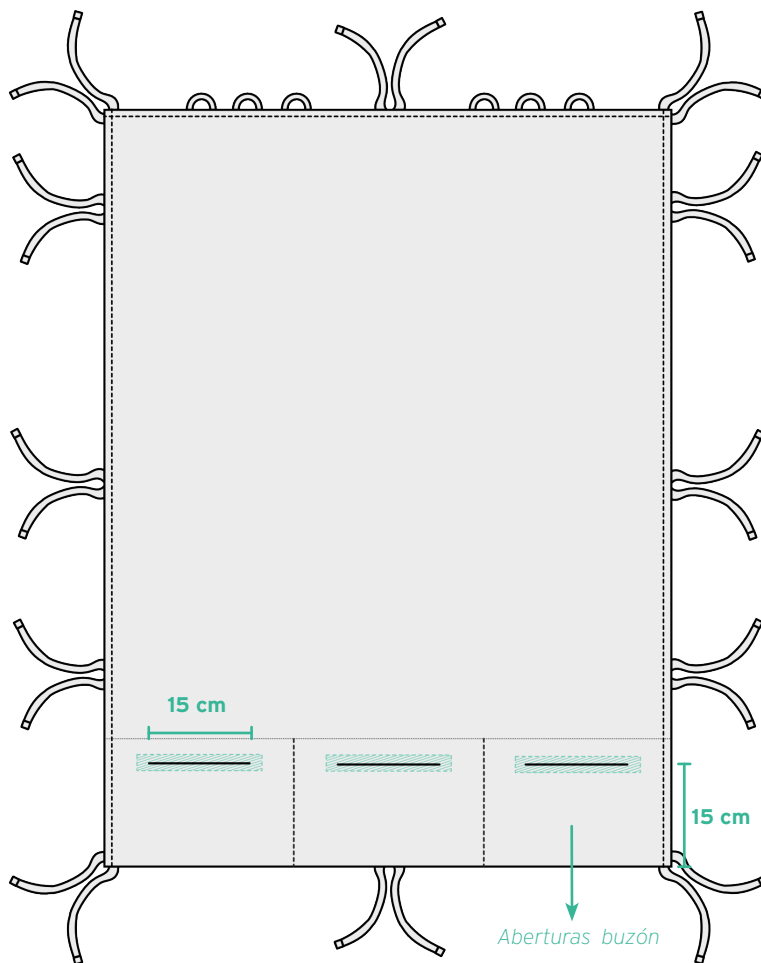
*Rincón por dentro

■ Para crear las aberturas, se deben pegar tres rectángulos de tela de 20 x 5 cm entre sí con abundante pegamento. Repetir dos veces más y dejar secar.

■ Luego, pegar los rectángulos resultantes por dentro del bolsillo (zonas de rayas verdes en el dibujo).

■ Una vez seco, realizar con ayuda de una trincheta y regla o tijera las tres aberturas de 15 cm.

¡Ahora sí los visitantes podrán poner allí sus dibujos o cartas!



El Rincón posee tres aberturas en la parte exterior a modo de Buzón para que exista una relación entre: afuera- adentro / creadores del rincón - visitantes.



¡A jugar!

■ Una vez armada la estructura con sus agarres firmes, se invitará a un pequeño grupo de niños y niñas (máximo 3) que intervengan el espacio mientras el resto de los compañeros lo vivencian como visitantes del rincón.

■ El grupo de niños y niñas deberán ir rotando a lo largo del año lectivo así todos pueden exponer dentro (el tiempo que perdure armado queda a consideración del educador). Por un lado, este espacio permite explorar y vivenciar el pequeño mundo creado por el otro, conviviendo y respetando diferentes realidades a la suya. Por otro, afianza la autoestima y el autoconcepto positivo, gracias al reconocimiento de sus propias cualidades y diferencias.

■ Allí dentro se podrán colocar (en los diferentes agarres propuestos) elementos que los representen. A continuación se plantean algunos ejemplos:

Elementos traídos del hogar:

Fotos con sus seres queridos.

Juguetes para compartir.

Objetos simbólicos para ellos/as y/o la familia.

Elementos creados en clase:

Dibujos que ilustren actividades favoritas.

Colgantes decorativos.

Objetos cotidianos que sirvan para juegos de representación.

Disfraces.

■ Una vez intervenido el rincón, se da lugar al juego libre. Como sugerencia, al finalizar la visita los compañeros pueden crear algo para dejar en el buzón.





3

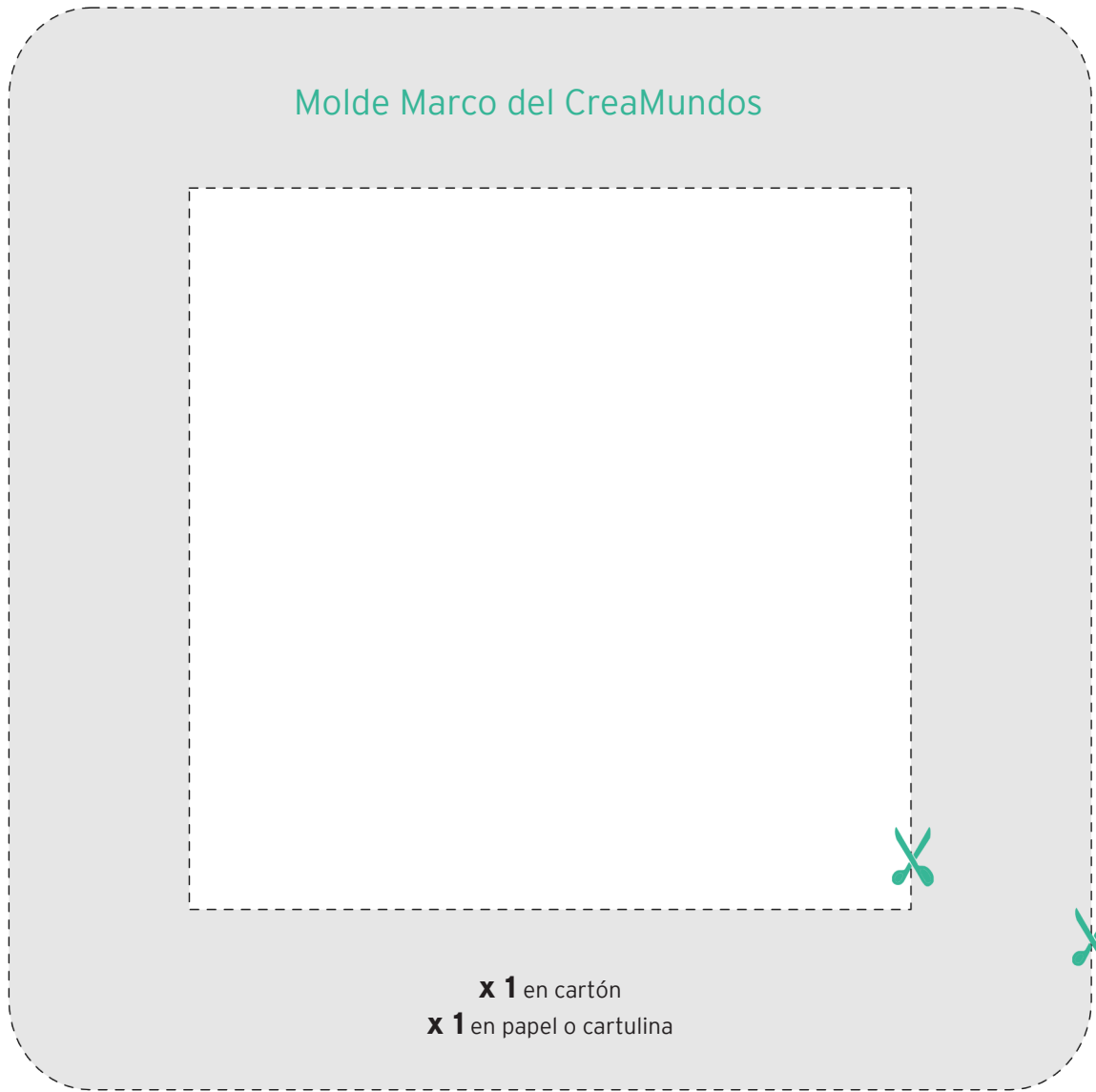
Moldes

A modo de facilitar la realización de los juegos contenidos en esta Guía, en el siguiente capítulo se encuentran los moldes que servirán como orientación para reproducirlos en los materiales recomendados en el paso a paso.

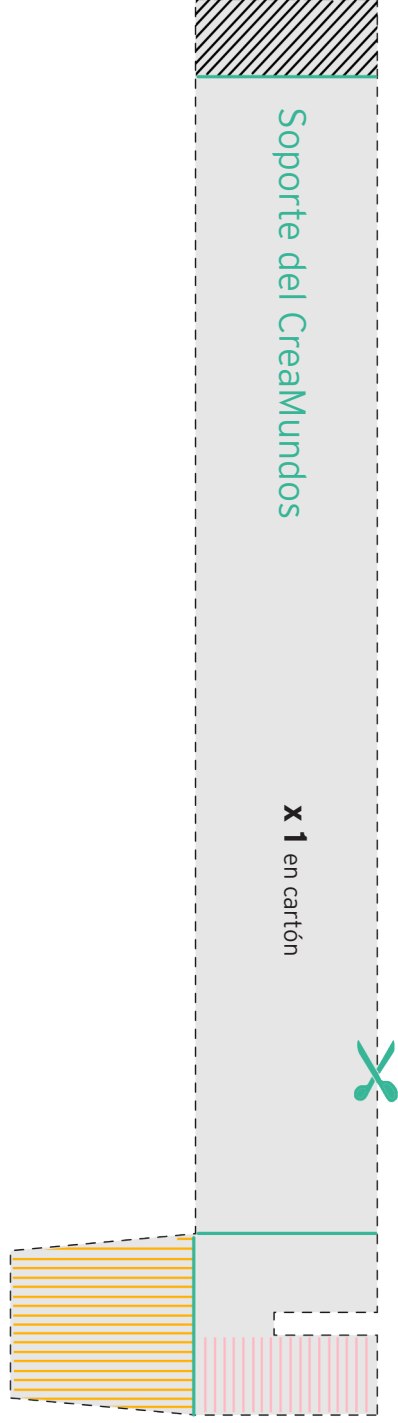
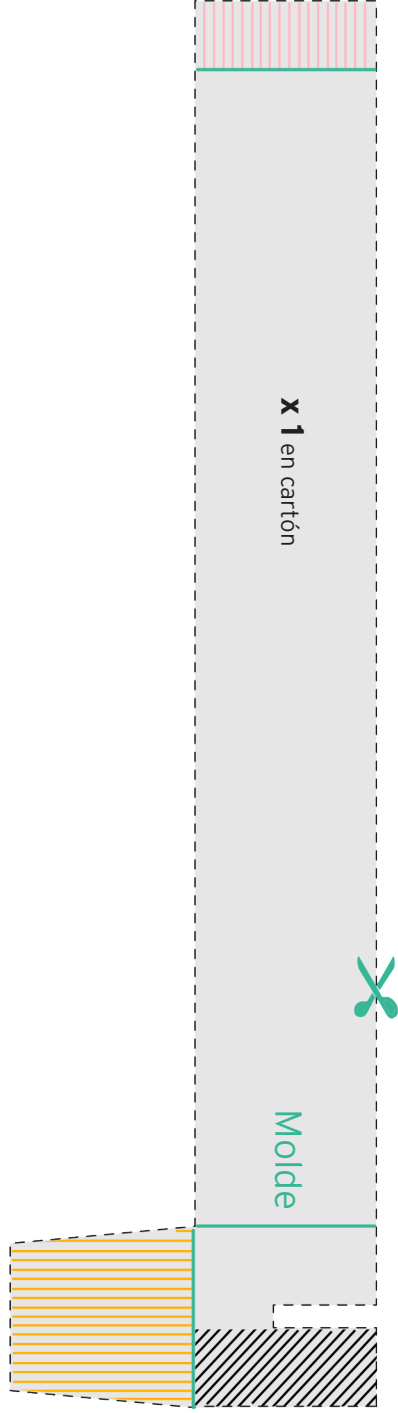
Cada molde indica cuantas veces debe ser cortado teniendo en consideración la cantidad de participantes en cada juego.

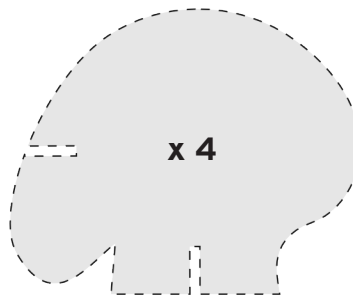
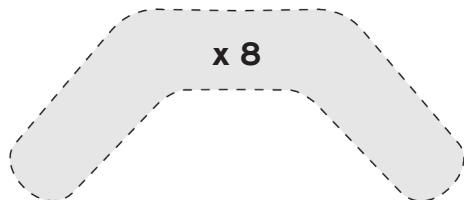
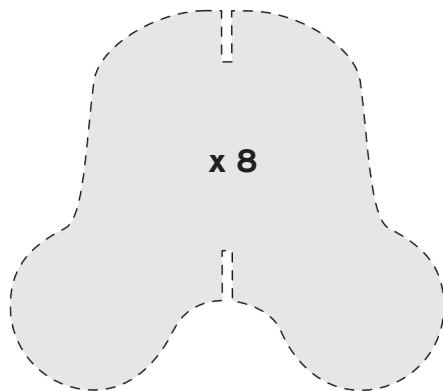
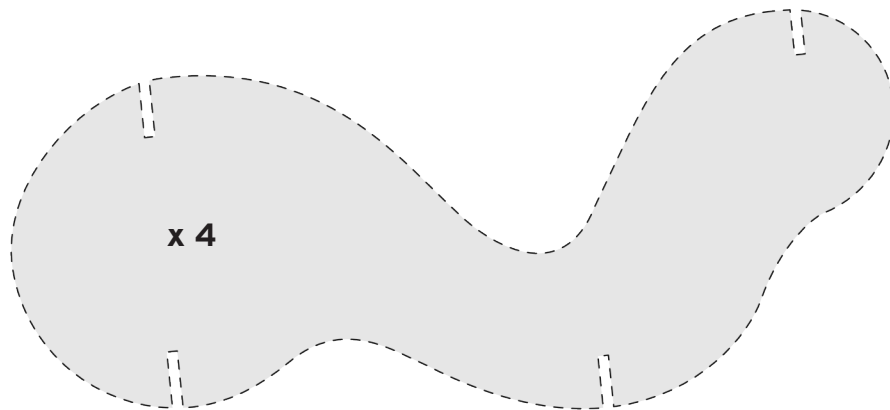


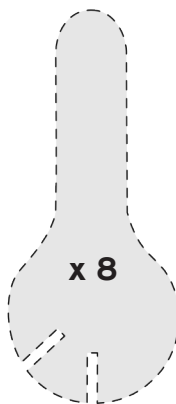
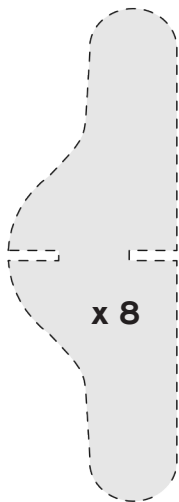
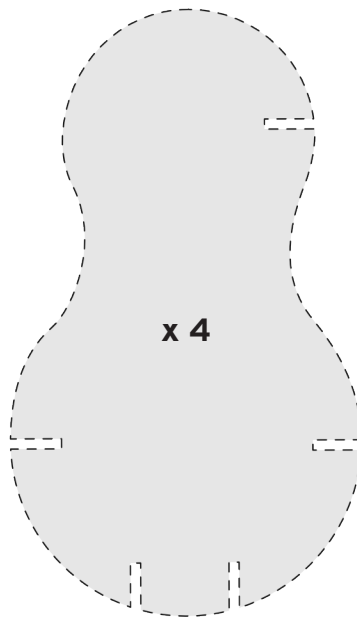
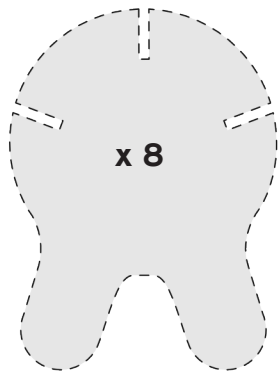
Molde Marco del CreaMundos

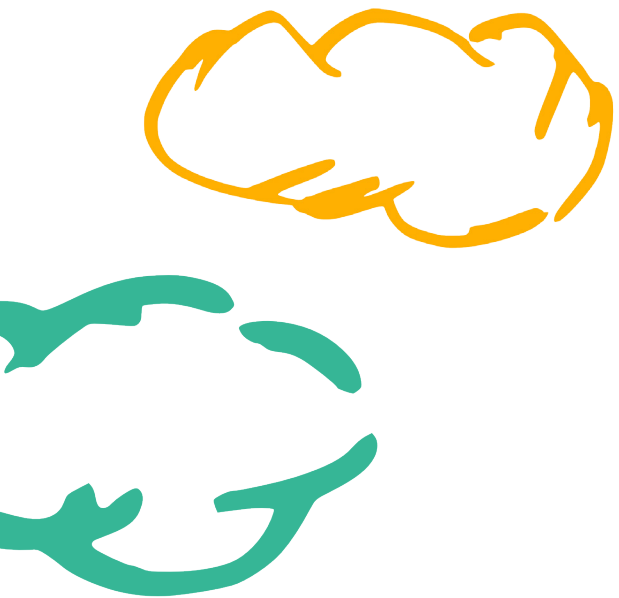


x 1 en cartón
x 1 en papel o cartulina

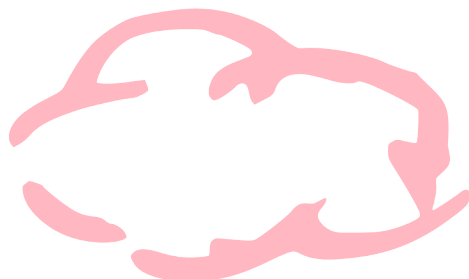








Las ilustraciones que le dan vida a esta guía son resultado de los Talleres de Co-Diseño realizados con las familias, niñas, niños y maestras del Jardín N°278 y la Escuela N°308.




Bibliografía recomendada para profundizar en el tema:

UCC (Uruguay Crece Contigo), CCEPI (Consejo Coordinador de la Educación en la Primera Infancia). (2014). *Marco Curricular para la atención y educación de niños y niñas uruguayos: desde el nacimiento a los seis años*. [en línea]. Disponible en: https://www.mec.gub.uy/innovaportal/file/70997/1/marco-curricular_primera-infancia_version-digital-2.pdf

Puche, R., Orozco M., Orozco B. y Correa M. (2009). *Desarrollo infantil y competencias en la Primera Infancia* (1ra Ed.). Bogotá: Unidad de Educación para la Primera Infancia. Ministerio de Educación Nacional.

Bisquerra, R. (2003). *Educación emocional y competencias básicas para la vida*. *Revista de Investigación Educativa*, 21(1), 7-43. [en línea]. Disponible en: <https://revistas.um.es/rie/article/view/99071/94661>

Llull, J., Garcia, A. (2009). *Unidad 1: El modelo lúdico en la intervención educativa. El juego infantil y su metodología*. [libro electrónico]: Editex. [en línea]. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/292978306_EI_juego_infantil_y_su_metodologia



“No hay causa que merezca más alta prioridad que la protección y el desarrollo del niño, de quien dependen la supervivencia, la estabilidad y el progreso de todas las naciones y, de hecho, de la civilización humana”.

Plan de Acción de la Cumbre Mundial a favor de la Infancia, 30 de septiembre de 1990.
(UNICEF, 2016)

LUDICARIO