



Credito: Hanna Adcock/Save the Children Mozambique



Save the Children

¡A JUGAR!

SAVE THE CHILDREN Y EL JUEGO:

NOTA DE ORIENTACIÓN

With the support of

The **LEGO** Foundation

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | INTRODUCCIÓN | 4 |
| 2 | ¿QUÉ ES EL JUEGO? | 6 |
| 2.1 | LA IMAGEN DEL/DE LA NIÑO/A | 7 |
| 2.2 | EDAD Y JUEGO | 9 |
| 2.3 | JUEGO Y CULTURA | 10 |
| 2.4 | GÉNERO Y VIOLENCIA DE GÉNERO | 12 |
| 2.5 | DISCAPACIDAD Y JUEGO | 13 |
| 3 | SAVE THE CHILDREN Y EL JUEGO: UN MARCO CONCEPTUAL | 14 |
| 4 | EL PODER DEL JUEGO: ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE EL JUEGO PARA LA NIÑEZ? | 16 |
| 4.1 | DERECHO A JUGAR | 17 |
| 4.2 | APRENDER JUGANDO | 18 |
| 4.3 | LA RESILIENCIA A TRAVÉS DEL JUEGO | 22 |
| 5 | SEIS CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DE CALIDAD | 24 |
| 6 | AYUDAR A QUE SE PRODUZCA EL JUEGO: CONSIDERACIONES PARA PERMITIR EL JUEGO | 30 |
| 7 | MÁS ALLÁ DE LA PROGRAMACIÓN: ¿JUGAR O NO JUGAR? | 36 |
| 8 | ¿Y QUÉ OCURRE SI...? | 38 |
| 9 | REFERENCES | 40 |

AGRADECIMIENTOS

Muchas personas han contribuido a la elaboración de este informe: Lori Baxter, Stephen Bayley, Nora Charif Chefchaoui, James Cox, Sara Dang, Anne-Sophie Dybdal, Daniela Espro, Josephine Ferla, Mary Greer, Marian Hodgkin, Chrystal Holt, Sara Hommel, Arlo Kitchingman, Kirsten Mucyo, Landon Newby, Magnus Persson, Stephen Richardson, Heidi Schubert, Kristina Shaw, Yaëlle Stempfelet, Natalia Tapis, Henk Van Beers y Emily Weiss. La autora principal fue Amy Parker.

“Aquí llevamos una vida cautiva. No podemos hacer nada de lo que queremos hacer. No podemos jugar aquí, no hay fútbol y no hay espacio suficiente para que juguemos. Quiero recuperar mi antigua vida en Myanmar”

Niño de 11 a 14 años, campamento de Kutupalong, Cox's Bazar, Bangladés



1 INTRODUCTION

“ El juego debe considerarse una herramienta esencial para resolver los obstáculos, que son muchos. El juego nos ayuda a aprender y nos permite divertirnos, relajarnos y también conocernos”

Olivia, 11 años, México

El propósito de esta nota de orientación es proporcionar un marco y una guía para el trabajo de Save the Children con el juego. Se centra principalmente en nuestro trabajo programático con niñez, desde bebés hasta la adolescencia¹ y proporciona contenidos para la labor de incidencia. La sección final pretende suscitar una conversación en torno al juego y nuestra cultura organizativa: el papel que puede tener para el compromiso y el desarrollo del personal, y para apoyar la participación infantil y juvenil a nivel organizativo y de gobernanza.

La nota orientativa establece:

- Definición del juego y características del juego de calidad.
- Un marco conceptual compuesto por el derecho al juego, el aprendizaje a través del juego y la resiliencia a través del juego.
- Argumentos y pruebas que respaldan el poder del juego.
- Indicación de dónde acudir para obtener más recursos, ejemplos y orientaciones sobre cómo integrar el juego en nuestro trabajo.

¹ Somos flexibles con los rangos de edad y reconocemos plenamente la importancia del juego para todos/as, desde la niñez más pequeña hasta la edad adulta, pasando por la adolescencia y la juventud. Sin embargo, aquí nos hemos centrado principalmente en la franja de edad de 0 a 18 años, y a menudo utilizaremos el término “niñez” para simplificar.

Entretejidos a lo largo del documento se encuentran ejemplos programáticos y técnicos del juego dentro del trabajo de Save the Children, incluyendo oportunidades para integrar el juego y los enfoques lúdicos.

Esta nota de orientación está dirigida a un amplio abanico de miembros del personal y socias de Save the Children -aquellos/as que trabajan en programas, incidencia y coordinación en todos los países y contextos- dentro del ámbito de las emergencias repentinas, las crisis prolongadas a largo plazo y el desarrollo y los contextos de paz.

Ante todo, esperamos que esta nota inspire al personal de Save the Children en lo que respecta al poder del juego. Su objetivo es proporcionar la base empírica de por qué el juego es importante; destacar las buenas prácticas existentes; y señalar formas prácticas para que el personal de Save the Children considere la integración del juego en su trabajo cuando pueda añadir valor y conducir a mejores resultados de aprendizaje, desarrollo y bienestar infantil y a la realización de sus derechos.

¿QUÉ CONTIENE UNA PALABRA?

A medida que envejecemos, el propio término juego puede parecer inapropiado. Muchos pensamos en juguetes, ladrillos de construcción y niñez pequeña cuando oímos la palabra juego. Aunque seguimos utilizando juego a lo largo de esta nota orientativa, puede que otras palabras/paráfrasis sean más apropiadas cuando pensamos en niñez mayor, adolescentes y personas adultas, como aficiones, lo que les gusta hacer en tu tiempo libre, para relajarse, etc.

PRINCIPALES CONCLUSIONES

- Hay mucho juego en nuestro trabajo, pero a menudo no se reconoce ni se celebra.
- Así que... hablemos del juego: estemos orgullosos/as del juego y celebrémoslo, en lugar de abordarlo de refilón.
- Lo que diferencia al juego de todo lo demás es que está impulsado por una motivación intrínseca, con una gran dosis de agencia. Aunque muchas de las actividades de Save the Children son lúdicas, la mayoría están muy estructuradas y faltan oportunidades para que la niñez decidan realmente a qué y cómo quieren jugar (o aprender, desarrollarse). Los recursos enlazados a lo largo de esta orientación sirven de inspiración, pero el reto consiste en ver cómo pueden hacerse incluso más lúdicos (pensando en las seis características del juego y aplicándolas - especialmente agencia infantil). Este debería ser nuestro reto.
- Dicho esto, la seguridad es de la máxima importancia: no cabe duda de que hay un lugar para la facilitación adulta; sin embargo, esta debe responder a las necesidades de la niñez, y realmente debemos saber cuándo dar un paso atrás y permitir a la niñez la libertad, la elección y la voz.
- El mayor obstáculo para el juego suelen ser las personas adultas: docentes, madres/padres, cuidadores/as... el personal de Save the Children. Como personas adultas hemos olvidado, o descuidado, o no nos damos cuenta, del poder del juego. Ante todo, tenemos que creer en el derecho a jugar y en que el juego contribuye al aprendizaje y a la resiliencia. Tenemos que justificar el juego y permitirnos a nosotros/as mismos/as y a nuestro personal asociado explorar y jugar con el juego.
- Consulte la sección “¿Y qué...?” de para encontrar formas de integrar el juego en su trabajo, ya sea evaluando necesidades, diseñando un proyecto o una capacitación, llevando a cabo actividades de MERA o incluso reflexionando sobre planteamientos estratégicos.

¿QUIERE SABER MÁS?

Todos los documentos de la sección de referencias son superinteresantes, pero para una primera inmersión en el juego, sugeriríamos los siguientes como un buen punto de partida:

- ***Playing through crisis: lessons from COVID-19 on play as a fundamental right of the child.*** The International Journal of Human Rights, DOI:10.1080/13642987.2022.2057962. Casey T & McKendrick JH, 2022.
- ***Pretend Play as Culturally Constructed Activity***, in Marjorie Taylor (ed.), The Oxford Handbook of the Development of Imagination, Oxford Library of Psychology (2013; online edn, Oxford Academic, 1 Aug. 2013), Gaskins S, 2013. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195395761.013.0016>.
- ***Learning to cope through play: Playful learning as an approach to support children's coping during times of heightened stress and adversity.*** The LEGO Foundation, DK. Lynne Solis, Liu CW & Popp JM, 2020.
- ***Learning through play: A review of the evidence (white paper).*** The LEGO Foundation, DK. Zosh JM, Hopkins EJ, Jensen H, Liu C, Neale, D, Hirsh-Pasek K, Solis SL, & Whitebread D, 2017.
- ***Let's Play: Behavioral Edition*** – Save the Children International, 2023.

“El juego es el único lenguaje que habla la niñez. Y todos/as debemos aprender ese idioma”.

**Rehnuma Akhter, Save the Children
Bangladesh**

2. ¿QUÉ ES EL JUEGO?

DESCANSO CEREBRAL



Cierre los ojos. ¿Recuerda su juego favorito de la infancia? ¿Cuándo y dónde ha jugado? ¿Con quién jugó? ¿Hubo alguna persona o personas favoritas? ¿También disfrutaba jugando solo/a? ¿Cómo se sentía cuando jugaba? ¿Qué diferenciaba el juego de otros aspectos de su vida: la escuela, las tareas domésticas? ¿Tiene oportunidad de jugar ahora que es adulto/a? En caso afirmativo, ¿qué aspecto tiene y cómo se siente?

Abra los ojos. El juego es personal y puede adoptar muchas formas diferentes. Dicho esto, el juego es universal y unificador: trasciende culturas, tareas y áreas temáticas, y es la forma que tiene la niñez de explorar el mundo. Puede que la propia niñez no juegue para desarrollarse, pero el desarrollo infantil y el juego no pueden separarse.

El juego es universal: es una actividad preferida y buscada por la niñez de todo el mundo y se ha observado en todas las sociedades y contextos (Gaskins, 2013; Gosso, 2013). Play es la forma espontánea que tiene la niñez de explorar y aprender sobre el mundo, se centra en la motivación intrínseca y a menudo produce alegría y/o evasión. Es la forma natural y autodirigida en que la niñez utiliza su curiosidad e imaginación. Las personas no son la única especie que juega. A muchos animales se les observa jugar, entre otras cosas porque les ayuda a poner en práctica valiosas habilidades y a establecer relaciones con sus semejantes y familiares. Del mismo modo, la niñez de todo el mundo juega como una forma de ensayar diferentes roles, formas de comunicarse y actividades que ven a su alrededor y que harán en el futuro (Gaskins, 2013). Play también tiene beneficios para el desarrollo de la niñez. La niñez aprende habilidades cognitivas como concentración, aprendizaje, memoria, lenguaje y atención, motricidad fina y gruesa, así como habilidades sociales y emocionales. El juego puede ser una forma importante de que la niñez en circunstancias difíciles explore emociones y experiencias y comunique sentimientos y pensamientos. Se sabe que la privación de juego, cuando la niñez ven restringido su acceso al juego, tiene graves repercusiones en el desarrollo social, emocional, cognitivo y conductual hasta la edad adulta. Por ejemplo, en Cox's Bazaar se observó a niñez de primaria jugando a juegos a los que normalmente habrían jugado niños pequeños. El juego será diferente según la edad, y algunos tipos de juego, como jugar con objetos o fingir, se asocian a hitos del desarrollo. También hay distintos tipos de participación de las personas adultas en el juego, como el juego libre (en el que la niñez tiene todo el control y las personas adultas están ahí para garantizar la seguridad) y el juego más estructurado con un objetivo (en el que las personas adultas pueden establecer normas y desempeñar un papel más importante).

Para Save the Children, el juego es una amplia gama de actividades y comportamientos que aprovechan la **motivación intrínseca** de la niñez, promueven su **autonomía** y **participación activa**, es cultural y socialmente **relevante**, permite la **iteración**, es a menudo **social** y **divertido**. El juego es un derecho y contribuye a obtener resultados relacionados con nuestros tres avances: aprender, sobrevivir y proteger.

Toda la niñez tiene derecho a jugar y, aunque a menudo es más obvio para la más pequeña, es importante reconocer que toda la niñez, y de hecho las personas jóvenes y adultas, necesitan tiempo y espacio para jugar.

Para Save the Children, el juego forma parte integral de una programación de calidad en los hogares de la niñez, las comunidades, los espacios de aprendizaje formal e informal y los espacios seguros, así como en otros lugares en los que pueden encontrarse, como centros de salud, centros de distribución y clínicas.

El acceso de la niñez al juego y su experiencia del mismo difieren enormemente y el juego a menudo se enfrenta a barreras similares a las de otros derechos que Save the Children se esfuerza por proteger: barreras asociadas al género, la edad, el estatus socioeconómico, la discapacidad o el valor percibido. Una [encuesta realizada al personal de Save the Children en 2022](#) identificó una serie de barreras diferentes para el compromiso con el juego, incluida la escasa priorización y comprensión del valor del juego por parte de las/os madres/ padres o cuidadores/as, los/as responsables de la toma de decisiones, la falta de materiales, la falta de capacitación del personal y/o de experiencia con el juego, y la falta de espacios seguros y apropiados para el juego.

2.1 LA IMAGEN DEL/DE LA NIÑO/A

¿Cómo vemos a la niñez? Nuestra forma de pensar sobre el juego también refleja nuestra percepción de la niñez. Cada uno/a de nosotros/as tiene una idea distinta de lo que es un/a niño/a, basada en su propia experiencia y en las influencias y expectativas culturales y sociales. ¿Es un/a niño/a un recipiente vacío, y nuestro trabajo como personas adultas es llenar ese recipiente con conocimientos e ideas? ¿Tiene ya un/a niño/a inteligencia, ambiciones, ideas, experiencias, relaciones, emociones, y nuestra labor como personas adultas es ayudar a crear un entorno en el que la niñez pueda explorar, desarrollar y aprovechar todo esto para florecer, para ser dueña de su propio desarrollo? ¿Depende de la edad del/de la niño/a? ¿De si son niños o niñas? ¿Si procede de un entorno instruido o de un hogar en el que las/os madres/padres o cuidadores/as no saben leer ni escribir? ¿De si tiene alguna discapacidad física o es neurodivergentes? ¿De si se encuentra en un entorno estable y pacífico o en plena crisis?

La visión de Save the Children es de un “mundo en el que toda la niñez tenga derecho a la supervivencia, la protección, el desarrollo y la participación”. Nuestra [Ambición por la Infancia 2030](#) promete construir un mundo mejor para la niñez y con la niñez, donde pueda prosperar; prometemos amplificar la voz de la niñez y colaborar con ella para compartir conocimientos, influir en otros y crear capacidad para garantizar que se cumplan los derechos de la niñez. Nuestra imagen del/de la niño/a es la de un/a niño/a empoderado/a, lleno/a de capacidad y potencial, gracias a la realización de sus derechos.

¿Qué tiene que ver el juego con todo esto? El juego y la niñez son inseparables: la niñez no puede evitar jugar. Rudolf Steiner decía: “El juego es el trabajo de la niñez”. Cuando la niñez juega, experimenta el mundo con todo su ser”. Una forma de ver el juego sería verlo como niñez que investiga. Están investigando el mundo que le rodea, y a través de ese proceso siempre está aprendiendo algo. Como personas adultas, a veces tendemos a creer que conocemos a la niñez, cuando en realidad necesitamos observarla y escucharla para saber cuándo está contenta, triste, distraída, comprometida, frustrada... y que aprendemos tanto de la niñez como ellos de nosotros/as. Defender el juego es crucial si queremos estar a la altura de nuestra visión y nuestras ambiciones para la niñez.

Fuente y lecturas complementarias: [Enfoque Reggio Emilia](#)

“Lo que más me gusta es jugar; las personas adultas siempre deben permitirnos jugar”

Niño de 3 años y medio, campo de refugiados de Za'atari (Jordania)



Credit: Save the Children Uganda

2.2 EDAD Y JUEGO

JUGAR PARA BEBÉS

- El juego estimula y utiliza todos los sentidos
- A los/as bebés les gustan especialmente los juegos como el cucú, el canto, los objetos para agarrar, los objetos que emiten sonidos
- Incluso a los/as recién nacidos/as les gusta jugar. Saque la lengua a un/a recién nacido/a y a vea qué pasa.
- Cucú, cantar, objetos para agarrar, objetos que emiten sonidos
- Los/as bebés empezarán a utilizar todo su cuerpo (empezarán a gatear y a rodar) para aprender sobre sí mismos/as, sobre los/as demás y sobre el mundo que les rodea.
- Jugar = vínculo afectivo entre madres/padres, cuidadores/as y bebés: lo que más le gusta a un bebé es jugar con su cuidador/a.

JUEGOS PARA NIÑEZ DE TRES A CINCO AÑOS

- Aumento de los juegos con los/as compañeros/as - menos dependientes de los/as cuidadores/as
- Disfrutar haciendo cosas más complejas y volver a desmontarlas es parte de la diversión.
- Competencias lingüísticas más complejas = juegos simbólicos, juegos de fantasía y juegos dramáticos más complejos
- Todo ayuda a la coordinación y el desarrollo cognitivo, así como a la empatía y la conciencia emocional

JUGAR DE 8 A 12 AÑOS

- Creatividad continua: por ejemplo, inventar canciones y bailes, construir y hacer cosas.
- Creciente sentido de la lógica: el juego puede ser más organizado y ordenado - puede preferir deportes y juegos con reglas.
- La aceptación social es muy importante: salir con amigos/as = jugar

JUEGO PARA PERSONAS ADULTAS

- El juego no termina con la edad adulta
- Continúan los mismos beneficios holísticos: conectar con los/as demás, disfrutar tanto del proceso como del resultado, decidir cómo queremos pasar el tiempo libre...
- Sin juego, el bienestar emocional y físico disminuye, ya que aumentan los niveles de estrés y aburrimiento.



JUGAR PARA NIÑEZ PEQUEÑA

- A partir de un año: desarrollo del lenguaje
- Sigue utilizando todos sus sentidos para explorar su mundo
- Muy curioso/a
- Empieza a construir cosas sencillas y a utilizar objetos en juegos imaginarios.
- Móvil - balancearse, trepar, esconderse - importante no interferir a menos que esté en peligro
- Juego = individual, con personas adultas, pero también empieza a socializar con compañeros/as

JUEGOS PARA NIÑEZ DE CINCO A OCHO AÑOS

- Destreza en deportes, música, arte, teatro y danza
- Más independiente y capaz de resolver problemas
- Puede participar en proyectos de construcción más complejos e interactivos con sus compañeros/as.
- Juego = más imaginativo y potencialmente más físico (p. ej., juego brusco)

JUGAR PARA ADOLESCENTES

- También necesitan jugar y divertirse
- Los grupos de amigos suelen ser la parte más importante de la vida
- Jugar = salir con los/as amigos/as sin que nadie te diga lo que tienes que hacer
- Jugar = también deportes, artes expresivas, juegos de ordenador, juegos de mesa y cartas
- Jugar = en línea. Ayuda a sentirse conectado. Los debates abiertos son muy importantes (adicción a los juegos y a las redes sociales, seguridad digital).

Fuentes y lecturas complementarias:

Desarrollo y bienestar de la niñez: <https://resourcecentre.savethechildren.net/document/childrens-development-and-wellbeing-e-learning/>
Infancias lúdicas: <https://www.playfulchildhoods.wales/how-children-play-at-different-ages>
Heather R Hayes: <https://www.heatherhayes.com/the-importance-of-play-for-adolescents/>
El cerebro adolescente: <https://www.unicef-irc.org/adolescent-brain>

2.3 JUEGO Y CULTURA

El juego es universal, sin embargo, como toda actividad humana, está moldeado e impactado por contextos culturales (Gosso y Carvalho, 2013). Puede ser valorado como importante para el desarrollo holístico del/de la niño/a por las personas adultas y en el que estas pueden participar jugando con la niñez; puede ser visto como algo espontáneo que solo hace la niñez, sin que las personas adultas desempeñen ningún papel; puede ser visto como algo solo para niñez, pero que se considera que no es importante y, por lo tanto, se limita debido a otras prioridades; o una combinación de todo lo anterior (Gaskins et al, 2007). La cultura influye en la naturaleza, la frecuencia y la duración del juego a través de la disponibilidad de tiempo y espacio, la forma en que la niñez es vista dentro de sus sociedades, los objetos y compañeros/as de juego, los juegos e historias tradicionales y/o indígenas, y los modelos de conducta de las personas adultas y sus puntos de vista sobre la importancia del juego (Gaskins, 2013; Gosso y Carvalho, 2013).

A modo de ejemplo, las conclusiones de un reciente estudio cualitativo realizado en Vietnam por Save the Children indicaban que la niñez de las zonas rurales tenía mucha más libertad a la hora de jugar y lo hacía más a menudo al aire libre. La niñez que vive en la ciudad es más propensa a asistir a actividades organizadas o a jugar en el interior debido a la falta de espacios de juego al aire libre y a problemas de seguridad. Sin embargo, para ambos grupos de niñez, el tiempo de juego estaba limitado debido a la priorización de los estudios académicos, o condicionado y utilizado como recompensa por las buenas notas. La cultura también influye en las experiencias lúdicas en función del género. Otros ejemplos mundiales son las madres de una comunidad maya guatemalteca que consideran el juego como algo superficial para el desarrollo infantil; en Papúa Nueva Guinea, la gente suele creer que la niñez aprende trabajando más que jugando, y en muchas sociedades agrícolas o de forrajeo, la niñez aprende habilidades de desarrollo y supervivencia mediante una mezcla de trabajo y juego. Por ejemplo, en un estudio sobre los/as forrajeadores/as baka de la República de Camerún se registraron 85 tipos diferentes de juegos de la niñez pequeña, como la caza (fabricación de una trampa), la recolección (recogida de insectos), la pesca (con cestas), el juego doméstico (juego de cocina con materiales no comestibles) y la creación de ropa (fabricación de gafas con lianas) (Roopnarine, 2018).

Del mismo modo, datos anecdóticos del norte de Uganda indican que, debido a la “modernización”, el valor de los juegos, canciones y bailes tradicionales ha disminuido considerablemente en los últimos años. A raíz de su participación en el proyecto Championing Play, un/a asesor/a educativo/a sénior de distrito describió cómo había empezado a jugar a juegos de salto tradicionales con sus hijos/as y sus amigos/as, sabiendo que la actividad les ayudaba en su desarrollo físico, social y cognitivo. Habló de este entendimiento como resultado de un renovado orgullo por la identidad y la cultura, y una forma de que las personas adultas participen en el desarrollo de sus hijos/as.

Por último, en su capítulo sobre el juego de fantasía como actividad culturalmente construida, Gaskins destaca el hecho de que la investigación etnográfica indica que el juego de fantasía es una parte generalizada, quizás universal, del juego infantil. Sin embargo, la cantidad, la calidad y el tipo de juego de simulación pueden diferir significativamente. El juego interpretativo (en el que la niñez juega basándose en experiencias y situaciones del mundo real) parece aparecer por todas partes. En este tipo de juego de simulación, la niñez practica cosas, a menudo en grupos de amigos/as, que experimenta o ve hacer a otros/as: jugar a la escuela, ir al mercado, jugar en familia. Esto le permite dar sentido al mundo sin graves consecuencias y es una forma de prepararla para el futuro. El juego inventivo (basado en la imaginación) está mucho más limitado a las culturas euroamericanas y, por tanto, a la minoría de la niñez (Gaskins, 2013). Esto no quiere decir que tengamos que “arreglar” esto, pero es importante ser conscientes de la naturaleza altamente compleja y socialmente construida del juego.

“Este enfoque [del aprendizaje a través del juego] ha adoptado la cultura tradicional de cantar, contar historias, bailar, saltar... en el pasado todo esto era muy importante, pero de alguna manera, a través de la ‘modernización’, se perdió su valor. Ha habido una especie de renacimiento, y madres/ padres, niñez y docentes están orgullosos/as, entusiasmados/as y comprometidos/as.”

Oficial Superior de Educación, Oficina de Educación del Distrito de Moroto, Uganda



2.4 GÉNERO Y VIOLENCIA DE GÉNERO

Las diferencias de género puestas de manifiesto en la [encuesta](#) de 2022 del personal de Save the Children eran marcadas, y el personal informaba de importantes diferencias en la cantidad de tiempo y las formas de jugar de niños y niñas. Las niñas suelen tener menos tiempo para jugar. A medida que se hacen mayores, suelen asumir cada vez más tareas domésticas y responsabilidades de cuidado, que las limitan al ámbito doméstico y a menudo las aíslan de sus iguales. El miedo a la inseguridad y a la violencia hace que las/os madres/padres o cuidadores/as restrinjan los movimientos de las niñas, no dejándolas salir al exterior ni explorar y jugar libremente. Las/os madres/padres o cuidadores/as tienden a dejar más libertad a los niños y a asumir más riesgos, mientras que protegerán a las niñas para que no se expongan a la violencia.

Fuera del hogar, las niñas suelen tener menos acceso al ECCD y a la escuela en general, lo que reduce sus oportunidades de jugar en otros lugares. Predominan las creencias de que la niñez “necesita” más juegos, sobre todo físicos y al aire libre, mientras que las niñas prefieren estar tranquilas y solas y no necesitan tanta interacción social como los niños. Las niñas son percibidas como reservadas, mientras que los niños son más relajados y despreocupados. Independientemente de que estas diferencias de género se deban a la naturaleza o a la crianza, la clave para Save the Children es promover el acceso seguro y la experiencia alegre del juego para toda la niñez, y fomentar que se tengan en cuenta los propios gustos y aversiones de la niñez, en lugar de permitir que prevalezcan los estereotipos de género. El juego -el tema, el material y el entorno- no debe ser estereotipado. Garantizar que las niñas tengan acceso a juegos seguros y de calidad en casa y al aire libre es tan esencial para su desarrollo como lo es para los niños, y debe ser una prioridad de cara al futuro.

La conexión entre el juego y el desarrollo es evidente desde una edad muy temprana, es decir, las niñas que juegan con muñecas fomentarán la comunicación y las habilidades sociales personales, mientras que los niños que juegan con bloques de construcción desarrollarán habilidades cognitivas y de resolución de problemas, lo que sienta las bases para un “trabajo” más estereotipado más adelante en la vida. Las niñas pueden estar muy interesadas en jugar al fútbol o con la tecnología, como los

robots o las aplicaciones y juegos de ordenador. Los niños pueden disfrutar jugando con muñecas o haciendo pasteles de mentira. Sin embargo, no siempre están expuestos o incluidos en dichas actividades debido a las percepciones y sesgos de nuestro propio personal y/o de la comunidad.

Ejemplos de preguntas para profundizar en el tema en su propio contexto:

- ¿Existen juegos y juguetes estereotipados para niños y niñas?
- ¿Existen necesidades/comportamientos/rasgos de juego estereotipados de niños y niñas (por ejemplo, los niños son más físicos)?
- ¿Cómo les gusta pasar su tiempo libre a las niñas y los niños si pueden decidirlo? ¿Disponen de tiempo suficiente para realizar este tipo de actividades? De no ser así, ¿por qué no?
- ¿Existen restricciones a los movimientos de niñas y/o niños (por seguridad, por honor)?
- ¿Tienen los niños y las niñas la misma cantidad de tiempo libre?
- ¿Juegan tanto las madres como los padres con sus hijos/as? ¿O hay diferencias? ¿Por qué?
- El juego es una forma de autoexpresión y los enfoques de género del juego pueden ser especialmente difíciles para la niñez y los/as jóvenes con identidades de género diversas. ¿Se habla de esto en su contexto?

Fuente y lecturas complementarias: Personal de Save the Children

2.5 DISCAPACIDAD Y JUEGO

Toda la niñez tiene derecho a ser escuchada. La niñez con discapacidad, como toda la niñez, puede aprender y desarrollarse jugando. El juego puede no ser igual para toda la niñez, y debemos trabajar para garantizar que toda la niñez pueda jugar de la forma que más le guste.

Un/a niño/a discapacitado/a puede tener dificultades para jugar por diversos motivos:

- Es posible que los/as cuidadores/as y otros/as facilitadores/as del juego **no crean** que el/la niño/a puede jugar.
- **Falta de competencias específicas y de habilidades de adaptación** en los/as facilitadores del juego (es decir, cuidadores/as, profesionales, voluntarios/as).
- Los **entornos** (es decir, los espacios de juego, los centros de ECCD) y los **contextos** (es decir, el hogar, la comunidad) **no son accesibles ni inclusivos**.
- Los **juguets** y otros **manipulativos no** son **accesibles ni utilizables**.
- **Falta de interés** por los **juguets o actividades disponibles**.
- El **estigma** asociado a la discapacidad y el hecho de que la niñez con discapacidad pueda mantenerse aislada de sus compañeros/as. En consecuencia, esto repercute en la experiencia de juego del/de la niño/a, especialmente en su dimensión social.

Cinco principios rectores del juego inclusivo para personas con discapacidad

1. **Toda la niñez puede aprender y tiene derecho al cuidado y al desarrollo** [CDPD de la ONU, artículo 30 (d)] - la niñez con discapacidad tiene exactamente el mismo derecho a jugar que sus compañeros/as. Esto significa que tenemos que preguntarnos constantemente si estamos apoyando a toda la niñez en su desarrollo. A menudo tenemos que hacer cambios en las actividades y los juegos para adaptarnos a las necesidades del/de la niño/a y reducir sus barreras de participación. Adaptar el entorno a las necesidades del/de la niño/a es lo que conduce a la inclusión. También debemos buscar y fomentar oportunidades de interacción social, sobre todo porque la niñez con discapacidad puede estar aislada de sus compañeros/as.
2. **Acentúa un componente sensorial y/o añade una dimensión sensorial** - ¿El juguete/objeto responde con **luces, sonidos** o **movimientos**?

¿Tiene olor (como las pinturas o la plastilina)?
¿Hay alguna **textura**? ¿Hay **colores que contrasten**? La niñez con baja visión, ¿puede **sentir** el juguete, el objeto, la tela, etc.? Siga los intereses del niño y añade componentes sensoriales que le gusten, y pare si el/la niño/a no disfruta para evitar una sobrecarga sensorial.

3. **Modificar la actividad para adaptarla al nivel del/de la niño/a** - Las actividades lúdicas, al igual que otras actividades, deben elegirse de modo que "se adapten" al nivel de desarrollo del/de la niño/a. Deben ser lo suficientemente difíciles como para resultar interesantes, pero lo suficientemente fáciles como para hacerlo bien. Las modificaciones pueden consistir en reducir el número de pasos de un juego, dividir la actividad principal en partes más pequeñas, hacer que los objetos sean más fáciles de manipular, asegurarse de que un juguete y/o juego pueda jugarse desde distintas posiciones (por ejemplo, desde una silla de ruedas, tumbado de lado si el bebé no puede sentarse, etc.).
4. **Aprovechar los intereses** del/de la niño/a - Reconocer los intereses del/de la niño/a, seguir su ejemplo mientras realiza actividades cotidianas para fomentar más el juego y la exploración con el entorno y los demás. Para ello, hay que preguntar al/a la niño/a cuáles son sus preferencias: qué quiere hacer, qué materiales le gustaría utilizar, dónde le gusta jugar, etc.
5. **Asociarse con los/as cuidadores/as de la niñez discapacitada y prestarles apoyo** - Este principio final reconoce que los/as propios/as cuidadores/as pueden tener necesidades adicionales de salud mental y apoyo psicosocial. Una idea es formar o reforzar grupos de apoyo a cuidadores/as, específicamente para cuidadores/as de niñez con discapacidad. Estos grupos empáticos y acogedores permiten a los/as cuidadores/as compartir y validar sus sentimientos.

SFuente y lecturas complementarias: [Foro sobre juego inclusivo](#)

3 SAVE THE CHILDREN Y EL JUEGO: UN MARCO CONCEPTUAL



Figura 1: Marco conceptual del juego de Save the Children

El juego es un derecho y contribuye a obtener resultados relacionados con los tres avances de Save the Children: aprender, sobrevivir y proteger. Para ello, podemos explorar el juego desde tres ángulos diferentes²:

- **El derecho a jugar** - dado que el ocio y el juego son un derecho de toda la niñez, Save the Children tiene el deber de garantizar que toda la niñez pueda jugar sin un propósito específico y solo por diversión, tanto en tiempos de crisis como en épocas más estables. Suele adoptar la forma de juego libre y autoguiado y, por lo general, no tiene un propósito explícito, pero en sí mismo tiene beneficios para el desarrollo de la niñez/personas adultas que juegan.
- **Aprender jugando:** hay pruebas de que la niñez desarrolla un aprendizaje holístico a través del juego. La utilización de actividades y pedagogías lúdicas desempeña un papel importante en el cuidado de la niñez y en una capacitación centrada en el/la alumno/a eficaz y atractiva.
- **Resiliencia a través del juego:** a través del juego, la niñez puede explorar y comprender emociones y experiencias, contextualizarlas y comunicar sentimientos y pensamientos. Esto es especialmente poderoso en momentos de adversidad y el juego es una herramienta importante en el trabajo de la salud mental y el apoyo psicosocial, por ejemplo. El juego favorece áreas clave de la resiliencia, como las habilidades cognitivas y sociales, que corren el riesgo de verse obstaculizadas en niñez que vive en la adversidad.

2 En la sección ¿Por qué es importante el juego para la niñez? profundizamos en estos tres ángulos y aportamos pruebas.

Esperamos que estas tres dimensiones ayuden al personal a reflexionar sobre el juego, integrarlo y ponerlo en práctica en diferentes proyectos y programas; sin embargo, en la práctica, incluir el juego en los programas probablemente tendrá resultados múltiples y entrecruzados que contribuyan al aprendizaje, la resiliencia y los derechos.

- En HEART³, por ejemplo, el juego y los enfoques lúdicos de las artes expresivas se utilizan como modalidad para proporcionar salud mental y apoyo psicosocial. Aquí, el proceso es el centro de atención, y ayuda a la niñez a explorar y procesar sus emociones en un entorno seguro y de apoyo. Al mismo tiempo, este enfoque lúdico favorece el desarrollo de habilidades sociales, creativas, físicas, emocionales y cognitivas, pero se trata de un beneficio secundario y no se juzga a la niñez por su capacidad creativa.
- El componente de Acción Comunitaria de Literacy Boost tiene como objetivo aumentar los resultados de alfabetización de la niñez en los primeros grados y emplea enfoques y actividades lúdicas para que los miembros de la comunidad local promuevan el aprendizaje fuera del espacio de la educación formal. Se hace hincapié en la diversión, la creatividad y la exploración, pero también en el voluntariado y las redes sociales, que contribuyen a crear un entorno propicio para la resiliencia.
- El derecho al juego se manifiesta a menudo en espacios seguros y en la programación educativa mediante actividades recreativas cuyo objetivo es permitir a la niñez el acceso al tiempo libre y al juego por el juego mismo, más que a cualquier resultado específico de desarrollo. Sin embargo, la niñez aprenderá y se desarrollará, ya sea físicamente apilando bloques unos encima de otros, creativamente mediante juegos de rol, o desarrollando sus capacidades de lectura, escritura y lenguaje cantando o actuando. En resumen, el juego es clave para que Save the Children logre sus avances en materia de **Aprender, Proteger y Sobrevivir**.

3 Save the Children [Curación y educación a través de las artes \(HEART\)](#) es un enfoque basado en las artes para proporcionar apoyo psicosocial a niñez, jóvenes y personas adultas de todo el mundo.

“El juego es el “trabajo principal” de la niñez. Juegan porque es divertido. Pueden utilizar sus sentidos. Es curiosa. Puede ser creativa e imaginativa. Se hace amiga de otra niñez”

Miembro del personal de Save the Children, 2022



Credito: Save the Children Lebanon

4 EL PODER DEL JUEGO: ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE EL JUEGO PARA LA NIÑEZ?



Figura 2: Resultados holísticos del aprendizaje y el desarrollo

Save the Children se esfuerza por apoyar el aprendizaje holístico y el bienestar de toda la niñez. Esto va más allá de las ganancias académicas y de conocimiento, e incluye resultados sociales, emocionales, físicos y creativos: una amplitud de habilidades. Pruebas recientes apuntan a que adoptar un enfoque holístico y lúdico del aprendizaje y la resiliencia de la niñez tiene multitud de beneficios, como el aumento del rendimiento académico; la superación de la adversidad; la lucha contra los retos negativos de la sociedad relacionados con la salud, los problemas de comportamiento y las relaciones malsanas; y beneficios económicos a través del aumento de las competencias holísticas y su repercusión en la ciudadanía activa, la productividad, la empleabilidad, la reducción de los costes sanitarios y de la justicia penal (LEGO et al, 2023). El [Marco de Aprendizaje de Calidad](#) de Save the Children reconoce la importancia del juego en la consecución de estos resultados.

“La imaginación es más importante que el conocimiento. Porque el conocimiento se limita a todo lo que ahora sabemos y comprendemos, mientras que la imaginación abarca el mundo entero y todo lo que siempre habrá que saber y comprender.”

Albert Einstein

4.1 DERECHO A JUGAR

Toda la niñez tiene **derecho a jugar**. Las Convenciones de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño (artículo 31, desarrollado por el Comité de los Derechos del Niño de la CNUDN en su Observación General n° 17) y sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (artículo 30) consagran el juego como un derecho. El juego es la forma en que la niñez interactúa con el mundo, incluida la forma en que exploran su entorno, aprenden y socializan (Zosh et al, 2017; LEGO Foundation et al, 2018; King-Sheard & Manello, 2017). El juego tiene una importancia fundamental para el niño, la niñez y la infancia: es una dimensión vital de la infancia (Casey & McKendrick, 2022).

Adoptar un enfoque del juego basado en los derechos puede provocar una serie de tensiones. **En primer lugar, existe una tendencia creciente a instrumentalizar los derechos** -por ejemplo, la educación de las niñas es importante porque conducirá a una mayor participación y contribución económica en el futuro; el juego es importante porque conducirá a mejores resultados de aprendizaje-, mientras que la Observación General 17 afirma específicamente que el juego debe carecer de finalidad y ser improductivo: jugar por jugar.

En segundo lugar, aunque las personas adultas pueden y deben contribuir a la creación de un entorno propicio para el juego, y a menudo es necesario que faciliten un juego seguro e integrador, **la autonomía del/de la niño/a está en el centro del juego, y la motivación debe ser intrínseca**. Aunque a menudo hablamos de la elección, la voz y el poder de la niñez, la realidad de proporcionarle el tiempo y el espacio necesarios para la libertad y la actividad dirigida por ella es todo un reto. Esto es especialmente cierto en un entorno de aprendizaje: como organización, aunque no promovemos el aprendizaje memorístico/pasivo, nos sentimos mucho más cómodos con el aprendizaje dirigido por personas adultas. El juego permite a la niñez tomar sus propias decisiones y llevar la iniciativa, y las personas adultas pueden apoyarlo; tenemos que ser deliberados y considerar siempre las oportunidades de juego y los planteamientos lúdicos.

En tercer lugar, y quizás más implícito, está el hecho de que **el juego no suele ser considerado importante por los cuidadores/as, los/as educadores/as, el personal de Save the Children o los/as funcionarios/as gubernamentales**. En la jerarquía de las necesidades, quizá sea justo decir que se considera que está muy por debajo de la alimentación, la vivienda, la salud y la educación.

A lo largo de los años se ha debatido mucho sobre el papel preciso del juego en el desarrollo de la niñez. A menudo se ha sugerido que a través del juego la niñez practican habilidades para la vida adulta. Cada vez está más aceptado que el juego es un comportamiento que existe por sí mismo y que tiene un papel fundamental en el desarrollo. Desde las primeras etapas del desarrollo cerebral y el establecimiento de vínculos con las/os madres/ padres, hasta la independencia y autonomía de la adolescencia, el juego aporta su contribución. A medida que crecen, el juego ofrece a la niñez la oportunidad de desarrollar y perfeccionar una serie de habilidades físicas, emocionales y sociales, ayudándole a comprender y relacionarse con un mundo físico y social cada vez más complejo". [El poder del juego](#), Play Scotland

Cuando pensamos en lo que significa la infancia y cuál es su valor, las cosas pueden complicarse. Para Save the Children, la infancia tiene un valor en sí misma y debe ser protegida. Sin embargo, la infancia se ve y se siente de forma diferente en todo el mundo, con diferentes percepciones de lo que es una infancia "feliz y valiosa", ya sea dar prioridad a la educación formal y académica frente a un ECCD más largo y menos estructurado, o que la niñez trabajen y asuman tareas de cuidado desde una edad temprana. A pesar de estas percepciones diferentes, la propia niñez da prioridad al juego. En la campaña de Save the Children Proteger a una generación en el que se encuestó a más de 8.000 niños/as de 37 países en el momento álgido de la pandemia de COVID-19, una de las principales causas de los sentimientos de tristeza y desesperanza era el aislamiento de los/as amigos/as y no poder jugar. Como mayor organización mundial de defensa de los derechos de la niñez, Save the Children debe promover y luchar por el derecho al juego, como pilar fundamental de una infancia plena, junto con todos los demás derechos de la niñez.

DESCANSO CEREBRAL



El juego para la niñez hospitalizada - un enfoque basado derechos humanos para los cuidados hospitalarios Si la niñez tiene que ingresar en un hospital, deja inmediatamente todo lo que conoce y aprecia -familia, amigos, juguetes- y entran en un mundo médico adulto y aterrador. Se puede hacer referencia a ella por su número de cama o por su enfermedad. Los hospitales no suelen ser espacios acogedores para la niñez, que están sujetos a normas estrictas y no pueden pasear ni jugar. El lenguaje utilizado por el personal médico es técnico y la niñez rara vez participa en el proceso de toma de decisiones. Todo ello repercute en la capacidad de la niñez para procesar lo que está viviendo y puede tener consecuencias negativas duraderas en el desarrollo psicológico y fisiológico (Pérez -Duarte Mendiola, 2022). En el Reino Unido existe un grupo de profesionales denominados “Health Play Specialists” (especialistas en juegos de salud) cuya tarea consiste en prestar atención psicosocial a la niñez. Según Pérez-Duarte Mendiola: “Estos/as trabajadores/as sanitarios/as introducen el juego para ayudar a romper jerarquías, miedos y malentendidos. Sus objetivos son: (1) aumentar los mecanismos de afrontamiento durante el ingreso hospitalario y los procedimientos dolorosos/invasivos; (2) proporcionar canales de comunicación eficaces con los/as cuidadores/as; (3) reducir la ansiedad; (4) dotar a la niñez de herramientas para gestionar el diagnóstico y el tratamiento; (5) mantener al mínimo los retrocesos en el desarrollo, fomentando la autoestima y la independencia; (6) proporcionar intervenciones «lúdicas» de preparación, durante el procedimiento y/o después del procedimiento, que permitan a la niñez comprender el acontecimiento vivido previamente; y (7) traducir la terminología médica para la niñez y sus familias”.

Aunque este ejemplo es de un contexto con muchos recursos, ¿es algo que resuena con sus experiencias de trabajo con niñez en contextos más frágiles? ¿Ha visto cómo se utiliza el juego con la niñez en los servicios clínicos, o en otros servicios que salvan vidas? ¿Qué ha notado? ¿Parecía marcar la diferencia entre niñez y personas adultas? En caso negativo, ¿le interesaría probarlo?

4.2 APRENDER JUGANDO

Los/as bebés juegan desde que nacen. El impulso interno de exploración y desarrollo es innato en la niñez, aunque requiere un entorno estimulante, donde pueda actuar, comunicarse y jugar.

La niñez aprende de muchas maneras diferentes y a partir de muchas experiencias y tareas distintas. Esto incluye trabajar, estudiar en silencio, memorizar, escuchar, observar a las/los madres/padres, a otras personas adultas y a sus amigos/as. Por lo tanto, aunque el juego no es la única forma de aprender de la niñez, es evidente que puede contribuir a su **desarrollo holístico** y no debe considerarse opuesto al trabajo o al aprendizaje “serio”. La niñez utiliza habilidades sociales, emocionales, cognitivas, creativas y físicas cuando juega (Parker & Thomsen, 2019). Con el tiempo, el uso del juego puede permitir a la niñez explorar su entorno, adaptarse a él y relacionarse con los/as demás (Zosh et al, 2017). También es una plataforma clave para los enfoques de aprendizaje inclusivo, ya que las diferentes características del juego permiten que niñez con diferentes capacidades y necesidades participe de forma significativa y accesible. Utilizar el juego anima a la niñez a explorar y desarrollar su propia agencia y motivación intrínseca. Por último, aunque está claro que hay lugar para una variedad de pedagogías de la enseñanza y el aprendizaje, hay algunas habilidades para las que el juego es clave. Por ejemplo, el juego imaginativo da a la niñez la libertad de practicar la creatividad, la resolución de problemas y la asunción de riesgos sin consecuencias adversas (Bayley, 2023;

DESCANSO CEREBRAL



¿Recuerda algún juego o actividad que te resultara realmente difícil al principio, pero que se propusiera mejorar y lo consiguiera? ¿Cómo mejoró? ¿Fue en todo o solo en algunas partes? ¿Fue una “línea recta” hacia la mejora? ¿O era más bien “un paso adelante, dos pasos atrás” a veces? ¿Qué habilidades aprendió por el camino? ¿Buscó ayuda? ¿Puede recordar cómo se sintió en diferentes momentos?

Gaskins, 2013). Todas las habilidades mencionadas son esenciales para el aquí y el ahora, así como para aprender a aprender con el objetivo de **ayudar a preparar a la niñez para el futuro**.

El aprendizaje a través del juego puede **mejorar los resultados del aprendizaje académico**, incluyendo la alfabetización y la aritmética, al tiempo que cultiva **las habilidades sociales y emocionales** (Parker & Thomsen, 2019). La niñez adquiere competencias cognitivas, habilidades y conocimientos esenciales (incluido el funcionamiento ejecutivo⁴, el pensamiento crítico y la resolución de problemas) a través del juego (LEGO y UNICEF, 2018). Los/as docentes y facilitadores/as también pueden utilizar el juego para enseñar contenidos específicos, conectar contenidos y habilidades, y como herramienta de gestión del aula (Zosh et al, 2017). Por lo tanto, es importante garantizar que el personal docente pueda vincular el aprendizaje a través de actividades lúdicas con los objetivos y resultados de aprendizaje y desarrollo.

Obsérvese que el término “aprender jugando” es en gran medida intercambiable con otros términos como pedagogía centrada en el/ la niño/a y enfoques activos de enseñanza y aprendizaje que también se centran en hacer que el aprendizaje sea activo, relevante, social, iterativo y divertido, aunque con el potencial de incluir más en torno a la agencia del/de la niño/a (si es apropiado, deseado, necesario).

“La educación o bien funciona como un instrumento que se utiliza para facilitar la integración de la generación más joven en la lógica del sistema actual y lograr la conformidad, o bien se convierte en la práctica de la libertad, el medio por el cual los hombres y las mujeres abordan la realidad de forma crítica y creativa y descubren cómo participar en la transformación de su mundo”

Paolo Freire

APRENDIZAJE SOCIAL Y EMOCIONAL (SEL)

SEL es el proceso facilitado a través del cual la niñez adquiere y aplica eficazmente los conocimientos, actitudes y habilidades necesarias para comprender y manejar las emociones, establecer y alcanzar metas positivas, sentir y mostrar empatía por los/as demás, establecer y mantener relaciones positivas, tomar decisiones responsables y procesar y retener información ([Orientación sobre SEL de SC](#)). El juego es una herramienta eficaz para ayudar a la niñez a desarrollar estas habilidades, ya que crea un espacio para la colaboración, la resolución de problemas y el compromiso.

4 Más información sobre las habilidades de funcionamiento ejecutivo [aquí](#) y [aquí](#).

MÁS ALLÁ DE LA ESCUELA

El aprendizaje a través del juego es una poderosa herramienta dentro de los espacios educativos; sin embargo, como pedagogía, se encuentra ampliamente extendida en otros espacios. El hogar es clave: las/os madres/padres y cuidadores/as animan a sus hijos/as y juegan con ellos/as para estimular su desarrollo y su felicidad. Aprender jugando también se utiliza con frecuencia para ayudar a la niñez a aprender sobre salud y seguridad. Por ejemplo, las campañas de lavado de manos emplearon enfoques lúdicos como canciones, rimas y dibujos animados en Haití y Siria tras el terremoto para ayudar a combatir el cólera y otras enfermedades transmitidas por el agua. Como parte de los programas de reducción del riesgo de catástrofes, la niñez ha “construido” su entorno, incluidos todos los riesgos a los que se enfrenta, como forma de estimular el debate y el aprendizaje sobre las formas de mitigarlos.

TRABAJO FRENTE A JUEGO

Como ocurre con la tendencia a crear dicotomías, a menudo se produce un distanciamiento entre el trabajo y el juego. El trabajo es el trabajo y el juego es el juego (igual que aprender es aprender y jugar es jugar). Sabemos que el trabajo es una característica predominante en la vida de mucha niñez de todo el mundo, pero especialmente en contextos de renta baja y media. La niñez asume muchas tareas no remuneradas, desde ir a buscar agua y leña hasta cuidar de sus hermanos/as o parientes mayores o trabajar en los campos de la familia. También puede aceptar un trabajo remunerado, como el comercio en el mercado y el trabajo doméstico. A menudo son esenciales para la supervivencia de la familia. Este predominio del trabajo no significa que la niñez no juegue o aprenda, ya que encuentra oportunidades para hacer del trabajo algo lúdico, así como para descubrir, practicar y dominar habilidades a través del trabajo que, de otro modo, podría desarrollar jugando. El trabajo también puede crear oportunidades para el juego, como el pastoreo de ganado en Etiopía, que reúne a niñez de diferentes hogares y amplía las redes sociales y el juego sin supervisión adulta. Las investigaciones de Suzanne Gaskins en México mostraron que niñez de tan solo dos o tres años combinaban el juego con tareas básicas como ir a buscar y ordenar, lo que también le permitía participar en la actividad familiar.

Está claro que el trabajo ofrece muchas oportunidades para que la niñez aprenda. Sin embargo, Gaskins sostiene que el juego proporciona a la niñez una libertad sin parangón para imaginar, explorar, crear, asumir riesgos y fracasar, entre otras cosas porque hay menos limitaciones y consecuencias en el mundo real. Esto es diferente del trabajo, donde a menudo hay consecuencias si las cosas van mal.

Fuente: [¿Solo trabajo y nada de juego? Acabar con el binarismo en el mundo mayoritario](#) - Dr. Stephen Bayley



Integrar el juego en el aprendizaje -especialmente en el aprendizaje formal y académico a partir del nivel primario- puede ser todo un reto. La percepción predominante considera la escuela como un asunto serio, mientras que el juego es solo para divertirse, un medio para ocupar a la niñez cuando están aburrida. Para muchas/os de las/os madres/padres y cuidadores/as con los/as que trabajamos, la educación es vista como la única oportunidad que tienen para que sus hijos/as salgan de la pobreza, tengan éxito y sean felices, y el juego y la frivolidad se perciben como distracciones. Para los/as docentes, los planes de estudios que tienen que impartir son a menudo muy teóricos, y hay presión para completar los esquemas de trabajo y conseguir que la niñez apruebe los exámenes. Las aulas están masificadas, faltan recursos de enseñanza y aprendizaje y los/as docentes no tienen tiempo ni recursos suficientes para aplicar un enfoque pedagógico lúdico y centrado en el/la niño/a. Además, tanto para las/os madres/padres como para los/as docentes, jugar con la niñez altera las normas culturales y sociales, que a menudo exigen un comportamiento adulto serio y digno frente a las relaciones lúdicas. Tenemos que reconocer y respetar estas barreras y ayudar a las/os madres/padres o cuidadores/as y docentes con pruebas sobre, y herramientas, tiempo y espacio para experimentar los beneficios del aprendizaje a través del juego.

El Marco de aprendizaje de calidad [de Save the Children](#) (2022) destaca la importancia de las pedagogías lúdicas y centradas en la niñez como componente central del aprendizaje de calidad.

DESCANSO CEREBRAL



Hay muchos ejemplos de proyectos de Save the Children que aplican el aprendizaje a través del juego. En el proyecto jordano “Championing Play”, niñas de 10 a 12 años de comunidades urbanas de acogida siguieron cursos breves de STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas) y aprendieron a construir robots para realizar tareas y aplicaciones basadas en cosas que estudiaban en la escuela. Los cursos eran muy lúdicos, y se animaba a las chicas a colaborar, a idear sus propios proyectos y a probar, probar y volver a probar. Las niñas afirmaron tener amistades más fuertes y más interés y confianza en la escuela, y las/os madres/padres reconocieron talentos que no sabían que sus hijas tenían, así como que el juego es una poderosa herramienta de aprendizaje.

¿Se le ocurre algún ejemplo de proyectos que hayan incluido intencionadamente el aprendizaje a través del juego? ¿Qué reacciones ha tenido la niñez? ¿Los/as docentes? ¿Las/os madres y padres? ¿Le ha sorprendido algo?

“En situaciones de crisis, la niñez juega a olvidar, al menos temporalmente, las difíciles circunstancias en las que se encuentra, para sentirse temporalmente segura. Esta es una de las principales razones por las que juega. Se trata tanto de “sobrevivir” y “estar protegida” como de “aprender”.

Miembro del personal de Save the Children

4.3 LA RESILIENCIA A TRAVÉS DEL JUEGO

El juego contribuye al bienestar al ofrecer a la niñez oportunidades para procesar, recuperarse y hacer frente a experiencias adversas (como el abuso, la violencia, la pobreza, la enfermedad, el impacto de las catástrofes y los conflictos) y recuperar una sensación de normalidad (Lynneth Solis et al, 2020). El juego ayuda a desarrollar relaciones positivas, incluidos los vínculos con las/os madres/padres o cuidadores/as, y fomenta la confianza en uno/a mismo/a y en los/as demás. La salud mental y el bienestar son fundamentales para todos los objetivos humanitarios y de desarrollo: la niñez no puede sobrevivir y prosperar, aprender y estar protegida a menos que ella (y sus cuidadores/as) disfruten de un nivel razonable de bienestar personal e interpersonal. Si no atendemos las necesidades psicosociales de la niñez y las comunidades con las que trabajamos, corremos el riesgo de que no puedan aprovechar plenamente los beneficios de todas nuestras demás intervenciones. Las personas adultas de confianza pueden utilizar el juego en diversos entornos, como el escolar, el doméstico, el terapéutico y el sanitario.⁵ Pueden apoyar el juego estructurado y/o proporcionar oportunidades para el juego libre. Save the Children trabaja a menudo con sus socias para proporcionar a la niñez espacios seguros y protegidos donde utilizar el juego para **aprender las habilidades sociales y emocionales⁶ para hacer frente al estrés y a los retos actuales y futuros** (Lynneth Solis et al, 2020). Esto incluye la

5 [Salud mental y apoyo psicosocial \(MHPSS\) Marco estratégico intersectorial en entornos humanitarios](#) : Save the Children 2019 - 2022

6 Las habilidades sociales y emocionales de Save the Children se basan en las cinco habilidades interrelacionadas de la colaboración para el aprendizaje académico, social y emocional (CASEL): autoconciencia, autogestión, toma de decisiones responsable, habilidades relacionales y conciencia social. Cada competencia tiene un conjunto de habilidades.

capacidad de la niñez para expresar sus emociones, autorregularse, procesar el cambio, interactuar con los/as demás y desarrollar relaciones positivas, adoptar las perspectivas de los/as demás y practicar la empatía (Lynneth Solis et al, 2020).

El juego ayuda a **crear y refuerza las relaciones positivas entre iguales y con las personas adultas de confianza, incluidos/as las/s madres/padres o cuidadores/as**. Las interacciones lúdicas entre la niñez le permiten comprender y negociar similitudes y diferencias en gustos, aversiones y opiniones. Cuando juega, la niñez encuentra distintas formas de comunicarse, negociar, dirigir y llegar a acuerdos, y todo ello sin dejar de establecer relaciones. Las/os madres/padres o cuidadores/as desempeñan un papel importante a la hora de ayudar a la niñez a desarrollar resiliencia y habilidades de afrontamiento. Desde una edad temprana, las interacciones lúdicas entre madres/padres o cuidadores/as y niñez ayudan a la niñez a aprender habilidades de autorregulación, junto con habilidades de comunicación y toma de decisiones, y esto continúa durante toda la infancia (Lynneth Solis et al, 2020). Por ejemplo, en Níger, un estudio cualitativo del enfoque combinado de los talleres Listo para aprender (a nivel de ECCD) y Refuerzo de la alfabetización (a nivel de educación básica) descubrió que la mayor y más inmediata mejora se producía en la forma en que las/os madres/padres percibían su relación con los/as hijos/as: esencialmente, se sentían mucho más cercanos/as y daban testimonio de una relación más cálida con sus hijos/as.

Parece haber menos tensiones en el uso del juego para la curación/el bienestar que en el Derecho al juego y el Juego para el aprendizaje y el desarrollo, y cada vez se habla más de la salud mental y el bienestar y se reconoce que son fundamentales para el desarrollo saludable y el florecimiento del/ de la niño/a, junto con la salud física. El juego es un elemento central de los programas de protección de Save the Children, especialmente HEART (La curación a través de la educación y las artes), Familias seguras y en muchos de los espacios seguros que establecemos; todos demuestran cómo el juego puede utilizarse con sensibilidad y fuerza, junto con otro aprendizaje socio emocional e intervenciones de apoyo psicológico y sanitario para ayudar a la niñez a afrontar experiencias difíciles.

DESCANSO CEREBRAL



HEART es una intervención no clínica que apoya emocionalmente a la niñez y le ayuda a procesar y trabajar para comprender su estrés y emociones a través de las artes expresivas. El diseño del enfoque está intencionadamente bien estructurado y es predecible, y crea una red de apoyo social y emocional entre compañeros/as y personas adultas de confianza. El uso de las artes expresivas por parte de HEART es especialmente potente para la niñez más pequeña (4-6 años), que puede no ser capaz de verbalizar cómo se siente y, por lo tanto, para quien el apoyo terapéutico tradicional basado en la conversación es menos eficaz (Kaimal, Hommel et al, 2022). Al centrarse en el proceso más que en el resultado final, y con el mantra de que “todo arte es buen arte”, la niñez pequeña adquiere confianza en un espacio en el que no se le juzgará como inadecuada o equivocada.

En México, HEART se ha practicado desde 2015 en centros preescolares ubicados en algunos de los distritos de la Ciudad de México más afectados por la violencia comunitaria y la pobreza, así como en centros comunitarios y espacios seguros que atienden a niñez migrante que vive en alojamientos temporales en la frontera entre Estados Unidos y México, y a niñez afectada por desastres naturales. En una evaluación realizada en 2019

se constató un impacto positivo significativo: los/as docentes y cuidadores/as informaron de una mejora en la regulación y expresión emocional de la niñez, incluida la capacidad para calmarse y seguir instrucciones. También se destacó la mejora de la cohesión social entre la niñez. Los/as docentes informaron de cambios en sus propias vidas, incluyendo algunas de las técnicas HEART en el hogar, así como de ser más capaces de relacionarse con las emociones de sus hijos/as. Las/os madres/padres informaron de que estaban mejor preparados/as para apoyar emocionalmente a sus hijos/as, sintiendo vínculos más estrechos con ellos/as, además de utilizar algunas de las técnicas tranquilizadoras para regular su propio estrés y emociones.

¿Cómo se desestresa o se tranquiliza? ¿Juega, se pierde en una actividad o un pasatiempo favorito? Si tiene o trabaja con niñez, ¿se has fijado si es capaz de regular sus emociones? ¿Alguna vez ha influido en ello el juego?



5 SEIS CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DE CALIDAD



Figura 3: Las seis características del juego de calidad de Save the Children

Estas características favorecen el desarrollo integral del/de la niño/a, su aprendizaje permanente y su bienestar social y emocional. Se basan en las cinco características del aprendizaje lúdico de la Fundación LEGO⁷, pero utilizan el lenguaje y los conceptos de Save the Children y surgieron de una revisión de de nuestros enfoques técnicos y comunes⁸. Hemos añadido una sexta dimensión: la

agencia. Si entendemos la capacidad de actuar como la capacidad de hacer elecciones y tomar decisiones para influir en los acontecimientos y tener un impacto en el mundo en el que uno/a vive, entonces esta es la esencia del trabajo de Save the Children, y el juego puede ser un vehículo ideal para ofrecer a la niñez un espacio en el que probar distintos niveles de capacidad de actuar de forma segura. No todas las características estarán presentes al mismo tiempo o en la misma medida en cada actividad lúdica; sin embargo, con el tiempo, se debe pensar en ellas y/o experimentarlas.

7 Alegre, activo, iterativo, significativo, socialmente interactivo: learningthroughplay.com/how-we-play/five-ways-to-spot-playful-learning

8 Esta revisión no se ha publicado - póngase en contacto con Amy Parker (ampa@redbarnet.dk) para más información



AGENCIA

La niñez tienen derecho a algún tipo de elección y/o control sobre sus experiencias. Los/as bebés y la niñez pequeña lo hacen de forma natural, y programas como Construyendo cerebros pueden cultivar la capacidad y la confianza del/de la cuidador/a para seguir el ejemplo del/de la bebé mientras juegan juntos/a, respetando la autonomía del/de la niño/a. La agencia especialmente importante en tiempos de crisis, cuando la pérdida de control es significativa y el juego es una oportunidad para recuperar cierta normalidad y control. Además, al darle autonomía, le ayudamos a explorar y desarrollar su motivación intrínseca, clave para el aprendizaje, el desarrollo y la resiliencia a lo largo de toda la vida. No todos los juegos ofrecen una total libertad de acción, pero a menudo hay oportunidades para que la niñez tenga algún tipo de elección. La agencia puede ser tan simple como que un padre permita a su bebé elegir con qué bloques jugar, o que la niñez de una sesión de refuerzo de aritmética decida con qué juego empezar; o puede ser de naturaleza más estructural, como decidir cómo “contar una historia”, a través del teatro, las ilustraciones, la escritura, la poesía, solos o en grupo; sesiones de juego libre integradas en el plan de estudios y el horario de ECCD, o que los/as alumnos/as diseñen un espacio para el juego en un aula temporal.

Recursos ejemplares:

- Listos/as para aprender (también conocido como alfabetización y matemáticas emergentes) [Tarjetas de actividades](#); EL 43 “Cómo jugar a fingir”
- Escuelas seguras: [Actividades para la niñez en las Escuelas seguras: Vivir bien juntos/as](#); OL8: [Cajas de cuentos](#) (fuente: estrategia LB9)
- [Vuelta segura a la escuela: Guía de actividades de los clubes de recuperación](#); ST9: [Toque el texto](#) (póngase en contacto con el equipo del Club Catch-up para acceder a los recursos)
- [HEART en el hogar: Orientación para madres/padres o cuidadores/as](#)
- Kit de herramientas para impulsar la alfabetización: [Plan de estudios del Club de lectura](#)
- Fomento de competencias matemáticas: [Clubes de matemáticas](#)
- [Las chicas deciden: Habilidades para la vida para proteger y empoderar a las niñas afectadas por la migración y el desplazamiento - el Plan de estudios](#)
- [Kit del/de la adolescente](#) de UNICEF: recursos para la expresión y la innovación
- [Blog: A jugar](#)



PERTINENTE

La pertinencia es la clave de cualquier actividad lúdica. Es importante observar cómo y a qué juega la niñez de distintos grupos de edad, sus actividades preferidas y cómo se relacionan con otra niñez y con las personas adultas. Hay diferentes elementos de pertinencia: la cultura, las tradiciones, las normas, la seguridad y la edad de la niñez/adolescentes implicados/as son aspectos clave. Es fundamental garantizar que las actividades lúdicas, las referencias y los materiales sean pertinentes y estén relacionados con la vida de la niñez. La participación significativa de la niñez en las experiencias conduce a un aprendizaje más profundo. También es una forma de que los/as madres/padres o cuidadores/as y la comunidad en general participen en el aprendizaje y desarrollo de la niñez, así como en la celebración de tradiciones e identidades culturales positivas a través de cuentos, juegos, canciones y otras artes expresivas. Los materiales disponibles localmente pueden utilizarse para desarrollar materiales de aprendizaje y juego apropiados para cada edad.

Recursos ejemplares:

Estos recursos son modelos de actividades que se han adaptado a diferentes contextos, o incluyen orientaciones sobre consideraciones relativas a las adaptaciones o para fomentar juegos/recursos/actividades locales).

- [Actividades para la niñez en las Escuelas seguras: Vivir bien juntos/as](#)
- Listos/as para aprender (también conocido como alfabetización y matemáticas emergentes) [Tarjetas de actividades](#)
- [Enfoque común de Desarrollar el cerebro \(incluido cómo hablar con las/os madres/padres sobre las prácticas locales\)](#)
- Listos/as para aprender (también conocido como alfabetización y matemáticas emergentes)
- [HEART](#) (póngase en contacto con el equipo HEART para obtener más información)



Un/a niño/a activo/a muestra iniciativa, está alerta y participa en la actividad. La participación activa puede apoyarse garantizando la pertinencia de las actividades y el material, dejando tiempo y espacio para que la niñez explore su capacidad de acción y su imaginación. A veces es necesario facilitar la participación de toda la niñez, y alguna puede necesitar apoyo adicional para participar, lo que requiere una planificación y una facilitación divertidas, seguras e inclusivas. Las actividades lúdicas son experiencias prácticas que brindan a la niñez la oportunidad de participar plenamente y aprender haciendo de forma independiente, una con otra o con personas adultas de confianza. Esto fomenta el reconocimiento de su entorno, el pensamiento creativo, la resolución de problemas, aumenta la atención y la salud física. Por ejemplo, la niñez puede construir sus propios pueblos/ciudades utilizando materiales disponibles localmente para explorar cómo sería una comunidad ideal para ella; o mediante el diseño y la realización de entrevistas con líderes locales, la niñez puede averiguar más sobre cómo funciona el sistema de gobernanza local y prioriza las acciones.

Recursos ejemplares:

- [Familias seguras: Sesiones en grupo para niñez de 6 a 9 años](#)
- [HEART en el hogar: Orientación para madres/padres y cuidadores/as](#)
- [Actividades para la niñez en las Escuelas seguras: Vivir bien juntos/as](#)
- [Las chicas deciden: Habilidades para la vida para proteger y empoderar a las niñas afectadas por la migración y el desplazamiento - Orientación del programa](#)
- Actividades de fomento de competencias matemáticas 2.0 - respuesta, turnos de palabra: [Importancia del debate](#) (entrelazado y en la diapositiva 11); [Formativo vs Sumativo](#) (diapositiva 20)



La risa y la diversión tienen una serie de beneficios que favorecen el aprendizaje, el desarrollo y la resiliencia. La risa alivia la ansiedad y el miedo, reduce el estrés y aumenta los niveles de confianza. Una actividad divertida tiene más probabilidades de dar a la niñez una sensación de dominio y genera motivación intrínseca, que a su vez se almacena en el cerebro a largo plazo. Divertirse también refuerza las relaciones, aumenta el trabajo en equipo y ayuda a disipar los conflictos. El disfrute está estrechamente vinculado a la capacidad de la niñez de elegir cómo o qué hace, y con quién, y a sus motivaciones intrínsecas (relacionadas con la agencia y la actividad). Es difícil divertirse cuando le dicen lo que tiene que hacer, le guste o no. Es importante tener en cuenta que la “diversión” es subjetiva y no significa necesariamente “reírse a carcajadas”: la creatividad, la apertura y la variedad suelen ser la clave. Por ejemplo, el teatro y el trabajo en grupo pueden ser agradables para alguna niñez, mientras que otra pueden disfrutar simplemente creando una historia por su cuenta. O la niñez pequeña puede disfrutar de actividades de “servir y devolver” con una persona adulta, por ejemplo, el cu-cu.

Recursos ejemplares:

- [Iniciativa “Vuelta al cole segura”: Guía de actividades de los clubes de recuperación](#)
- [HEART en el hogar: Orientación para madres/padres y cuidadores/as](#)
- [Actividades para la niñez en las Escuelas seguras: Vivir bien juntos/as](#)
- [Diversión, seguridad, inclusión: media jornada de formación sobre facilitación](#)

ITERATIVO

A través del juego, la niñez tiene la oportunidad de aprender, practicar, aplicar y conectar conocimientos y habilidades más de una vez y de más de una manera. Se le anima a intentarlo, fracasar y volver a intentarlo: el proceso es tan importante como el resultado final; cometer errores y encontrar diferentes maneras de enfocar las cosas forma parte del proceso de aprendizaje y desarrollo. A menudo es así como aprendemos cosas fuera del aula -cogiendo una pelota, cocinando una comida- y puede trasladarse a otros espacios y momentos, como la crianza y el ECCD (por ejemplo, un/a niño/a utiliza el método de ensayo y error para agarrar y colocar objetos de distintos tamaños en sus respectivas clavijas de una pizarra) y los centros de aprendizaje (por ejemplo, fomentando la exploración de las respuestas erróneas en lugar de disciplinando).

Recursos ejemplares:

- Kit de herramientas para impulsar la alfabetización: [Plan de estudios del Club de lectura](#)
- [Familias seguras: Sesiones en grupo para niñez de 6 a 9 años](#)
- [Listos/as para aprender \(también conocido como alfabetización y matemáticas emergentes\) Tarjetas de actividades](#)
- [Enfoque común de Desarrollar el cerebro](#)
- Actividades de fomento de competencias matemáticas (p.ej., [Exploraciones manipulativas](#), [Guía de capacitación para docentes](#), [juegos y actividades del módulo B](#))

“Me gustaría poder jugar a menudo con mis amigos/as, sobre todo con las chicas. Jugar algo en grupo o un divertido partido de rivalidad contra los chicos, puede ayudarnos a conocernos”

Hani, 13 años, Indonesia

SOCIAL

El juego no tiene por qué ser social, pero a menudo lo es. Jugar con otras personas, compartir juegos de rol, imaginación y crear vínculos tiene valor en sí mismo por la pura alegría y satisfacción que proporciona. Las experiencias lúdicas, incluidos los juegos individuales y en grupo, brindan a la niñez la oportunidad de desarrollar habilidades sociales y relaciones positivas con sus compañeros/as y con personas adultas de confianza, incluidas las del hogar, en espacios y entornos de aprendizaje seguros. Estas actividades ofrecen a la niñez la oportunidad de aprender y practicar habilidades de comunicación, colaboración y negociación. La niñez también “aprende a gestionar sus emociones y comportamientos a través de las interacciones sociales.” (Lynne Solis et al, 2020). La variedad de experiencias sociales es importante: con personas adultos, con compañeros/as, con ambos/as, en grupo grande, en grupo pequeño, en parejas. Todas estas experiencias tienen valor.

Recursos ejemplares:

- Kit de herramientas para impulsar la alfabetización: [Plan de estudios del Club de lectura](#)
- [Familias seguras: Sesiones en grupo para niñez de 6 a 9 años](#)
- [Iniciativa “Vuelta al cole segura”: Guía de actividades de los clubes de recuperación](#)

DESCANSO CEREBRAL



Piense en diferentes momentos en los que jugaba de niño/a. ¿Recuerda haberse reído tanto que le doliera la barriga? ¿Recuerda haber sentido un poco de ansiedad porque iba a perder? ¿Recuerda haberse aburrido? ¿Recuerda haberse sentido frustrado/a por no poder hacer algo?

Aunque la diversión suele formar parte del juego, también podemos experimentar emociones confusas o negativas.

Como ya se ha dicho, es importante señalar que no todas estas características del juego de calidad están, o tienen que estar, presentes en todo momento. Cuando se utiliza el juego como método para ayudar a la niñez a procesar experiencias difíciles, por ejemplo, un/a niño/a puede alterarse o ponerse ansioso/a mientras juega; o un/a niño/a enfermo/a en el hospital puede jugar como forma de evasión y no mostrar necesariamente signos externos de alegría; sin embargo, la experiencia final debería ser positiva, ya que el/la niño/a ha podido elegir cómo explorar esas experiencias de una forma activa y significativa para él/ella. Del mismo modo, el juego individual es extremadamente importante y, por lo tanto,

no todo el juego será social. El juego es también para la niñez una forma de evadirse y superar su vida cotidiana y vivir en su imaginación, por lo que no siempre es pertinente ni está arraigado en su experiencia vivida. Por último, como ocurre con todas las cosas, la niñez tienen gustos diferentes y, por ejemplo, lo que es divertido para un/a niño/a puede no serlo para otro/a. Por lo tanto, cuando se piensa en el juego de calidad, es importante escuchar a la niñez, facilitar el acceso a las preferencias personales encontrando formas de ofrecer una gama de opciones de juego y animarles a probar cosas nuevas o cosas con las que tengan menos confianza.



Crédito: Farjana Sultana/Save the Children

Esta foto muestra a un niño practicando las letras, parece que está trabajando duro en una actividad de aprendizaje académico. Sin embargo, cuando el/la docente le preguntó “¿qué haces?”, respondió “jugar”. Esto tuvo lugar en una época en la que a la niñez se le permitía jugar libremente, y esto es lo que él había decidido hacer: actuar sobre la base de la motivación intrínseca, ejercer el albedrío y disfrutar con ello. (ref - Early Learning Center, Bangkok)

ADULT ENGAGEMENT AND TYPES OF PLAY

JUEGO GUIADO

dirigido por la niñez y apoyado por personas adultas



JUEGO LIBRE

dirigido por la niñez

INSTRUCCION DIRECTA

dirigida por personas adultas controlada - no es "juego", pero puede ser ludica.

JUEGOS

diseñados para 'personas adultas, reglas

Hay muchas formas diferentes de juego y de interacción entre personas adultas y niñez durante el juego. El [Continuum de aprendizaje lúdico](#) de la Fundación LEGO esboza un espectro de tipos de juego e interacción niño/a-adulto/a que incluye el juego libre, el juego guiado, los juegos, el deporte y la instrucción directa lúdica. El juego también adopta muchas formas diferentes: juego con objetos, juego de simulación, juego de rol, juego creativo, deportes, juego brusco, juego de fantasía, juego tranquilo, etc. (fuente: [Play Escocia](#)). El continuo podría verse como una pista de baile en la que, en función del compromiso del niño, el adulto decide hacia dónde y cómo moverse, hacia más libertad o hacia más estructura. La participación de las personas adultas en el juego libre consistirá más bien en observar y aprender del juego de la niñez sin interrumpirla, la niñez sigue teniendo un papel en la instrucción directa haciendo preguntas, planteando retos, dando ideas y expresando sus intereses. Se puede categorizar una actividad lúdica específica o completa dentro del continuo, pero, como personas adultas, deberíamos reflexionar sobre cómo adaptarnos a las señales de agencia, diversión y compromiso de la niñez.

La mayor parte del trabajo de Save the Children con el juego se realiza con juegos guiados, juegos e instrucción directa. Esto se debe a muchas razones: la garantía de calidad, el apoyo al personal, la necesidad de impartir un determinado plan de estudios en poco tiempo. Sin embargo, el juego libre es esencial para que la niñez y adolescentes tomen la iniciativa, tomen decisiones y exploren realmente sus motivaciones, sus puntos fuertes y aprendan a responder a sus retos personales. Recuerda: cuando la niñez juega, siempre está aprendiendo algo, aunque quizá no lo que nosotros/as, como personas adultas, nos proponemos como objetivo. Nos gustaría animar al personal y a los proyectos a buscar oportunidades para incluir tiempo y espacio para el juego libre, y documentar su impacto.

“Ahora me doy cuenta de que jugar es importante, dejé de jugar cuando me casé a los 15 años. Ahora juego con mis hijos y me encuentro mucho más feliz y una madre más paciente.”

**Madre De Una Niña De 9 Años,
Co7munidad De Acogida En Jordania**

6 AYUDAR A QUE SE PRODUZCA EL JUEGO: CONSIDERACIONES PARA PERMITIR EL JUEGO



Figura 4: Ejemplo de teoría del cambio para el juego

Como ya hemos mencionado, existen muchas barreras para el juego: algunas se refieren a la falta de espacio, tiempo y recursos, otras a la falta de valor o comprensión del papel crucial que desempeña el juego en el desarrollo infantil. Como ya se ha dicho, el juego suele considerarse

frívolo y desconectado del aprendizaje y el bienestar. Las consideraciones que se exponen a continuación son componentes del ecosistema que rodea al niño y que crea un entorno propicio para el juego.

ESPACIO FÍSICO

El entorno en el que se produce el juego permite a la niñez participar plenamente y con seguridad en función de las actividades disponibles (Parker & Thomsen, 2019). El juego no requiere un espacio especializado y altamente equipado, pero podemos ser intencionados a la hora de planificar el espacio para el juego. Por ejemplo, colocar diferentes rincones de actividades para animar a la niñez a explorar, disponer los materiales artísticos en los laterales de una sala, con mucho espacio compartido en el centro para que la niñez puedan pintar y dibujar libremente. También podemos ofrecer a la niñez oportunidades de tomar decisiones sobre cómo situarse en los espacios para que puedan tomar decisiones sobre cómo satisfacer sus propias necesidades. Por ejemplo, ofrecer una colchoneta tranquila en un centro de ECCD para que la niñez vaya a ella si se sienta cansada, o

permitir que la niñez trabaje en diferentes espacios disponibles durante el aprendizaje aplicado/trabajo por proyectos.

Recursos ejemplares:

- [HEART](#): Manual para el lanzamiento de HEART y la formación de facilitadores/as (para más información, póngase en contacto con el equipo de HEART)
- [Listo/a para aprender / Manual de capacitación en alfabetización temprana y matemáticas](#)
- [Espacios adaptados a la niñez en situaciones de emergencia: Manual para el personal de Save the Children](#)
- [Real Play Coalition, que incluye el kit de herramientas y la guía de diseño de Playful Cities](#)

MATERIALES FÍSICOS

Uno de los mayores obstáculos al juego citado por el personal, las/os madres/padres o cuidadores/as y los/as docentes es la falta de recursos. Para jugar no hacen falta juguetes caros (y recuerda que la imaginación y el juego de simulación⁹ son extremadamente poderosos; también fomentamos las interacciones entre personas adultas y niñez incluso en ausencia de juguetes). Por ejemplo, cantar, dar palmas, hacer cucú, etc. Esto puede tener aún más valor para las relaciones y el compromiso entre personas adultas y niñez). Por supuesto, la niñez disfruta y prospera con una gran variedad de juguetes; sin embargo, aunque éstos pueden comprarse en la tienda, también pueden fabricarse con materiales locales, como judías secas en una botella de plástico vacía, o un muñeco cosido a mano...

¡y las macetas y una cuchara de madera constituyen una estupenda batería! Hay que tener en cuenta la pertinencia cultural y los materiales apropiados para el desarrollo, así como la seguridad. También es una gran oportunidad para cambiar las normas de género, animando a niñas y niños a jugar con juguetes variados, no solo con muñecas para las niñas y balones para los niños

Recursos ejemplares:

- [Listos/as para aprender \(también conocido como alfabetización y matemáticas emergentes\)](#)
- [Kit de herramientas para el fomento de la alfabetización - Acción comunitaria Guía para voluntarios/as](#)
- [Bolsa mágica](#)

DISEÑAR UNA INVITACIÓN PARA JUGAR

(referencia: Centro de aprendizaje temprano, Bangkok)

¿Podemos pensar en organizar intencionadamente el espacio y los materiales para que inviten a la niñez a jugar? ¿Espacios que den autonomía a la niñez para explorar y seguir sus propias curiosidades e intereses? Cuando pensamos en el espacio para el juego, podemos plantearnos las siguientes preguntas:

- ¿Qué hay disponible que sea interesante que explore la niñez? Piense en diferentes texturas, colores, formas y objetos de la vida cotidiana (cocina, jardín, etc.)...
- ¿Encuentra algo interesante?
- ¿El espacio y el montaje invitan a la investigación?
- ¿El espacio y el montaje invitan al diálogo?
- ¿El espacio y el montaje estimulan el pensamiento de la niñez?
- ¿Invita a la colaboración?
- ¿Qué puede faltar?



Crédito: Sara Dang/Save the Children

9 Tenga en cuenta que los juegos de simulación son más frecuentes a partir de los 2 ½ años de edad

TIEMPO

Tan importante como el espacio y los recursos, la falta de tiempo suele citarse como motivo para no jugar. Esto puede ocurrir en el hogar y afectar directamente a la niñez, ya que su tiempo se ve ocupado por la escuela y/o el trabajo/las tareas/las responsabilidades de cuidado. Es posible que las/os madres/padres o cuidadores/as no tengan tiempo para jugar con sus hijos/as, lo que provoca una falta de esas interacciones lúdicas tan importantes entre madres/padres o cuidadores/as e hijos/as. Parte de una solución para estos casos consiste en aprovechar las actividades rutinarias diarias y los

momentos de cuidado, como la hora del baño, el paseo hasta el mercado, la hora de la limpieza, etc., para jugar e interactuar con la niñez. Cuando se trata de educación, el juego se considera a menudo una tarea adicional en una carga docente ya de por sí abarrotada, y pierde aún más relevancia cuando la niñez pasan de la educación preescolar a la primaria y secundaria. Un buen punto de partida podría ser ayudar a los docentes a dar a la niñez la posibilidad de elegir qué actividades realizar y cómo hacerlas, así como darles la oportunidad de tomar la iniciativa.

DESCANSO CEREBRAL



Varios proyectos de Championing Play proporcionaron kits de juego para ayudar a enseñar e inspirar a las/os madres/padres o cuidadores/as a jugar con sus hijos/as. En Bután, había escasez de juguetes en el hogar y las/os madres/padres declararon no poder jugar con sus hijos/as por esta razón. Para ello se utilizó un doble enfoque:

- Las bolsas Discovery se distribuyeron en los centros de salud, donde las/os madres/padres asistieron a las sesiones de crianza Desarrollar el cerebro. Se utilizaron durante las sesiones de crianza y se pusieron a disposición de las/os madres/padres mientras esperaban las revisiones de sus hijos/as.
- Se realizaron una serie de vídeos instructivos para demostrar cómo fabricar cinco juguetes diferentes con recursos locales fácilmente disponibles. Se emitieron en diferentes lenguas principales y locales y en múltiples plataformas mediáticas (televisión nacional y local, Facebook, You Tube, en la aplicación del programa).

En Bangladesh, el proyecto Championing Play se basó en un programa piloto de COVID-19 que consistía en distribuir y capacitar a las/os madres/padres sobre bolsas mágicas. Estas bolsas contenían juguetes de alta calidad y apropiados para la edad. Las/os madres/padres también asistieron a una serie de sesiones de crianza centradas en el aprendizaje y la resiliencia a través del juego. Las bolsas se utilizaron con regularidad durante estas sesiones, y también se dedicó tiempo a que las/os madres/padres reprodujeran algunos de los juguetes utilizando retales de tela, hojas de plátano y otros recursos locales. Las/os madres/padres comentaron que sentían que ahora tenían las herramientas y los conocimientos necesarios para jugar con sus hijos y saber cómo interactuar de forma significativa. También manifestaron una sensación de bienestar personal en términos de mayores vínculos con sus hijos/as y alegría al verles tan felices..

¿Con qué jugaba de niño/a? ¿Siempre confió en los juguetes? ¿O la imaginación jugaba un papel importante en tus juegos?

Como se menciona en la sección Aprender jugando, muchas personas adultas no están convencidas del valor del juego o no lo ven como algo a lo que deban dedicarse. Esto a menudo gira en torno a la mentalidad de las personas adultas y a cómo vemos a la niñez: como recipientes vacíos que llenar de conocimientos, o como compañeros/as que en distintos momentos necesitan apoyo y orientación, pero que vienen con su propia experiencia, conocimientos y habilidades. La **justificación del juego**, así como el tiempo, el espacio y el apoyo continuo para practicarlo, deben incluirse intencionadamente en cualquier curso de desarrollo profesional continuo. Esto incluiría formación sobre desarrollo infantil, impacto de la adversidad y cómo el juego favorece el desarrollo de la niñez. A modo de ejemplo, en la programación educativa se suele dedicar tiempo a formar a docentes o formadores/as en pedagogía: hablar explícitamente del juego e incorporarlo y modelarlo en las sesiones de formación pedagógica sería una gran oportunidad para fomentar en la práctica el aprendizaje a través del juego.

Recursos ejemplares:

- [Listo/a para aprender / Manual de capacitación en alfabetización temprana y matemáticas](#)
- [Enfoque común de desarrollar el cerebro](#)
- [HEART: Manual para el lanzamiento de HEART y la formación de facilitadores/as \(para más información, póngase en contacto con el equipo de HEART\)](#)
- Cursos de capacitación electrónica: [Aprender jugando en EiE](#) y [afrontar los cambios: Aprendizaje socioemocional a través del juego](#)
- [Divertido, seguro, inclusivo - Manual de formación para la facilitación](#)

INVOLUCRAR A MADRES/PADRES Y CUIDADORES/AS

Como las mayores defensoras del aprendizaje, el desarrollo y la protección de la niñez, las organizaciones deben involucrar a las/os madres/padres o cuidadores/as como socias activas en el papel del juego en el hogar y en los programas para apoyar la crianza positiva y el desarrollo holístico de la niñez (LEGO & UNICEF, 2018; Parker & Thomsen, 2019; Lynne Solis et al, 2020; Mendenhall et al, 2021; Durrant, 2016)¹⁰. Tienen el poder de bloquear o facilitar el acceso de la niñez al juego tanto en el hogar como en la escuela, y deben ser socias respetadas si se quiere avanzar hacia un mayor juego. Al igual que ocurre con los docentes y otros/as profesionales interesados/as su propia mentalidad suele limitar las capacidades de la niñez y el grado de autonomía y elección que les conceden a la hora de jugar. Además, también es importante tener en cuenta las normas tradicionales de género. En muchos contextos, el papel de cuidador/a se considera femenino, lo que se ve agravado por una tendencia a la

presión de grupo entre los cuidadores masculinos. No se considera "masculino" jugar con los/as hijos/as.

Recursos ejemplares

- [Alfabetización emergente y matemáticas en el hogar](#)
- [Enfoque común de desarrollar el cerebro](#)
- [Kit de herramientas para el fomento de la alfabetización - Acción comunitaria Guía del/de la voluntario/a/ Flipbook del/de la voluntario/a](#)
- [El IRC es SEGURO: Apoyo a los/as adolescentes y sus familias en situaciones de emergencia](#)
- [El poder de las matemáticas](#) Un proyecto piloto de IVR en Ruanda, en colaboración con Viamo y mEducation Alliance, para animar a las familias a jugar más a las matemáticas en el hogar.
- [A jugar: Edición de comportamiento](#) (Un manual basado en el comportamiento para fomentar el juego entre los/as cuidadores/as)

¹⁰ Sin embargo, hay consideraciones culturales al respecto. Como afirma Gaskins en su trabajo de 2013, en muchas culturas, las personas adultas no ven un papel importante para sí mismos en lo que respecta a jugar con sus hijos/as. En algunos casos, se considera inapropiado. Por lo tanto, este trabajo debe ser sensible y realizarse en colaboración con las/os madres/padres y cuidadores/as, en lugar de imponerse.

DESCANSO CEREBRAL!



Muchos proyectos de la campaña "Defender el juego" colaboraron estrechamente con madres/padres y cuidadores/as para fomentar y celebrar el juego. En Uganda, el equipo nacional celebró un Día del Juego para el personal y sus hijos/as, en el que las personas adultas se comprometieron a jugar en el futuro. En Bangladesh se organizaron ferias infantiles para mostrar distintas formas de jugar con la niñez, como juegos, cuentos y fabricación de juguetes. En Sierra Leona, el proyecto trabajó con madres/padres adolescentes en el marco de un programa para poner fin a la violencia de género. En este caso, se adaptaron las sesiones para madres/padres de Desarrollar el cerebro para que se centraran más en el juego. En el Líbano, se distribuyeron kits de juego a la niñez de los centros de retención de aprendizaje y las/os madres/padres asistieron a sesiones con sus hijos/as para aprender más sobre los juguetes, e informaron de que se sentían inspirados para fabricar más juguetes de este tipo en el hogar.

¿Es usted padre o madre? ¿O una tía o un tío? ¿O abuelo o abuela? ¿O un/a hermano/a o primo/a mayor? ¿Le gusta jugar con la niñez de su familia o de la guardería? ¿Cómo le hace sentir? ¿Cuál es su juego favorito?



Credito: Save the Children Uganda

POLÍTICA Y SISTEMAS

Muchos sistemas educativos dan prioridad a los resultados académicos y a los planes de estudios tradicionales, cargados de adquisición de contenidos, que favorecen la memorización y la pedagogía centrada en el/la docente. No hay espacio para el juego, y los resultados del aprendizaje no académico quedan excluidos. El valor de un amplio abanico de competencias y resultados de bienestar, y el papel crucial que

desempeña el juego en su desarrollo, deberían formar parte de cualquier trabajo de asocio con socias a nivel de sistemas. A menudo, las situaciones de emergencia brindan la oportunidad de introducir estos cambios en el sistema, ya que la interrupción de la escolarización formal permite flexibilizar los horarios y dar prioridad al juego.

DESCANSO CEREBRAL



"Breadth of Skills" es un proyecto de cuatro años de duración financiado por la Fundación LEGO y ejecutado en Colombia, India, Kenia, Sudáfrica y Corea del Sur con el objetivo de aumentar la voluntad política y el compromiso hacia el desarrollo integral de las habilidades de la niñez, así como la comprensión y la demanda de dicho desarrollo, reconociendo que el aprendizaje a través del juego es un factor clave para el desarrollo integral de las habilidades. Cada país aboga ante las distintas partes interesadas por cambiar las políticas y las prácticas. Entre los ejemplos de los progresos realizados hasta la fecha cabe citar la aprobación por el Senado de Colombia del proyecto de ley de desarrollo de competencias holísticas y la creación de un plan de estudios para el desarrollo de competencias holísticas; en la India, el marco curricular del Estado de Karnataka incluye por primera vez las competencias del siglo XXI, y el equipo está entablando debates similares en Rajastán y Jharkhand.

¿Cuáles cree que son los bloqueos clave para el juego a nivel de sistemas? ¿Qué cree que se necesita para iniciar el cambio?



Credito: Nadeem Abdelsamd/ Save the Children

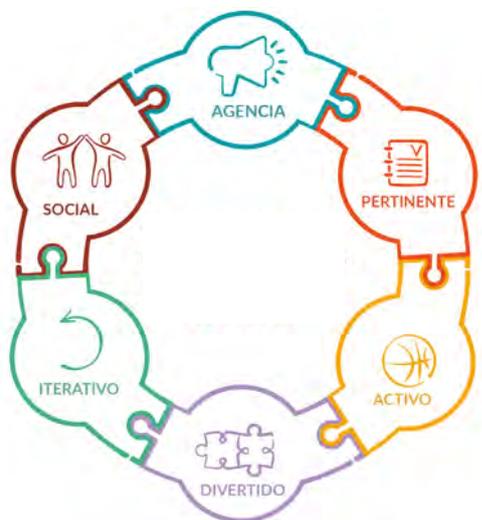
7 MÁS ALLÁ DE LA PROGRAMACIÓN: ¿JUGAR O NO JUGAR?

Una cuestión clave que podríamos plantearnos es si el juego tiene un papel dentro de la cultura organizativa de Save the Children. Esto podría deberse a dos razones fundamentales:

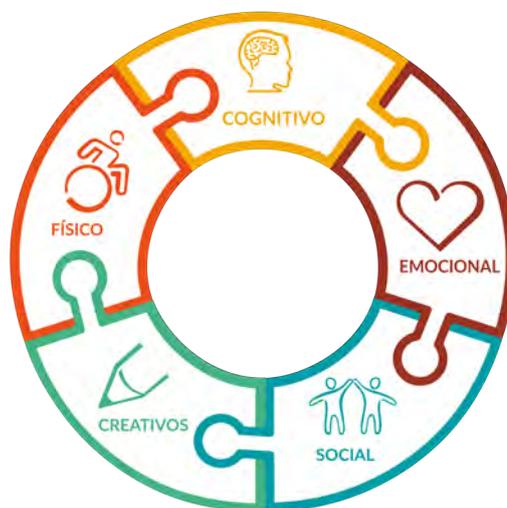
En primer lugar, las características del juego de calidad (agencia, pertinente, activo, divertido, iterativo, social) también son pertinentes para nuestra forma de trabajar y para garantizar que Save the Children sea un lugar de trabajo accesible y atractivo. Los resultados holísticos que produce el juego son habilidades y competencias cruciales para el personal. Nuestros **valores** adoptan la colaboración y la creatividad y hablan de prosperar en la diversidad y estar abiertos al cambio y a las nuevas ideas. El juego puede liberar potenciales en el personal y los/as voluntarios/as para innovar, ser más abiertos/as y creativos/as. Además, los entornos de trabajo lúdicos pueden contribuir a la motivación y el bienestar en el

lugar de trabajo. Por supuesto, esto debe ir acompañado de una buena gestión y de lugares de trabajo seguros e inclusivos. Hacer que la gente juegue si no está contenta con las condiciones de trabajo, el salario, las oportunidades de ascenso, los contratos, etc. sería contraproducente, por lo que va de la mano de unos valores sólidos.

En segundo lugar, si queremos aumentar la participación de la niñez y los/as jóvenes más allá del nivel de programación y llevarla a los foros de liderazgo, toma de decisiones y gobernanza dentro de la organización, tenemos que revisar nuestra forma de trabajar. Aplicar enfoques lúdicos (y trabajar con niñez y jóvenes para desarrollar nuevas formas de trabajo) podría ser clave para ello.



**CHARACTERÍSTICAS DEL JUEGO
(¿FORMAS LÚDICAS DE TRABAJAR?)**



**RESULTADOS HOLÍSTICOS DE
APRENDIZAJE Y DESARROLLO
(¿HABILIDADES DEL PERSONAL?)**

Por supuesto, existen obstáculos: el tiempo que lleva crear formas lúdicas de trabajar y presentarse, la profesionalidad, la idoneidad. Dicho esto, hay muchos ejemplos de utilización de enfoques lúdicos: encuestas, Mentimeter, concursos, juegos y plataformas como Mural durante los seminarios web y las reuniones de equipo; asignación de un tiempo específico para que las reuniones de equipo traten de cualquier cosa menos de trabajo, etc. Sin embargo, merece la pena reflexionar sobre ello y considerar dónde puede haber más oportunidades para inyectar un poco de juego.



Figura 5: Representación lúdica del trabajo humanitario - parte de un taller de desarrollo del personal

DESCANSO CEREBRAL



En 2009, Save the Children México lanzó su Marco para una vida digna, plena y democrática. Este marco guía las acciones de la organización cuando trabaja directamente con la niñez, estableciendo alianzas con actores clave (familias, escuelas, gobiernos), así como internamente, en el trabajo entre las distintas áreas de la organización. Uno de los puntos centrales del marco es el derecho del/de la niño/a a jugar y el hecho de que el juego es inherentemente natural a toda la niñez. La formación en línea de ocho módulos que la acompaña se ha desarrollado para ser interactiva y lúdica, proporcionando al personal acceso a lecturas, vídeos e infografías. Junto a estos recursos hay tareas, tanto obligatorias como actividades adicionales para profundizar. Se intercalan con "pausas para pensar" en las que se invita a los participantes a reflexionar sobre experiencias más amplias, pero no se requiere ninguna aportación escrita. Cada módulo conduce a una sesión de grupo en la que los participantes tienen la oportunidad de profundizar sus conocimientos compartiéndolos con sus colegas. Estas sesiones se facilitan para potenciar la presencia y el arraigo al aquí y ahora e incluyen actividades que ayudan a las personas a identificar las relaciones entre lo que han aprendido y su papel en la organización.

¿Existen ya ejemplos de formas lúdicas de trabajar en sus equipos? ¿Qué ventajas tiene ser más juguetón/a? ¿Por qué? ¿Cuáles son las consecuencias? ¿Qué nos lo impide? ¿Hay victorias fáciles (renombrar las "presentaciones" como "play-backs"?)?

8 ¿Y QUÉ OCURRE SI...?

Espero que ya se sienta inspirado/a. Pero, ¿qué puede significar esto para su trabajo? Como ya se ha mencionado, en Save the Children ya se está llevando a cabo una gran labor lúdica, especialmente en nuestras actividades con niñez. Sin embargo, a continuación se ofrecen algunas ideas sobre cómo podríamos incorporar el juego de forma más deliberada a nuestro trabajo si creemos que aumentará el impacto para la niñez y los/as jóvenes:

- **Hacer más explícito el juego en nuestra programación:** A menudo el juego se utiliza como medio para alcanzar un fin en nuestro trabajo de programación. Cuando ponga en marcha un programa sobre cualquier tema, tenga en cuenta cómo puede utilizarse el juego al formar al personal, a las socias y a los miembros de la comunidad, hable sobre el valor del juego, cómo se ve el juego en su contexto y cómo puede utilizarse para ayudar a los niños a desarrollarse de forma saludable y a aprender.
- **Aplicar las seis características del juego de calidad a la facilitación/capacitación de personas adultas:** La mayoría de nuestras técnicas de facilitación para personas adultas son lúdicas. Cuando diseñe o adapte un módulo de formación, no solo podría añadir una sesión sobre el juego y su valor, sino que también podría pensar en ayudar a unir los puntos entre los enfoques de facilitación utilizados y cómo modelan el juego de calidad. Por ejemplo, añada un tiempo de reflexión durante las actividades de formación para que los participantes piensen cómo se sintieron durante las diferentes sesiones; qué características se utilizaron; qué les parecieron los métodos de facilitación; qué les funcionó bien (y qué no); y cuáles les gustaría probar y por qué en su propio trabajo.
- **Monitorear, evaluar y documentar tanto el proceso como el resultado:** El juego tiene que ver con el proceso más que con el resultado/producto (aunque, por supuesto, contribuye a los resultados holísticos 😊). En lugar de centrarse (solo) en el producto/resultado, cuando diseñe su plan de MERA, ¿puede (también) monitorear y documentar el proceso y la experiencia que vive la niñez durante (y, cuando sea posible, después) de una intervención lúdica -distribución y uso de kits recreativos, actividades deportivas, sesiones comunitarias de alfabetización- y compararlos con las seis características del juego y los resultados holísticos? ¿En qué medida la niñez encontró divertidos los juguetes/actividades? ¿Tenían alguna opción

sobre cómo utilizarlos, o dentro de las actividades? ¿Había otras personas interesadas en jugar con ella: hermanos/as, amigos/as, madres/padres? ¿Por qué sí o por qué no? ¿Las actividades les han ayudado a aprender matemáticas/ a expresar sus emociones/ a sentirse más seguros de sí mismos/as?

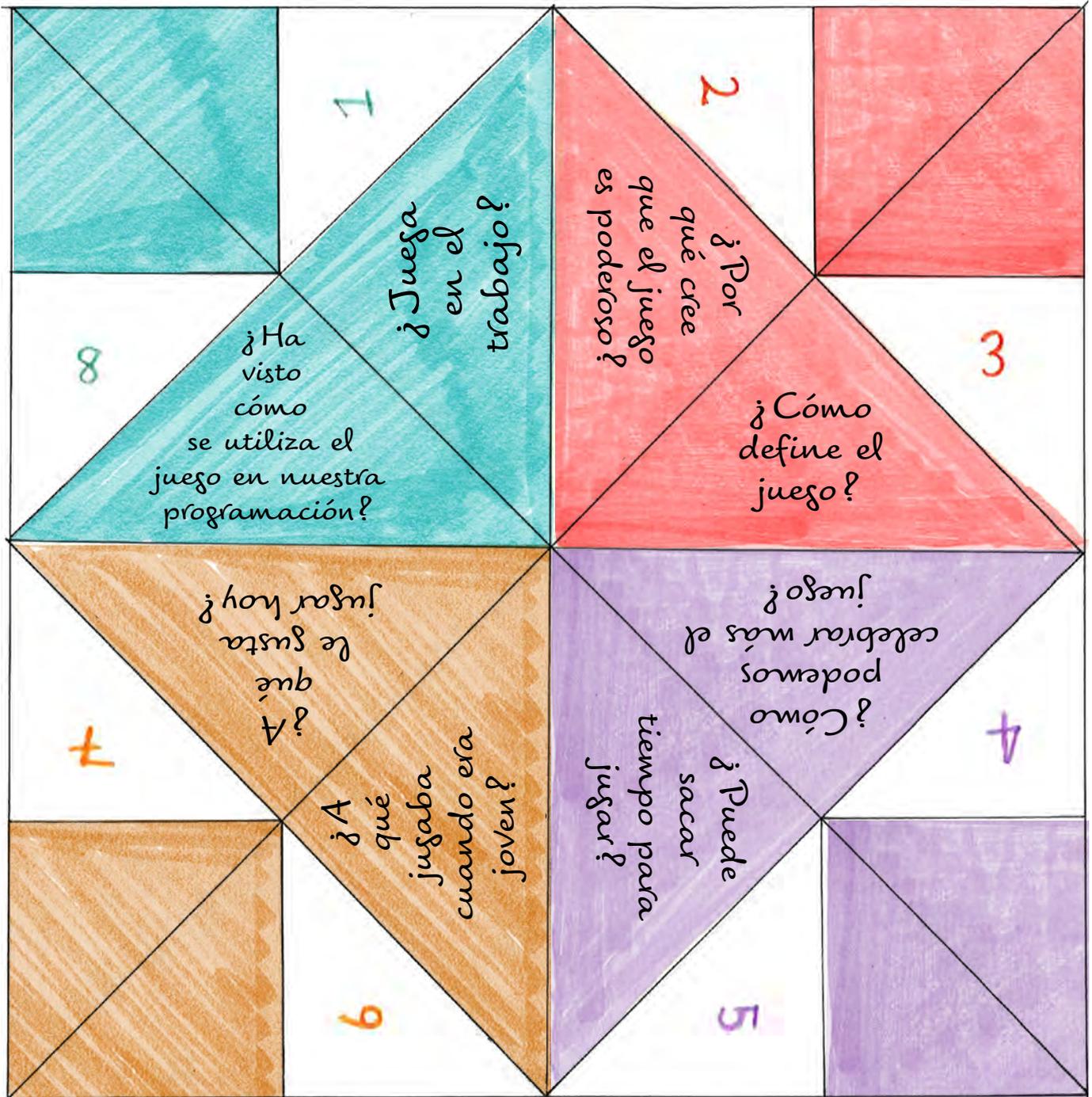
- **Crear tiempo y espacio para el juego libre/ no estructurado/semiestructurado:** Muchas de las actividades lúdicas de nuestro trabajo están estructuradas y dirigidas por personas adultas, por ejemplo, juegos con reglas y resultados muy concretos, elegidos y dirigidos por la persona adulta facilitadora. Cuando se diseña un proyecto que incluye grupos y/o clubes de niñez, a medida que se van estableciendo, ¿es posible incluir más actividades/tiempo dirigido por la niñez y, por tanto, aumentar su participación? Por ejemplo, crear un proyecto en curso que esté vagamente relacionado con el tema general, pero en el que la niñez puedan elegir en qué se centran, cómo trabajan y cómo presentan ese trabajo; y en relación con el punto anterior, monitorear y documentar el proceso y el producto final.
- **Ceder las riendas a la niñez:** Muchas sesiones infantiles comienzan con un juego o una actividad, pero la mayoría de las veces son elegidos y dirigidos por el/ la animador/a. Al igual que en el punto anterior, cuando se diseña un proyecto, a medida que los grupos se van estableciendo, ¿se puede pedir a la niñez participante que elijan voluntariamente un juego para hacer al comienzo de la siguiente sesión? ¿Pueden construir un "catálogo de juegos" que aumente y amplíe las actividades de la guía del facilitador y que pueda utilizarse como recurso para otros grupos? Esta es también una forma de introducir juegos y actividades locales, y puede ser un método positivo para platformar las tradiciones culturales y la identidad. Y luego, cuando se monitorean y apoyan técnicamente los proyectos, ¿se puede evaluar cuál ha sido la experiencia de los/as facilitadores/as y de la niñez?

- **Invite a madres/padres, cuidadores/as o miembros adultos de la comunidad:** Como ya se ha dicho, a menudo las personas adultas no valoran el juego como algo importante. En el diseño de su proyecto, ¿existen oportunidades para invitar a las/os madres/ padres a jornadas de puertas abiertas en las que la niñez muestre lo que ha conseguido y en las que las personas adultas puedan experimentar algunas de las actividades?
- **Integrar el juego en intervenciones más amplias:** A la hora de evaluar las necesidades, ¿existe la posibilidad de valorar cómo se podría atender el juego en cosas como centros de distribución de alimentos, clínicas, durante reuniones comunitarias, etc.? ¿Hay demanda de espacios para diferentes grupos de edad? Para los/as más pequeños/as, pero también para los/as mayores mientras esperan: alfombras de lectura, rincones de juego, material artístico sencillo, etc.
- **Aunque el juego no "salva vidas", puede hacer que el mundo sea un lugar menos aterrador para la niñez:** En el ejemplo de Jugar en los hospitales, hablamos de que la niñez suele convertirse en su enfermedad cuando está muy mal. Y esto puede ocurrir en cualquier emergencia: se convierten en una boca que alimentar, una vida que salvar. Como parte del programa y/o de las estrategias técnicas, ¿podemos desarrollar habilidades de comunicación lúdicas para nuestro personal de respuesta a emergencias, personal médico local, trabajadores/as sociales? ¿Podemos dejar tiempo para que la niñez juegue en cada respuesta, incluso en plena crisis, sabiendo que esto puede hacer que la vida sea un poco menos aterradora?



9 REFERENCES

- Bayley S, 2023.** [All Work and No Play? Busting the Binary in Majority World Settings](#). PEDAL, University of Cambridge. Accessed 18 July 2023.
- Casey T & McKendrick JH, 2022.** *Playing through crisis: lessons from COVID-19 on play as a fundamental right of the child*. The International Journal of Human Rights, DOI:10.1080/13642987.2022.2057962.
- Durrant JE, 2016.** [Positive Discipline in Everyday Parenting \(Fourth Edition\)](#). Save the Children.
- Gaskins S, Haight W, Lancy D, 2007.** The cultural construction of play. In Goncu A & Gaskins S, eds. *Play and development: Evolutionary, sociocultural and functional perspectives*. Erlbaum Press; 2007: 179-202.
- Gaskins S, 2013.** 'Pretend Play as Culturally Constructed Activity', in Marjorie Taylor (ed.), *The Oxford Handbook of the Development of Imagination*, Oxford Library of Psychology (2013; online edn, Oxford Academic, 1 Aug. 2013), <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195395761.013.0016>. Accessed 18 July 2023.
- Gosso Y, Carvalho AMA, 2013.** *Play and Cultural Context*. Encyclopedia on Early Childhood Development.
- King-Sheard & Manello, 2017.** *Access to Play for children in situations of crisis. Play: Rights and practice a toolkit for staff, managers and policy makers*. International Play Association, DK.
- LEGO Foundation, Jacobs Foundation, Porticus Foundation, 2023.** *Challenging the False Dichotomy: An Evidence Synthesis*.
- LEGO Foundation & UNICEF, 2018.** *Learning through play: Strengthening learning through play in early childhood education programmes*.
- Lynneth Solis, Liu CW & Popp JM, 2020.** *Learning to cope through play: Playful learning as an approach to support children's coping during times of heightened stress and adversity*. The LEGO Foundation, DK.
- Parker R & Thomsen BS, 2019.** *LEGO Learning through Play at school: A study of playful integrated pedagogies that foster children's holistic skills development in the primary school classroom (white paper)*. The LEGO Foundation, DK.
- Pérez-Duarte Mendiola P, 2022.** *How to communicate with children, according to Health Play Specialists in the United Kingdom: A qualitative study*. Journal of Child Health Care 2022, Vol. 0(0) 1–15
- Pérez-Duarte Mendiola P Forward in Perasso G & Ozturk Y, 2022.** *Handbook of Research on Play Specialism Strategies to Prevent Pediatric Hospitalization Trauma*. IGI Global
- Roopnarine JL, 2018.** [Variations in play between cultures warn West against 'one-size-fits-all' recipes for child development](#). Child & Family Blog. Accessed 18 July 2023.
- Save the Children International, 2023.** *Girls, Play and Power – Rapid Gender Analysis*.
- Save the Children International, 2023.** [Let's Play: Behavioral Edition](#)
- Save the Children International, 2019.** [Mental Health and Psychosocial Support \(MHPSS\) Cross-Sectoral Strategic Framework in Humanitarian Settings](#)
- Save the Children International, 2020.** [Protect a Generation: The impact of COVID-19 on children's lives](#)
- Save the Children International, 2022.** [SEL In Education Programming: Implementation Guidance](#)
- Save the Children International, 2022.** [The Quality Learning Framework](#)
- Zosh JM, Hopkins EJ, Jensen H, Liu C, Neale, D, Hirsh-Pasek K, Solis SL, & Whitebread D, 2017.** *Learning through play: A review of the evidence (white paper)*. The LEGO Foundation, DK.



Instrucciones: Recorte el cuadrado y dóblelo por la mitad para que forme un triángulo, luego otra vez por la mitad y desdoble. Ahora debería tener dos pliegues que forman una cruz. Ahora doble las esquinas hacia el centro del cuadrado para crear un cuadrado más pequeño, utilizando los pliegues como guía. Dele la vuelta al cuadrado y vuelva a doblar las esquinas hacia el centro, formando de nuevo un cuadrado más pequeño. Doble y desdoble el cuadrado por la mitad en ambos sentidos. Deslice el dedo y el pulgar bajo las solapas creadas: ¡ya está listo para jugar a un juego sobre el juego!

Cómo jugar: Pida a un/a amigo/a o compañero/a que elija uno de los números de la parte superior del juego. Deletree el número, abriendo y cerrando el juego al pronunciar cada letra. A continuación, pídale que elijan un número. Cuento el número y pídale que elijan un número final. Abra la solapa del número que hayan elegido. Lea la pregunta en voz alta y respóndala por turnos

Publicado en 2023
 Save the Children International
 St Vincent House
 30 Orange Street
 Londres WC2H 7HH
 REINO UNIDO
www.savethechildren.net
 Company registration number 3732267
 (England and Wales)
 Charity registration number 1076822