

The LEGO Foundation



Cuaderno

de



juegos



Índice

1. Introducciones

Actividades

5. Irma L. Uribe Santibáñez
Camino de libros
7. Roberto Saint Martin
Móvil de equilibrio extremo
9. Jesús Homero Trujillo Flores
El viento
13. Ana Sofía Cantú-Miller
Piedras
15. Brenda Campos
Lotería de trajes de superhéroe
17. Diana García
Laberinto mágico
19. Abraham Muñoz Barbosa
Teatro improvisado de las 1000 sombras
21. Mónica M. Juárez Soria
La hoja mágica
23. Eva Fernández
Selva de papel
25. Erik Ramirez Ruiz
Algodón de colores
27. Paty Vázquez
Lo que vemos, reconocemos y valoramos con el ABC
29. Antonio Rizzoli Córdoba
Burbujas de la calma
31. Aranzazú Alonso
Gnomos constructores
33. Alejandro Ordóñez González
El despertador





En la Fundación LEGO buscamos promover el desarrollo de las niñas y los niños a partir del Aprendizaje a través del Juego. Esto les permitirá que, en un futuro, puedan convertirse en personas capaces de resolver problemas de manera creativa y explotar todo su potencial. ¡Es hora de poner nuestro propósito en acción!

La Fundación ha estado activa en México durante varios años, trabajando en alianza con expertos y organizaciones que defienden la primera infancia. En este viaje hemos tenido excelentes resultados, pues hemos llevado el Aprendizaje a través del Juego a miles de niñas y niños, así como a sus cuidadores y maestros.

En nuestro trayecto nos hemos encontrado con personas muy preparadas y carismáticas, motivadas por los mismos objetivos que la Fundación LEGO: liderar con éxito sus propios programas, plataformas y actividades, y comprometerse con la mente y el corazón para hacer una diferencia.

¡Decidimos unir fuerzas y establecer una red de Embajadores del Aprendizaje a través del Juego! Esto nos permite encontrarnos, aprender unos de otros y, lo más importante, motivarnos mutuamente para desarrollar acciones que se implementarán en beneficio de nuestro propósito mutuo.

Nos complace compartirles este cuaderno de juegos como una primera presentación y recopilación de la red de Embajadores del Aprendizaje a través del Juego en México.

Espero que lo disfruten,

Jens Maibom

**Experiencias y Facilitación
Fundación LEGO**





A hacer pasteles de lodo, a las canicas, a las muñecas, al trompo, a construir, a inventar historias y aventuras, a escondernos bajo un fuerte, a preparar pócimas mágicas, a la lotería, a andar en bici, a ser adultos, a los experimentos, al ajedrez, a dibujar.

Para reír, para brincar, para crear, para lograr, para llegar más lejos, para enlodar, para congelar, para hacer magia, para imaginar, para sonreír, para compartir, para bailar, para caer, para inventar, para gritar, para mantener el equilibrio, para encontrar, para aprender.

Porque estamos con los amigos y las amigas, porque queremos lograr algo, porque estamos aburridos, porque deseamos saber qué pasa, porque queremos crear, porque nos gustan los animales, porque queremos llegar a la rama más alta, porque lo disfrutamos, porque es divertido.

Como papás, mamás, profesionales de la educación y cuidadores, seguramente hemos escuchado que jugar es importante. Es cierto, hacerlo fortalece distintas habilidades y el desarrollo integral de las niñas y los niños desde que nacen, aun cuando no nos demos cuenta. Nos enseña a intentarlo de nuevo si algo no funciona, a explorar nuestras capacidades, a practicar nuestra paciencia, a conocer nuestros sentimientos y emociones, a ponernos en los zapatos de otros, a desarrollar la empatía, a agudizar nuestra atención y a resolver retos matemáticos. Asimismo, posibilita formar y fortalecer conexiones neuronales y mejorar las capacidades de lenguaje.

Jugar es un derecho y es, además, la manera más natural de aprender. Las y los Embajadores del Aprendizaje a través del Juego somos un grupo de personas que trabajamos por la educación y la

infancia. Desde diferentes frentes –gobierno, empresas, fundaciones y sociedad civil– dedicamos gran parte de nuestro día a pensar en soluciones para que las niñas y los niños en México alcancen su desarrollo óptimo, tengan mejores oportunidades y aprendan mejor. Además de coincidir en lo anterior, hemos encontrado un espacio común en la convicción de que, para lograr nuestros objetivos, el juego debe tener un rol primordial.

Este cuaderno es la celebración de casi dos años de un trabajo conjunto, paralelo, en equipo y personal entre los Embajadores del Aprendizaje a través del Juego y la Fundación LEGO. Durante este tiempo nos hemos capacitado, apoyado y, sobre todo, hemos aprendido unos de otros y hemos forjado alianzas en beneficio de la niñez mexicana.

Para todos nosotros y nosotras el juego está en el centro de lo que hacemos, y el *Cuaderno de juegos* pone esto en evidencia. Por más difícil que haya estado nuestro día, cuando nos vemos, jugamos. Nuestro principal mensaje como colectivo es que jugar es importante.

Queremos que este cuaderno sirva como inspiración para que juguemos más. La finalidad es que quienes lo lean, sepan que no importa en dónde estén, ni qué tanto material tengan, siempre es posible jugar.

Los juegos que aquí se presentan están inspirados en nuestro trabajo y en quienes nos rodean, y tienen presente las habilidades que cada actividad puede desarrollar en los niños y las niñas. Además, buscan cuestionar de manera activa para que comprendamos que la curiosidad no está en tener muchas respuestas, sino en hacer muchas preguntas. Mediante el cuestionamiento y la imaginación de nuevos universos, personajes y situaciones, expandimos el mundo y los intereses de nuestros niños y niñas.

El *Cuaderno de juegos* es una invitación y un buen pretexto para conectar con los niños y las niñas a nuestro alrededor. Esto nos permitirá crear y fortalecer vínculos a través de las risas, de la atención plena y de momentos compartidos. Esperamos que este cuaderno les brinde ideas, inspiración y, sobre todo, los motive a jugar.

**Embajadores del Aprendizaje
a través del Juego en México
Fundación LEGO**



Irma L. Uribe Santibáñez

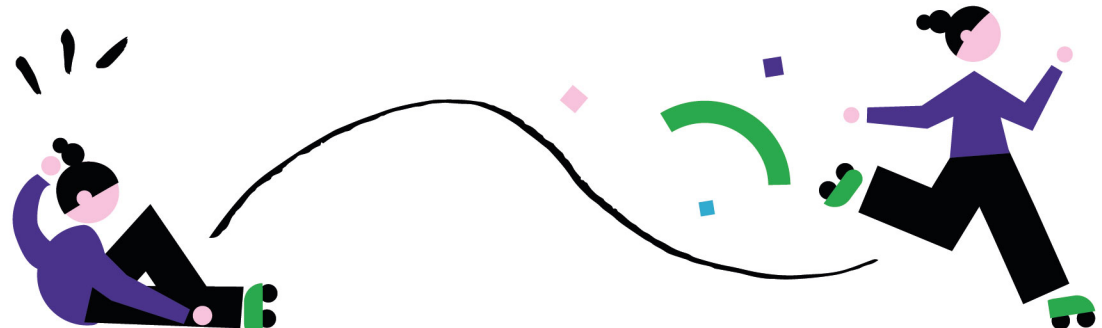
Fundadora y directora de ateconqueso

De niña, lo que más me gustaba era patinar y andar en bicicleta. Eso me enseñó a levantarme cuando me caía y a volver a intentarlo. También aprendí que la mejor manera de encontrar el equilibrio es seguir adelante y que no hay nada mejor que sentirse libre y capaz.

Como adulta, mi principal Aprendizaje a través del Juego ha sido la iteración y lograr perder el miedo al fracaso, sacudirme la perfección. Me ha ayudado muchísimo a ser más flexible con mis expectativas, a ser consciente y a estar más presente en el proceso y no en el resultado.

Aprender mediante el juego, hace que los niños sean resilientes, atentos, observadores, curiosos, flexibles y que estén presentes. Nos obliga a conectar con ellos y, al sentirse observados y escuchados, podrán ser niños atendidos, seguros de sí mismos y con una mejor relación con las personas a su alrededor.

ML x



Camino de libros

Actividad para la casa

Edad: 6+

Habilidad: Solución de problemas e iteración.

Materiales: Libros de todo tipo.

Mentalidad del adulto:

Para esta actividad usaremos los libros para formar bloques, paredes, techos o puentes. Si las niñas o los niños son pequeños, ayúdales poniendo el ejemplo. Deja que intenten formar sus caminos, casas, túneles y que traten de resolver el problema. Si, por ejemplo, se cae el techo, promueve que encuentren una solución de manera autónoma. Observa qué les interesa: ¿construir más casas para sus muñecos o las subidas y bajadas de los carritos? Deja que ellas o ellos guíen hacia dónde va el juego. Recuerda que no hay una forma correcta o incorrecta. ¡El objetivo es divertirnos!



Pasos para jugar:

1. Seleccionen los libros con los que jugarán, entre más, ¡mejor! No tienen que ser únicamente títulos infantiles, de hecho, los libros de pasta dura, como enciclopedias, funcionan muy bien.
2. Hagan un camino de libros sobre el piso. Pueden incluir puentes, túneles, cruces, gloriets, subidas y bajadas con más ejemplares.
3. Al final de cada "calle" pueden construir casas o edificios de libros, utilizando dos de ellos como paredes y encima un tercero a manera de techo. A partir de esa forma básica, dejen que vuele su imaginación y creatividad para crear casas más grandes, edificios más altos, escuelas, ¡lo que quieran!

¿A dónde llevan los caminos? ¿Podrían hacer un camino que atravesara todo su departamento y recorrerlo con sus carritos o con una pelota? ¿Podrían construir una ciudad de libros conectada por sus caminos?

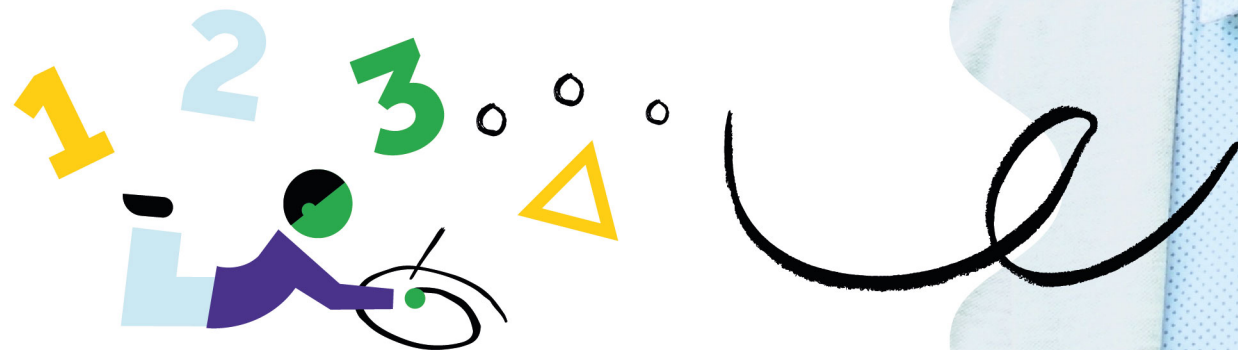
Roberto Saint Martin

Fundador de RobotiX

En primaria, una maestra genial nos hacía juegos y retos de matemáticas, los cuales me motivaban a hacerme preguntas todo el tiempo. Por las noches, antes de dormir, siempre buscaba cómo resolverlos.

De muy chico me encantaba congelar cosas, hacer experimentos de química, de electricidad, programar mi computadora, resolver retos y jugar ajedrez. De ahí aprendí la importancia de experimentar haciendo.

Aprender a través del juego permite que el proceso de aprendizaje sea significativo: que tenga sentido y que sea placentero. Ese simple fenómeno hace que las niñas y los niños gocen y se apropien de su proceso de aprendizaje y, más adelante, se conviertan en jóvenes y adultos que se apropien de su proceso de desarrollo.



Móvil de equilibrio extremo

Actividad grupal para la casa

Edad: 6+

Habilidad: Cognitiva, física, solución de problemas, coordinación fina y equilibrio.

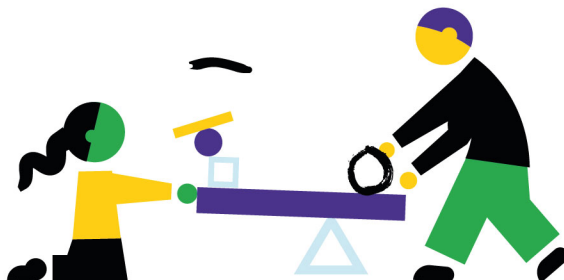
Materiales: Palitos de madera, alambre, hilo, objetos caseros, figuras de origami, etc. (la elección de materiales es libre). Opcional: Una regla sólida, lápices o plumas, objetos varios y muchos ganchos de ropa.

Mentalidad del adulto:

El objetivo de la sesión es dejar que las niñas y los niños experimenten y creen. Procura brindar tu apoyo a través de retos y preguntas, pero sin resolver los problemas por ellas o ellos. Permite que experimenten distintas ideas o formas y que propongan libremente, sin juzgar lo que planteen.

Pasos para jugar:

1. El reto de esta actividad es hacer un móvil que desafíe la gravedad y el equilibrio.
2. Explore cómo funciona el balance en los móviles: pueden colocar una regla sobre un lápiz a modo de subibaja y tratar de equilibrar distintos objetos sobre ella. También pueden experimentar usando ganchos, colgando uno sobre otro, y ver hasta cuántos de ellos pueden sostener de manera balanceada y cuántas ramificaciones pueden formar.



3. Decidan en conjunto qué tipo de objetos y formas les gustaría utilizar. Pueden ser figuras de origami, cucharas, lápices, juguetes, dibujos en cartulina, fotos, o lo que deseen. Para inspirarse pueden buscar en Internet imágenes de móviles.
4. Si quieren ir más allá, pregúntense lo siguiente:

¿Qué pasa si a las vigas les ponemos elementos de pesos distintos?

¿Cómo encontramos el punto de equilibrio para anudar el hilo?

¿Cuántos niveles de vigas y ramificaciones podemos colocarle?

¿Cómo podríamos hacer que suene con el viento?

¿Qué más me gustaría probar en mi móvil?

Intercambien roles y agreguen nuevas ideas o experimentos conforme avanza el juego.

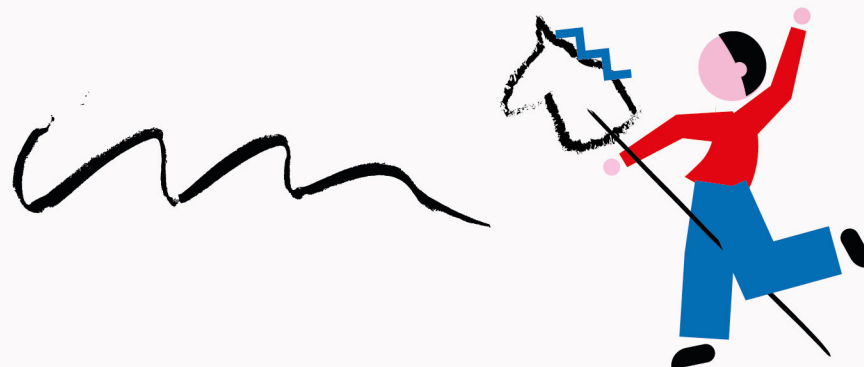
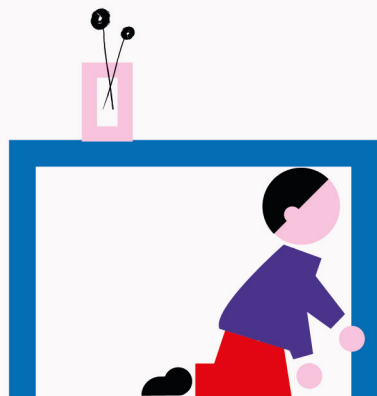


Jesús Homero Trujillo Flores

Asesor en primera infancia y catedrático

Mi juego favorito de niño eran las escondidas y jugar a los vaqueros con caballos hechos con palos de escoba.

El juego brinda a los niños la oportunidad de desarrollar sus capacidades y habilidades, así como obtener herramientas que les servirán en su vida adulta. Les permite, además, manifestar sus necesidades e intereses y, sobre todo, sus emociones.



El viento

Actividad grupal para la escuela, la casa o jardín

Edad: 3-8

Habilidad: Cognitiva y generar estrategias.

Materiales: Palitos de madera, alambre, hilo, objetos caseros, figuras de origami, bloques LEGO de colores, hojas secas, papelitos, pedazos de madera, papel bond o de estraza, piedras chicas, taparrosas, tubos de cartón o plástico.

Mentalidad del adulto:

Organiza el espacio, posteriormente detona preguntas que generen curiosidad. Conforme las niñas y los niños manifiesten su interés, deja que tomen el control de la actividad. En caso de ser invitada o invitado a participar, hazlo en su mismo contexto y nivel. Es importante estar atenta o atento e incorporar más material si así lo consideras, pero sin saturar los espacios.



Pasos para jugar:

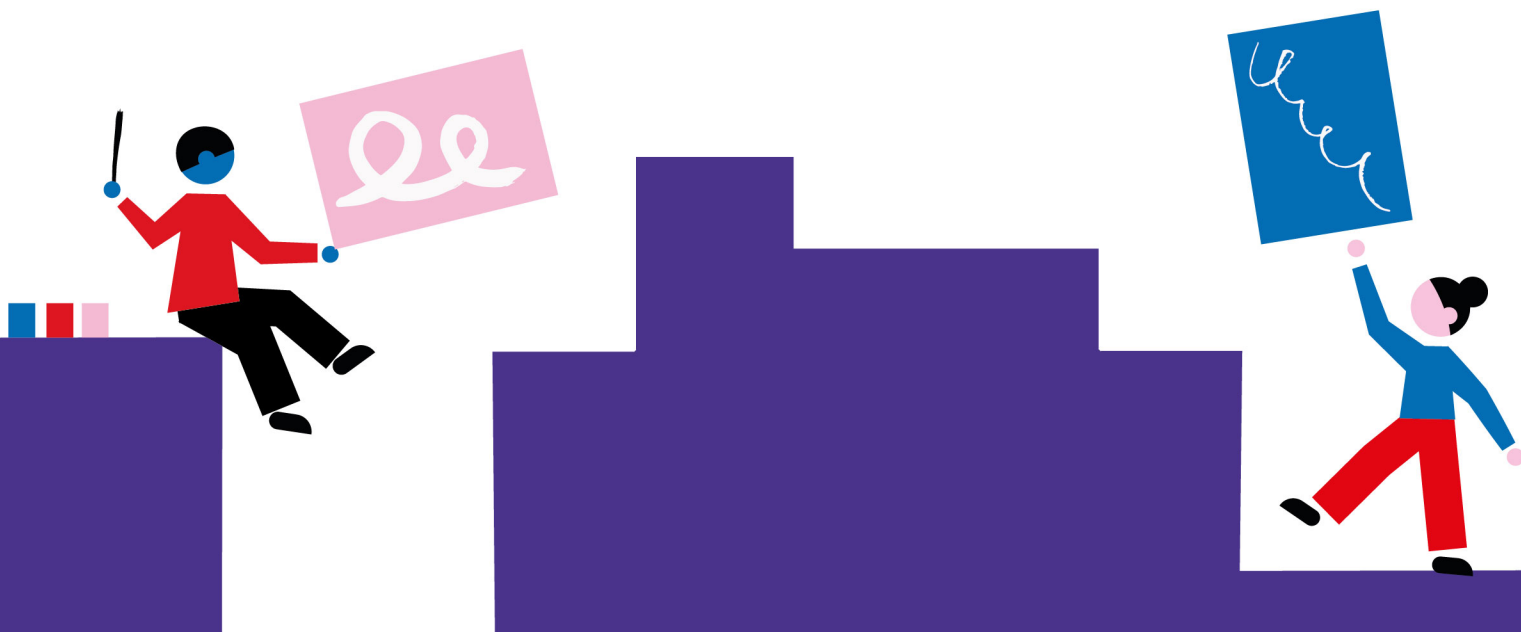
1. Formen un círculo y háganse las siguientes preguntas: ¿cómo es el viento?, ¿cómo se siente?, ¿cómo se ve?, ¿de qué color es?, ¿a qué huele?, ¿a qué sabe?, ¿qué es y de dónde viene?, ¿se puede ver?
2. Generen algunas sensaciones de viento: cierren los ojos y muevan cerca de ustedes una hoja repetidamente, fíjense si se mueve su cabello o si sienten el aire en su piel. Observen lo que ocurre y compártanlo con el grupo.

3. Coloquen en una mesa un montón de hojas secas o pedazos de papel y soplen para hacer que vuelen por el aire. ¿Creen que es muy fácil?, traten de mover algo más pesado, pueden colocar los bloques de colores.
4. Ahora es momento de generar las huellas del viento, ¡es muy sencillo! Utilicen los tubos y, sobre el papel de estraza, soplen pintura a través de ellos, el resultado serán verdaderas obras de arte.

Pueden utilizar menos elementos o elegir materiales más ligeros para hacer más sencilla la actividad.

En caso de querer incrementar el grado de dificultad, pueden poner tubos más chicos y de menor grosor, usar objetos más pesados, colgar material o incorporar movimiento corporal.

Recuerda siempre realizar la actividad sabiendo que todas y todos lo pueden hacer, y de acuerdo a sus características, necesidades e intereses.







Ana Sofía Cantú-Miller

Mamá y gerente de proyectos y contenido en Sesame Workshop

Me gustaba jugar con mi mamá al salón de belleza, ella era la clienta y yo la peinaba y la maquillaba. Aprendí a escuchar y a tener paciencia cuando me decía lo que quería o me pedía que cambiara el peinado. Además, aprendí matemáticas cuando al final calculaba cuánto debía “cobrarle”.

Me di cuenta que cuando algo lo haces jugando, lo aprendes más rápido y lo disfrutas mucho más. También que el juego está en todas partes y no necesitas tener materiales para jugar.

Fui maestra de matemáticas y, al ver que mis alumnos tenían dudas que habían ido acumulando por años, empecé a buscar distintas técnicas de aprendizaje y descubrí que lo mejor era enseñarles a través del juego. Mis alumnos comenzaron a ver las matemáticas como nunca las habían visto antes... ¡fáciles y divertidas!



Piedras

Actividad para la casa o jardín



Edad: 3 -8

Habilidad: Creatividad (desarrollo y expresión de ideas, utilizando la imaginación y el lenguaje), escucha, memoria, atención, participación activa, destreza artística, saber tomar turnos, habilidad de secuencia y autorregulación.

Materiales: Piedras, pincel, pinturas. Alternativa de materiales: Dibujar sobre papel.

Mentalidad del adulto:

Despierta la curiosidad y detecta oportunidades para integrar los objetivos de aprendizaje, de manera que inspiren los esfuerzos lúdicos de las niñas y los niños. En lugar de interrumpir, dirige. Adapta su rol para que coincida con lo que ellas y ellos pueden hacer a su edad, a medida que asumen nuevos desafíos.

Pasos para jugar

1. Den un paseo y recolecten piedras grandes y medianas.
2. Pinten sobre las piedras (pueden crear personajes, objetos, lugares, etc.) y esperen a que se sequen.
3. Y ahora, ¡a contar historias! Tomen turnos eligiendo las piedras y colóquenlas en la secuencia que les gustaría contar la historia. Despierten su imaginación, pueden ponerles nombre a los personajes o a los lugares.

Variaciones:

Historia colectiva

1. Coloquen las piedras en una bolsa.
2. La primera persona tomará una piedra al azar y comenzará la historia utilizando la piedra que obtuvo como referencia.
3. La persona que le sigue hará lo mismo y continuará la historia. Así sucesivamente hasta que se terminen las piedras. ¡Pueden continuar la historia aunque ya no quede ninguna!

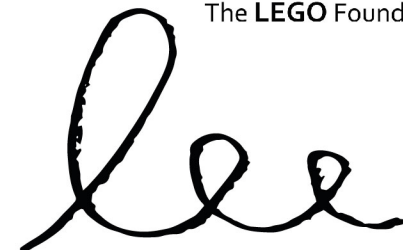
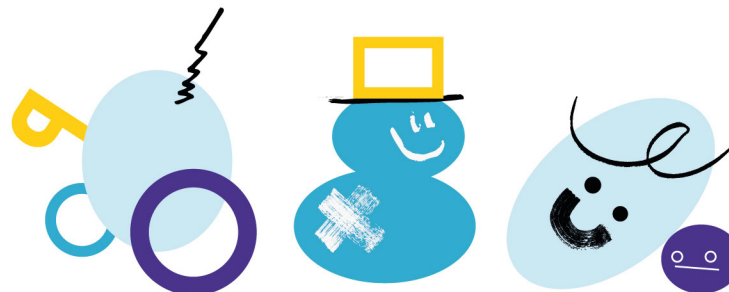
Con los más pequeños 0-3

Para alentar el desarrollo del lenguaje y atención, el adulto puede mostrar las piedras como apoyo visual a palabras o como parte de una canción.

¡Haganlo más grande!

Integren a la gente de la comunidad a hacer la actividad en casa. Después, intercambien las piedras o colóquenlas en el parque de la comunidad para que otras personas puedan encontrarlas y continúen contando historias.

Pueden reciclar las piedras pintando de nuevo sobre ellas.



Brenda Campos

Directora de impacto social para América Latina, Sesame Workshop

De niña mi vida giraba en torno a mi imaginación en los juegos de rol. Amaba poner cobijas en toda mi sala, sobre sillas y mesas, y jugar debajo de ese mundo inventado. Tomaba tarjetas de crédito expiradas de mi mamá, bolsos y me pintaba la boca para jugar con mis amigas a ser señoras. Montábamos un salón de belleza en la sala de mi abuela y peinábamos a las mujeres en la casa. Además, recuerdo mucho un juego de acertijos que hacía con mi mamá, que me ayudó a desarrollar habilidades de deducción y resolución de problemas.

Los niños están aprendiendo algo todo el tiempo, utilizar el juego como una herramienta de aprendizaje me parece no solo lo más natural, sino lo más efectivo. Los niños y los adultos se entregan al juego en mente y corazón y lo disfrutan; el juego nos da una recompensa inmediata de goce y reduce las barreras hacia el aprendizaje.



Lotería de trajes de superhéroe

Actividad grupal para la casa

Edad: 4+

Habilidad: Creatividad, imaginación y autorregulación.

Materiales: Un saco o funda de almohada, dos o más prendas por persona, idealmente ropa vieja y de diferentes miembros de la familia (procurar elegir ropa de todos los días, como calcetines o pijamas, y otras que casi no se usen, como sombreros, etc.).

Mentalidad del adulto:

Este juego te permite involucrarte tanto como quieras. Pueden participar niñas y niños de diferentes edades. Permite que ellas y ellos definan sus propios superpoderes, de acuerdo a las prendas que sacaron del saco. Puedes ayudarlas o ayudarlos a identificarlos, haciéndoles preguntas para reflexionar.



Pasos para jugar:

1. Pongan toda la ropa revuelta en un saco o funda de almohada y colóquense alrededor de ella, formando un círculo. Entreguen el saco a la niña o el niño de menor edad para que saque sin ver una prenda. Una vez que termine, le pasará el saco a la persona que esté a su derecha. Esta acción se repite hasta que no quede ninguna prenda en el saco.
2. Pónganse las prendas que les tocaron sobre la ropa que traen puesta y expliquen los superpoderes que éstas les dan (por ejemplo: los calcetines nos pueden dar el poder de correr más rápido o de caminar sobre el agua, la pijama de tener sueños bonitos o de cuidar a los niños que tienen miedo a la oscuridad, etc.).
3. Jueguen entre ustedes a ser superhéroes, utilizando los poderes que eligieron.

Diana García

Mamá y consultora independiente de RSCe inversion social

La vida de las niñas y los niños cambia cuando aprenden a través del juego porque se divierten y olvidan todo. También les ayuda a comprender que a veces pueden ganar y otras perder, así como sucede en la vida.

De niña mi juego preferido era jugar a la tienda, gracias a eso fui adquiriendo conocimiento sobre las ventas.



Laberinto mágico

Actividad para la escuela, la casa o jardín

Edad: 3-6

Habilidad: Cognitiva y generar estrategias.

Materiales: Dos pliegos de papel crepé y cronómetro. Opcional: Obstáculos como cestos de ropa, conos, muebles, sillas y todo lo que se pueda usar.

Mentalidad del adulto:

Debes estar relajada o relajado y con mucha paciencia para trabajar en equipo con las niñas o los niños. Bríndales tu apoyo para generar de manera creativa los obstáculos del laberinto. Observa qué les interesa y si se pueden integrar más elementos para que el juego tenga mayor reto. Deja que ellas o ellos propongan sus ideas e incorporen nuevos usos a los obstáculos.

Pasos para jugar:

Para esta actividad crearemos un laberinto hecho con tiras de papel crepé:

1. Recorten las tiras de papel lo más largas que se pueda.
2. Peguen las tiras de un extremo a otro para formar el laberinto.
3. Decidan en conjunto cómo integrar los diferentes obstáculos (conos o tapetes que puedan ser atravesados, etc.). Pueden elegir un personaje y disfrazarse, por ejemplo, ser un caballero que rescata a una princesa o una princesa que encuentra un tesoro.
4. Cronometren el tiempo en el que la niña o el niño atraviesa el laberinto.

Para subir el nivel del reto y hacerlo más divertido, se les pueden ocultar premios o recompensas en los obstáculos a las niñas y a los niños más grandes.

Intercambien roles y agreguen nuevas instrucciones o comandos conforme avanza el juego.



Abraham Muñoz Barbosa

Director General en Educación para Compartir

De niño me encantaba jugar canicas y trompo en la tierra con mis primos, primas y amigos. Aprendí a autorregularme e idear soluciones creativas a los retos que nos encontrábamos. Jugar con mi familia y amigos me permitía descubrir mis propias capacidades y habilidades, así como las de los demás. Hacer lo que nos gusta es clave para ser feliz.

El juego hace que la experiencia vivida sea interiorizada y nos deje huella, de tal manera que vayamos modificando nuestra toma de decisiones. ¡Entre más jugamos, nuestra capacidad de aprender crece y se escala exponencialmente!

Hoy dedico mi vida profesional a formar mejores ciudadanos desde la niñez, utilizando el Aprendizaje a través del Juego en Educación para Compartir. En lo familiar, el juego me permite relacionarme de manera más significativa con mi esposa e hija. Con el resto de la familia disfrutamos mucho las tardes de juego, en donde no paramos de reír y de disfrutar juntos.



Teatro improvisado de las 1000 sombras

Actividad grupal o familiar para la escuela o la casa

Edad: 3-12

Habilidad: Creatividad y memoria de trabajo.

Materiales: Rollos de papel de baño, lámpara de mano o de celular, cinta para pegar y objetos varios para crear personajes (puede ser cualquier objeto disponible en casa). Opcional: Bloques LEGO, tijeras y colores.

Mentalidad del adulto:

Ten paciencia al trabajar en pareja con las niñas y los niños. Brinda tu apoyo con preguntas detonadoras que promuevan su creatividad y evita influir en sus decisiones. Recuerda que lo más importante es que lleguen a sus propias conclusiones tras hacer pruebas y ajustes.



Pasos para jugar:

1. Preparen un espacio cerrado para la actividad y asegúrense de que pueda quedarse a oscuras.
2. Cada quien cree su propio proyector para el teatro de las 1000 sombras. Pueden unir con cinta adhesiva un rollo de papel de baño a una linterna o a la lámpara de un teléfono celular. También es posible utilizar velas, siempre y cuando estén bajo la supervisión de un adulto.
3. Decidan en equipo qué cuento van a proyectar. Puede ser su favorito, inventar su propia historia o hasta usar personajes de distintos cuentos y mezclarlos. Otra opción es crear primero a los personajes y después construir la historia.
4. Para la creación de los personajes, pueden usar lo que tengan disponible, como papel, tela, cartón o hasta las manos. Experimenten con distintos materiales.

Hagan pruebas proyectando en distintas paredes, el techo, el piso o en cualquier superficie y decidan cual sería el mejor lugar para cada personaje o escena.

Creen sus propios diálogos y, si quieren, inviten a sus amigas, amigos o a sus familiares al Teatro improvisado de las 1000 sombras

Mónica M. Juárez Soria

Directora de Jugar es Crecer, fundadora de México Juega, presidenta de la Asociación Internacional de Ludotecas

He aprendido que no importa tu cultura o idioma, jugando te puedes relacionar y socializar con otros. También me di cuenta a través del juego que hay diferentes puntos de vista, lo que abre el espectro del conocimiento.

Aprender a través del juego le dará a los niños y a las niñas las herramientas necesarias para que puedan ser adultos hábiles, creativos y con un nivel de resiliencia alto. Les permitirá ser felices, con una alta autoestima para lograr lo que se propongan y se desarrollarán plena e íntegramente.

De chica, mi juego favorito era la comidilla, hacer pasteles de lodo, escondidillas, a la carreterita, canicas y las muñecas.



La hoja mágica

Actividad grupal para la casa

Edad: 9 meses - 6 años

Habilidad: Imaginación y creatividad.

Materiales: Hoja de papel periódico o de papel reutilizado (los materiales varían dependiendo de lo que se tenga en casa, puede ser desde una hoja de periódico hasta una hoja nueva de colores).



Mentalidad del adulto:

Debes estar dispuesto a mover tu cuerpo y a reírte. Promueve la imaginación en la realización del cuento y permite que no necesariamente tenga un hilo conductor, si es el caso. Deja que las niñas y los niños creen libremente en cada etapa.

Pasos para jugar:

Para esta actividad deben seguirse varios pasos, conforme se avanza, se incrementa la dificultad y la edad de los participantes. El adulto puede realizar el ejercicio primero para que las niñas o los niños sepan cómo hacerlo.

1. Toma una hoja de papel y rásgala haciendo un ruido chistoso.
2. Mueve la hoja como si el aire lo estuviera haciendo y, por turnos, indiquen en qué parte del cuerpo y de qué lado desean que caiga (por ejemplo, pueden decir: pulgar de mano derecha, tobillo izquierdo, cabeza, espalda, etc.).

3. Arruguen la hoja mágica y formen una pelota, posteriormente inventen de manera libre su propio juego.
4. Transformen la pelota de papel en una figura de origami. Procuren que nadie vea lo que están haciendo. Posteriormente, formen círculos y por turnos muestren su origami y cuenten una historia basado en él.

No debe de ser necesariamente una figura bien hecha, basta con que se aproxime y la o el participante sepa lo que hizo. En caso de que no puedan hacer un origami, se recomienda tener figuras sencillas ya hechas para dárselas. Como alternativa se puede usar objetos reales.





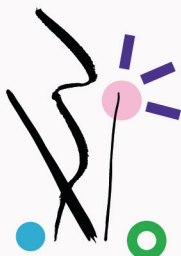
Eva Fernández

Mamá y gerente de Inversión Social en
Primera Infancia en Fundación FEMSA

Me gustaba mucho jugar al aire libre, coleccionar piedras, flores y semillas. Gracias a eso aprendí a disfrutar la naturaleza. También jugaba a la cocina, me divertía haciendo “salsa” con flores molidas.

Creo que jugar es muy natural para los niños, pero cuando les damos la posibilidad de aprender a través del juego de manera consciente, crecen niños más creativos, más curiosos, más abiertos a explorar nuevas soluciones y a ver la perspectiva de los demás.

Recientemente, he aprendido que el juego beneficia no sólo a los niños, también es una gran manera de reducir el estrés en adultos. No se necesitan materiales especiales, ni mucho tiempo, todos podemos jugar. En los últimos años, en mi rol de mamá, ha sido súper útil para nosotros jugar como una manera de aprender, distraernos y entender nuestros sentimientos.



Selva de papel

Actividad individual para la casa o escuela

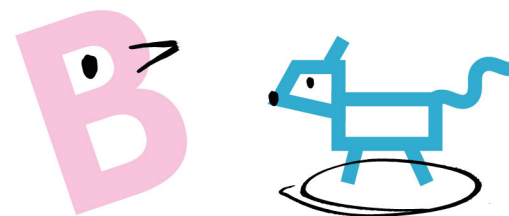
Edad: 3 - 6

Habilidad: Creativa y flexibilidad cognitiva.

Materiales: Pegamento, agua y distintos tipos de papeles reciclados como: hojas de revistas, papel bond, cartulina, papel de china o de regalo.
Opcional: Estambre y marcadores.

Mentalidad del adulto:

Recuerda que cuando hagan pruebas y ajustes, lo más importante es que las niñas y los niños lleguen a sus propias conclusiones.



Pasos para jugar:

1. Coloquen los diferentes tipos de papel y familiarícense con ellos.
2. Digan qué animales de la selva conocen.
3. Tomen uno de los papeles, arrúguenlo un poco e intenten darle la forma de un animal, ¿se podrán hacer también animales de la selva?
4. Formen todos los animales que quieran arrugando el papel. Experimenten con los diferentes papeles.
5. Si lo desean, agreguen otro material disponible a sus creaciones. Pueden crear las partes de los animales (patas, cuerpo, cabezas) y luego unirlos con pegamento.
6. Al finalizar, reúnanse y presenten sus figuras. Pueden hacer todo lo que se les ocurra: plantas, animales del mar, objetos, etc.
7. Jueguen de manera libre con sus creaciones.

Erik Ramirez Ruiz

Director general Radix Education y fundador de
Enseña por México

Andar en bicicleta era de lo más divertido para mí. Cuando le ponía una botella de plástico entre las llantas hacías que sonara como una moto, y eso me daba la sensación de ir extremadamente rápido. Aprendí que la creatividad y la imaginación dan para horas y horas de entretenimiento.

En estos tiempos con tantas distracciones, el juego se ha vuelto muy importante, mi atención se agudiza muchísimo con ciertos juegos.

El Aprendizaje a través del Juego detona la creatividad en cualquier niño y le brinda habilidades para enfrentar la vida de una forma más positiva. La reiteración para aprender de errores es muy importante.



Algodón de colores

Actividad para la casa

Edad: 2-4

Habilidad: Coordinación motora y concentración.

Materiales: Algodón, colorantes de alimentos, brocha o gotero, plumones de colores y la mitad de un cartón de huevos.

Mentalidad del adulto:

Recuerda no enojarte si cae pintura. Pregúntale a la niña o al niño por los colores que va a utilizar y pide que lo repita verbalmente para que se los aprenda. Ten paciencia para que lo haga poco a poco.



Pasos para jugar:

1. Coloquen agua en varios recipientes y agreguen unas gotas de colorante diferente en cada uno. Mientras más colores usen, más complicada es la actividad.
2. Formen bolitas de algodón y, con ayuda de una brocha o gotero, píntenlas con el agua de colores.
3. Con la mitad del cartón de huevos boca abajo, hagan pequeños agujeros en cada contenedor -en donde se coloca cada huevo- y pinten alrededor de los agujeros círculos de diferentes colores usando plumones.
4. Ahora identifiquen qué colores de sus algodoncitos corresponden a los que dibujaron en el cartón y colóquenlos en los agujeros. ¡No olviden decir en voz alta el nombre del color!

Paty Vázquez

Mamá y consultora educativa independiente

Jugaba mucho a la oficina, acomodaba mi escritorio, teléfonos de juguete y hacía como si fuera alguien importante. Quizás porque ese era el ejemplo de mi mamá, quien trabajaba todo el día. En este juego reforzaba mis habilidades de comunicación porque hacía notas y llamadas, mi imaginación me hacía viajar a reuniones importantes, estar con personas que podía entrevistar y jugar roles.

El Aprendizaje a través del Juego ha tenido dos impactos importantes en mi vida: darle mucha más importancia al juego en casa en todas sus manifestaciones e incorporar una idea de juego al inicio de mis reuniones o conferencias.

El juego es un proceso de autoconocimiento, en el que mides tus capacidades y limitaciones, así como de aprendizaje, tanto personal como en equipo. Eso significa pensar positivo hacia ti y hacia los demás.



Lo que vemos, reconocemos y valoramos con el ABC

Actividad para cualquier lugar o espacio

Edad: 4-8

Habilidad: Creativa y social.

Materiales: Hojas recicladas, plumones o materiales para dibujar al alcance.
Opcional: Tarjetas con letras del abecedario, bloques de LEGO, diccionario infantil, música y acceso a Internet.

Mentalidad del adulto:

Este juego es para practicar el vocabulario, la expresión oral, la ubicación espacial y para promover la alfabetización inicial. Es importante que, conforme vayan avanzando, motiven a las niñas y a los niños a que intenten encontrar objetos con cada letra del abecedario. En caso de que sea complicado hallar cosas que inicien con ciertas letras, pueden elegir un objeto cuya palabra las contenga.

Pasos para jugar:

1. Dividan varias hojas en dos partes y córtelas, con mucho cuidado, con las manos o con tijeras. En cada pedazo escriban cada una de las letras del abecedario y colóquenlas espaciadamente en el piso. No importa el tamaño o si es la figura correcta, lo importante es repasarlas, nombrarlas y valorar la expresión escrita a través de la expresión oral. Pueden acompañar la actividad con canciones que describan las letras en cualquier idioma.
2. Cuando ya estén todas las letras en el piso, busquen objetos en casa (o en el espacio que se encuentren) que empiecen con cada una de ellas y pónganlos encima de la letra correspondiente. Deberán terminar la actividad en un tiempo máximo de 45 minutos.
3. Cuiden que los objetos seleccionados no los pongan en riesgo o les puedan causar daño. Toda la casa o el espacio donde se encuentren se convertirá en un área de juego.

Adicionalmente, pueden poner las letras en orden o de forma desordenada (como mejor le convenga a la niña o al niño, lo importante es respetar su ritmo, su tiempo y su proceso).





Antonio Rizzoli Córdoba

Jefe del Servicio de Pediatría del Desarrollo y la Conducta

Me gustaba mucho jugar lotería y aprendí gracias a ello la frustración de perder, identificar los objetos y a interactuar con otros niños.

El Aprendizaje a través del Juego genera una emoción positiva que permite tener atención y a partir de ahí –con la iteración, lo significativo y el hacer–, aprender de forma más eficiente. Gracias a que ahora aplico el juego como parte fundamental de la consulta de pediatría del desarrollo, me puedo dar cuenta de cómo los niños tienen una gran interacción a pesar de tener un retraso significativo de lenguaje.

Burbujas de la calma

Actividad para cualquier lugar o espacio

Edad: 4-8

Habilidad: Creativa y social.

Materiales: Recipiente de plástico, alambre de metal, estambre, agua y jabón líquido.
Opcional: Glicerina.

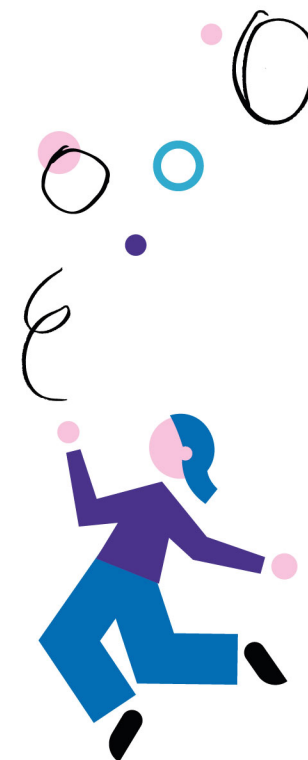
Mentalidad del adulto:

En este juego la interacción es primordial para el adecuado desarrollo de la dinámica. Los adultos deben enfocarse en los ejercicios de respiración para lograr transmitir la técnica a las niñas y a los niños, así como el desarrollo de la curiosidad y la atención conjunta.

Pasos para jugar:

1. Envuelve el alambre con estambre.
2. Haz un círculo en uno de los extremos (que quede en forma de paleta).
3. Mezcla en partes iguales el agua y el jabón líquido (opcional una cucharada de glicerina).
4. Ahora introduce el alambre con el círculo al agua con jabón, posteriormente saca y sopla a través del círculo para hacer las burbujas.

La dinámica puede variar al establecer nuevas metas: burbujas pequeñas, burbujas grandes o serie de burbujas.



Aranzazú Alonso

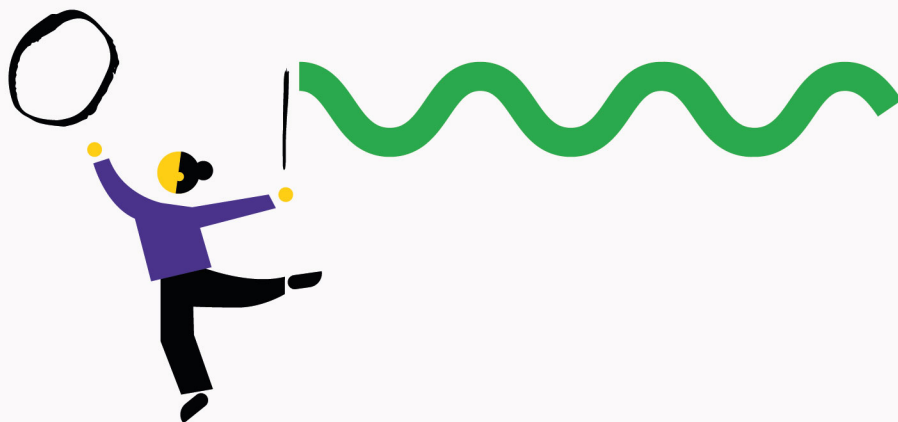
Mamá y coordinadora general del Pacto por la Primera Infancia

Mi juego favorito era imaginar que era gimnasta, aprendí sobre mi cuerpo, sobre el espacio, la velocidad y el movimiento.

El Aprendizaje a través del Juego es la forma más natural de aprender. Cuando lo incorporamos de manera consciente a nuestras rutinas y programas, las y los niños disfrutan y aprenden de manera mucho más natural y significativa.

El Aprendizaje a través del Juego se ha convertido en un concepto que llevo a la práctica e impulso en todos los espacios de incidencia a los que tengo acceso. Esto lo comencé a hacer desde que comprendí que las niñas y los niños en primera infancia aprenden jugando.

Mediante el juego con mi hija, Macarena, aprendí que las actividades cotidianas son una oportunidad para conectar, reír y aprender habilidades básicas para la vida.



Gnomos constructores

Actividad para casa o escuela

Edad: 3-6

Habilidad: Social, colaborar, comunicar, compartir ideas, solución de problemas e iteración.

Materiales: Cajas, libros, cubos, palitos, canastas, cuerdas, tijeras, pegamento, cinta adhesiva, marcadores, estambre, tela, ramas, hojas y piedras.

Mentalidad del adulto:

Ten en mente que las preguntas de respuesta abierta son para promover la creatividad, evita influir en sus decisiones.

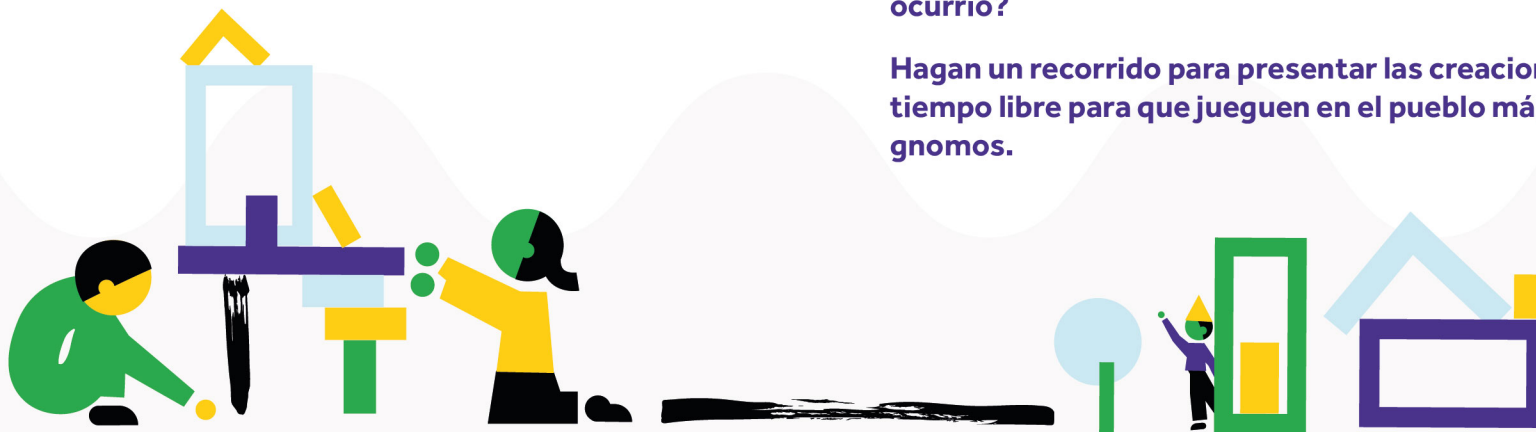


Pasos para jugar:

1. Inicia la actividad preguntando qué saben sobre los gnomos. Recupera sus comentarios y menciona que los gnomos se han enterado que ellas y ellos son buenos constructores, así que han venido a pedirles ayuda para construir su pueblo.
2. Muestra los materiales a las niñas y a los niños y pregúntales si les gustaría ayudar a los gnomos a construir su pueblo pequeño usando los materiales que tienen.
3. Promueve el intercambio de opiniones preguntando: ¿en dónde podríamos construirlo?, ¿qué debería tener para que puedan vivir y divertirse?, ¿cómo lo hacemos?

Durante la construcción, acércate a ellos y haz preguntas como: ¿qué están haciendo? ¿cómo lo hacen? ¿cómo se les ocurrió?

Hagan un recorrido para presentar las creaciones y asigna tiempo libre para que jueguen en el pueblo mágico de los gnomos.



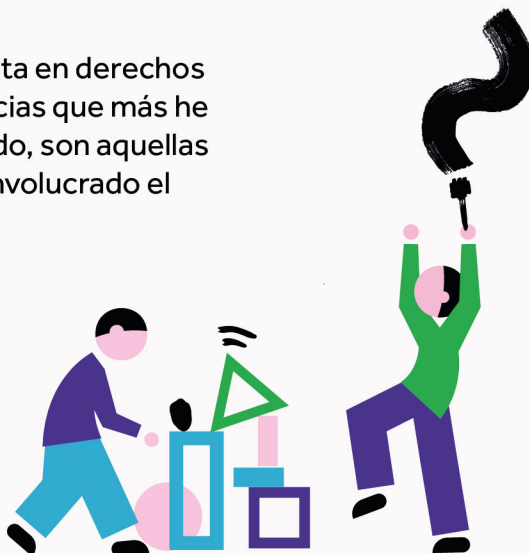
Alejandro Ordóñez González

Facilitador, creativo y activista.

De niño disfrutaba cualquier juego que involucrara construir, mezclar colores y combinar piezas. Recordar mi infancia sin mis bloques, piezas de madera y muñecos sería imposible. El mayor aprendizaje que recuerdo fue la creación de narrativas, historias y aventuras.

Aprender a través del juego hace que los procesos de desarrollo en la vida del niño sean más plenos y de mayor goce, sienta las bases para el aprendizaje. El juego como recurso para aprender no queda limitado a los más chicos, en los adultos –que han olvidado ser niñas y niños– ocurren cambios incluso mayores.

En mi experiencia como consultor, activista en derechos humanos y servidor público, las experiencias que más he disfrutado y que mayor impacto han tenido, son aquellas en que la facilitación de los procesos ha involucrado el juego con personas de cualquier edad.



El despertador

Actividad para cualquier espacio

Edad: 6+

Habilidad: Emocional-social: identificación de emociones propias y ajenas.

Materiales: Reloj con alarma (de cocina, de pared, de escritorio, despertador, etc.), plastilina, limpiapipas, recortes de revistas, estampas, plumones, cartulina, fomi o tela.

¿Qué quieres lograr con esta actividad?

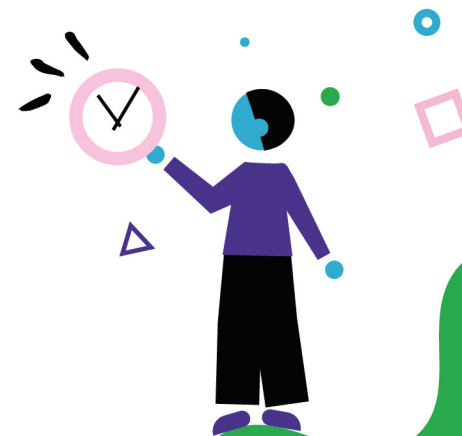
Desarrollar la conciencia y la empatía (conciencia de ti, del otro y del impacto que tiene el otro en ti).

Aprender y a jugar con más plenitud.

Transitar del juego pasivo y mecánico al consciente, creativo y transformativo.

Elegir o crear juegos que despierten más los sentidos, el corazón y la mente.

Que las personas adultas comprendan el efecto positivo del juego en los demás y, especialmente, en sí mismos.





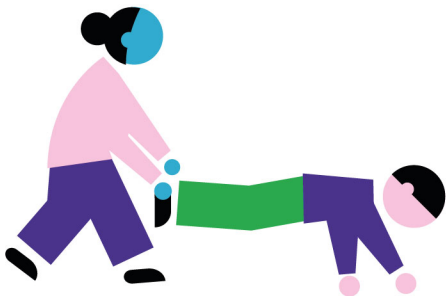
Mentalidad del adulto:

Los adultos solemos vivir con prisa, estrés y en modo automático, por eso, jugar “despiertos” nos recuerda que con el juego aprendemos, expresamos cariño, nos entusiasmos, nos relajamos, creamos y amamos. Con el despertador, cualquier juego puede hacernos conscientes del cuerpo, de las emociones y pensamientos de nosotros mismos y de los demás.

Pasos para jugar:

1. Elijan un reloj que tenga alarma.
2. Denle vida al reloj con los materiales elegidos. Háganle una cara (ojos, boca, orejas, nariz) y, si lo desean, pueden agregarle brazos, manos y piernas. Esto les ayudará a imaginar que su reloj escucha, ve, siente y se mueve. Colóquenle un sombrero sobre la cabeza (ahí va a guardar todos sus pensamientos e ideas) y también un corazón para que esté lleno de vida, alegría y emociones.
3. Inventen un nombre para su reloj.
4. ¡Su reloj está listo para sentir, emocionarse y pensar al jugar!
5. Cuando vayan a realizar una actividad como ver la tele, hacer tarea o limpiar la casa, pongan la alarma del reloj cada 30 minutos, y cuando suene hagan una pausa y elijan un juego de este libro y ¡a jugar!
6. Cuando termine el juego que hayan elegido, cuéntenle a su reloj qué vieron, qué escucharon, qué gestos hacían, cómo se movían, qué emociones tuvieron (alegría, aburrimiento, enojo) y todo lo que les gustó y no les gustó.
7. Preparen la siguiente alarma para la próxima pausa. Su reloj estará emocionado de avisarles cuando sea hora de jugar y de que siempre le platiquen qué vieron, qué escucharon, cómo se movieron al jugar y cómo se sintieron.

¡Nuestro despertador nos recuerda que hay que jugar con nuestros sentidos, emociones y pensamientos despiertos!







LEGO Fonden
Højmarksvej 8
DK-7190 Billund
CVR. nr.: 12 45 83 39

LEGO and DUPLO are trademarks of the LEGO Group.©2020 The LEGO Group
www.LEGOfoundation.com