

TIERRA



Ministerio
de Desarrollo
Social

CIELO

PARQUES PINTADOS

CIELO

7 8

6

4 5

3

2

1

TIERRA

7

8

6

4

5

3

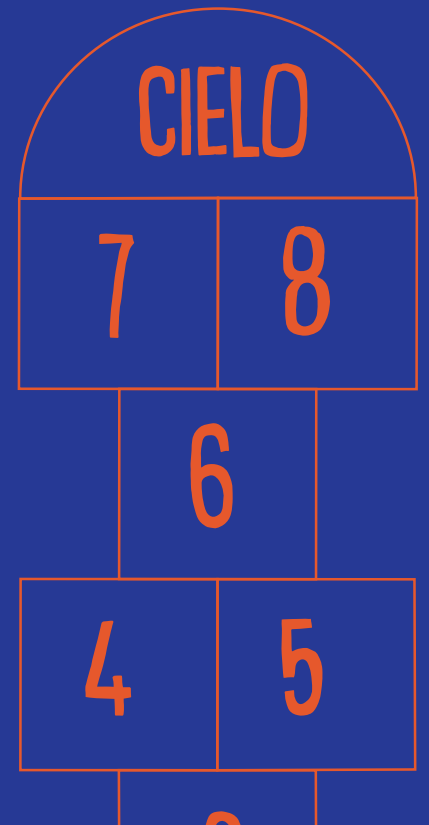
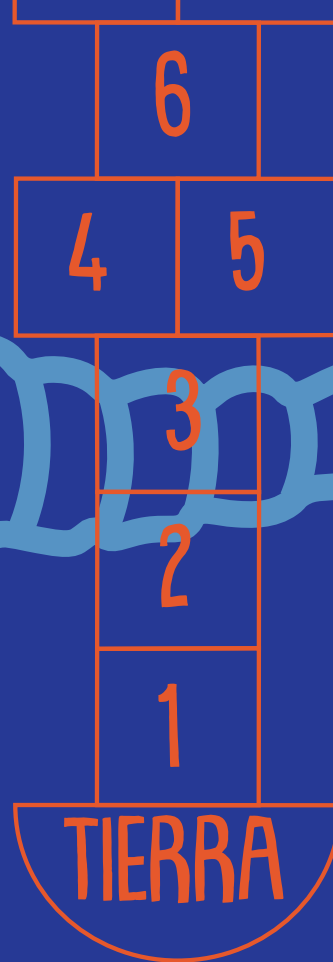
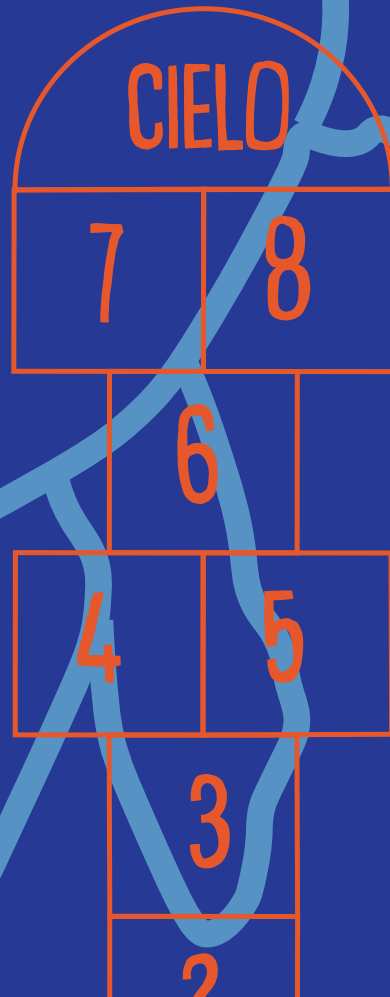
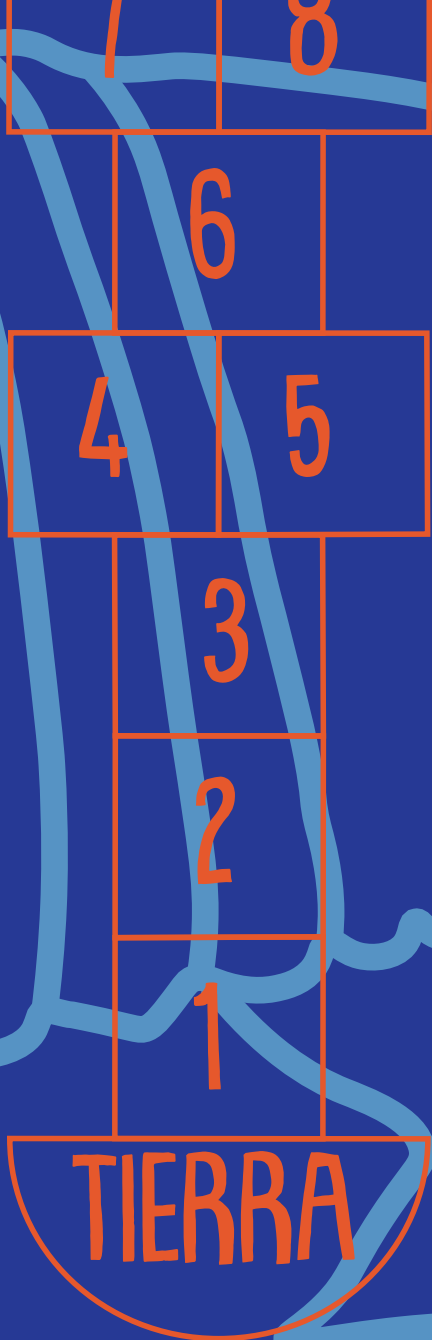
2

1

CIELO

7

8



Apoya

unicef 
para cada infancia

AUTORIDADES

Ministerio de Desarrollo Social
Dirección Nacional de Desarrollo Social- Uruguay Crece Contigo

Ministro, Martín Lema
Sub Secretaria Andrea Brugman
Directora Nacional de Desarrollo Social, Cecilia Sena
Gerenta de Uruguay Crece Contigo, María Victoria Estevez

Unicef Uruguay
Representante, Luz Angela Melo

Elaboración de Contenidos

Natalia Iglesias consultora por UNICEF

División de Dinamización
de Políticas Públicas de Primera Infancia (MIDES)

Editorial

Edición, diseño, diagramación e ilustración
Natalia Iglesias

ISBN digital: 978-9974-902-42-8

Todos los aprendizajes
más importantes de la vida se hacen jugando

Francesco Tonucci

Introducción

Materiales y Técnicas

Universo Rayuelas

Rayuela Mulita

Rayuela Hornero

Rayuela Ballena

Rayuela Ñandú

Universo Gincana

Gincana Fauna terrestre nativa

Gincana Fauna marina nativa

Gincana Flora nativa

Universo Bailable

Base de ritmo

Bailemos juntos

Twister

Universo Laberinto

Laberinto Cielo

Laberinto Cometa

Laberinto Arcoiris

Explorando el universo

Campito de pelotas

Sendero rodado

Caminitos de Flores

Huellas

Universo Vertical

Ponerle la cola al venado

Puntajes y aros

Puntajes con globos

Bibliografía

INTRODUCCIÓN

Parque Pintados es una propuesta de alcance nacional, que propone reconvertir espacios públicos no utilizados como lugares de juego. Reconvertir pintando en calles, veredas y paredes, elegidos en distintas localidades del país y con los referentes de cada lugar, juegos tradicionales y otros, generando nuevos espacios de encuentro, para compartir y disfrutar a través de los mismos. Juegos de implementación rápida y de bajo costo.

Se desarrolla aquí a modo de catálogo, una serie de juegos que pretenden ser disparadores de otros.

Se proponen unos 20 juegos de piso y pared clasificados en Universos (nombre se eligió para agrupar los juegos). Cada juego contiene una ilustración y su ficha técnica donde se indican las dimensiones aproximadas y sugeridas para replantear en su tamaño real.

La idea de este catálogo es que sea una inspiración para poder crear, donde los colores que aparecen en los juegos pueden ser cambiados, mezclados, etc; así como la creación de nuevos juegos.

Si bien estos dibujos son fáciles de pintar, la incorporación de algún artista local, puede facilitar aún más la tarea.

Los Juegos estacionarios de piso y de pared desarrollados a lo largo de este catálogo son juegos en forma de base, que se pintan en el piso o en la pared, permaneciendo en el mismo lugar.

Permiten reunir a un buen número de jugadores sin necesidad de muchos implementos de juego, facilitando el intercambio de ideas, acercamiento afectivo y el disfrute de vivir la alegría que produce el juego, estimulando la motivación de aprendizaje a partir de la experiencia y que satisfacen necesidades sentidas por el ser humano.

Los juegos estacionarios de piso y pared promueven el juego libre, participativo y vivencial.

Marco teórico

Durante los primeros años de vida, el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños y las niñas pequeños/as obtienen conocimientos y competencias esenciales.

El juego se convierte en una actividad crucial que contribuye al pensamiento, desarrollo del lenguaje y habilidades sociales, entre otras.

Al jugar los niños y las niñas interactúan con su entorno representando su vivir diario, transformándose en experiencias lúdicas, dinámicas y que provocan el goce.

El juego libre es una necesidad porque propicia el desarrollo cognitivo, estimula la creatividad. Desarrolla la motricidad en los juegos físicos, provee situaciones en las que se ejercita el trabajo en equipo y la resolución de problemas; además ayuda a reducir la desigualdad, al generar la inclusión y la tolerancia.

El espacio público, físico y social, es en sí mismo un lugar de aprendizaje ya que en él nos desenvolvemos como individuos y nos relacionamos como comunidad. El espacio público es una parte importante del mundo de los niños y niñas donde se promueve y potencia el desarrollo integral de niños y niñas de primera infancia, donde crean lazos afectivos y construyen sus relaciones, identidades y valores.

La función que tiene el espacio público es, donde la sociedad se hace visible y donde se refuerzan los vínculos comunitarios. Esto tiene un efecto importante en los niños y niñas pequeños/as puesto que, al estar entre ellos, construyen un sentido de pertenencia al lugar y con ello desarrollan la identidad.

El juego cumple un rol fundamental en la vida de los niños y niñas. Cuando se le pregunta a un niño o una niña por qué juega responden que lo hacen porque les gusta, y porque se sienten felices de estar con sus amigos y amigas.

Tal vez para el adulto esto no sea suficiente para valorar el juego infantil.

Sin embargo se ha comprobado que los estados de placer son fundamentales en nuestras vidas, y en especial en la vida de los niños y niñas.

Varios autores a lo largo de la historia han documentado que este tipo de estados emocionales vuelven más observadores a niños y niñas, y les dan herramientas para responder creativamente frente a las diversas situaciones de la vida. Las experiencias del juego tienen también una influencia muy positiva en la socialización, permiten que de manera natural las niños y los niñas fortalezcan sus vínculos de amistad. Transmitir alegría mediante el contagio de la risa es sólo una forma de hacerlo.

MATERIALES Y TÉCNICAS
PARA EL REPLANTEO DE LOS JUEGOS
EN EL LUGAR

Materiales y técnicas para replantear los juegos en el lugar.

La elección de estas técnicas pretenden, por un lado que trasladar o replantear el gráfico del juego del papel al pavimento sea una juego en sí mismo a la vez que la ejecución sea clara y lo mas sencilla posible.

El replanteo de las figuras tanto simples como complejas de cada juego, está inspirado en las técnicas que se utilizan tanto en obras de construcción como en el universo del arte.

El desafío que aquí se plantea es la de trasladar dibujos, letras o números desde un catálogo al espacio de la calle, vereda o superficies medianas o grandes donde es necesario el trabajo en equipo.

Para replantear el perímetro de cada juego, el trazado con tiza es eficiente y económico.

Mediante el uso de una grilla de líneas auxiliares, indicadas en cada juego del catálogo se podrá trasladar la geometría de cada figura.

Para que el trazado de base sea perpendicular y poder utilizar cada cuadrante de esa grilla como referencia para reproducir pequeños fragmentos del dibujo total, es que proponemos auxiliar el traslado con la técnica del triángulo de proporciones 3,4,5.

Esta técnica utiliza cuerdas o hilos. Formando triángulos de proporciones 3, 4 y 5, se consigue trazar líneas a 90 grados entre sí.
(Ver figura A)

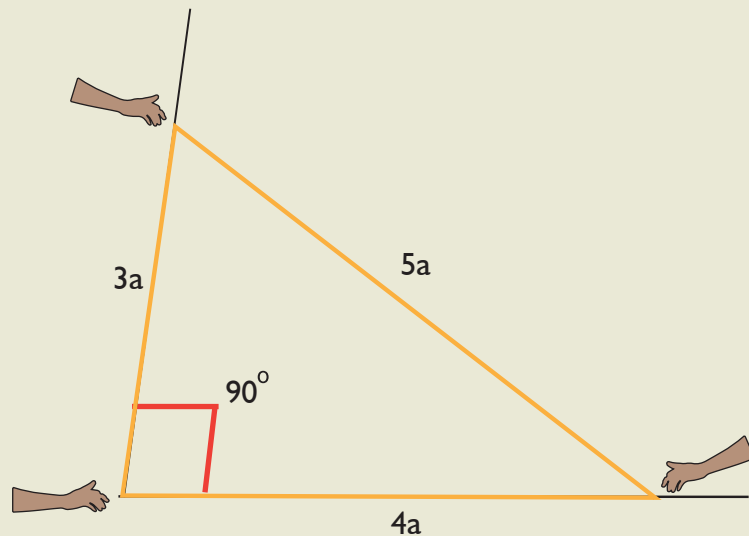


FIGURA A

¿ Para qué utilizamos la chocla ?

Proponemos utilizarla para el trazado de las líneas paralelas a las dos perpendiculares que se definieron en el paso anterior (FIGURA A) así simplificar el trazado.

La distancia entre líneas que se presenta en el catálogo hace referencia a las medidas de una baldosa de vereda, cuyas dimensiones son aproximadamente 20 x 20 cm.

De no ser necesario, podrán trazarse paralelas en ambas direcciones de acuerdo a la medida que se entienda que mejor permita replicar en partes pequeñas la figura de cada juego.

¿ Cómo utilizamos la chocla?

En la FIGURA B, se muestra cómo se utiliza la misma. Se propone la participación de dos personas, de forma que una tome en un extremo el envase que contiene el hilo y la tiza en polvo, mientras la otra persona aleja el extremo del hilo tan lejos como lo requiera el juego o permita el largo del hilo contenido.

Una vez tenso, tan solo con levantar unos cm y soltarlo, se marcará en la superficie una línea de tiza.

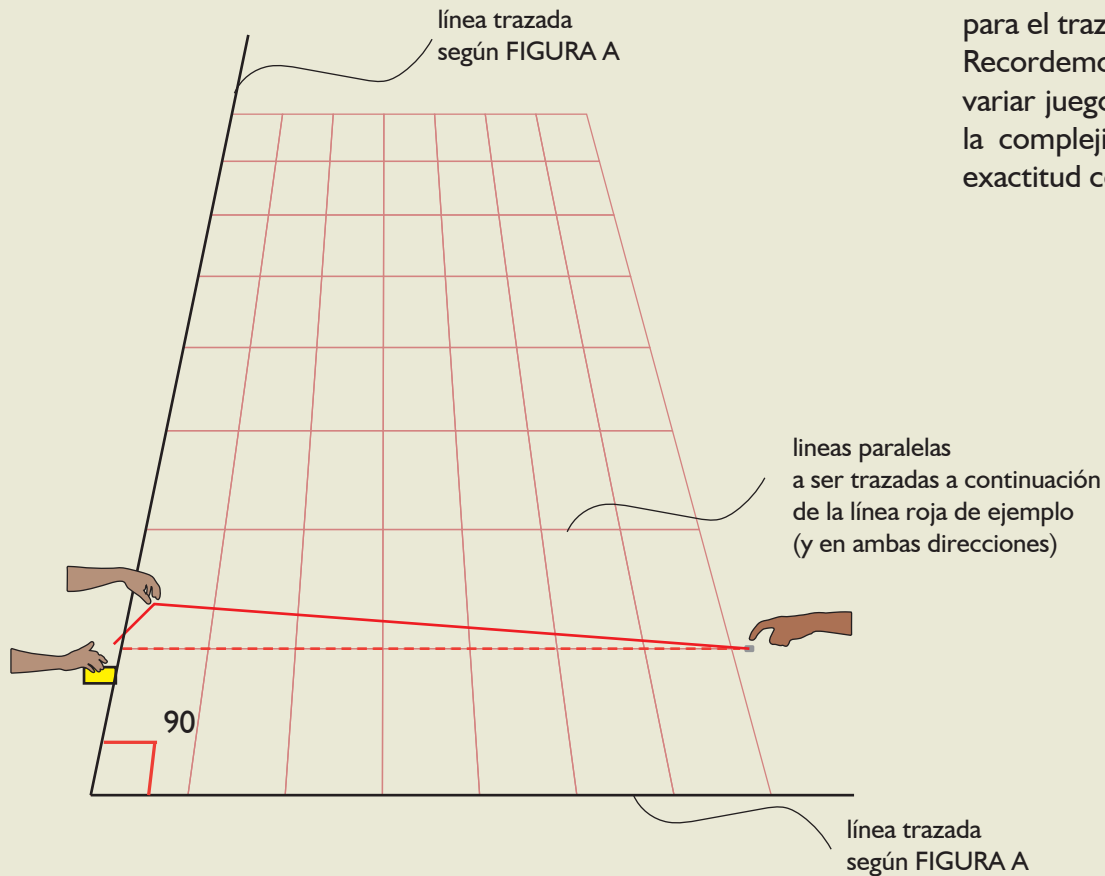


FIGURA B

Repitiendo el procedimiento en ambas direcciones, vamos conformando la retícula que servirá de base para el trazado de los juegos.

Recordemos que la distancia entre líneas, podrá variar juego a juego y dependerá de variables como: la complejidad del trazado del juego, el grado de exactitud con el que se quiera replantear, etc.

UNIVERSO RAYUELA

Universo Rayuela

Historia: La rayuela es un juego tradicional infantil, parece haber tenido su origen en Europa Central. Fue traída a sudamérica por emigrantes de Europa. Más adelante un grupo de pedagogos franceses llegados cuando comenzaba la guerra mundial la enseñaron en el sur del continente, especialmente en Brasil y Argentina. También colonias residentes italianas en estos países contribuyeron a su desarrollo.

Edad contemplada: Desde 3 años.

Favorece en cuanto al desarrollo:

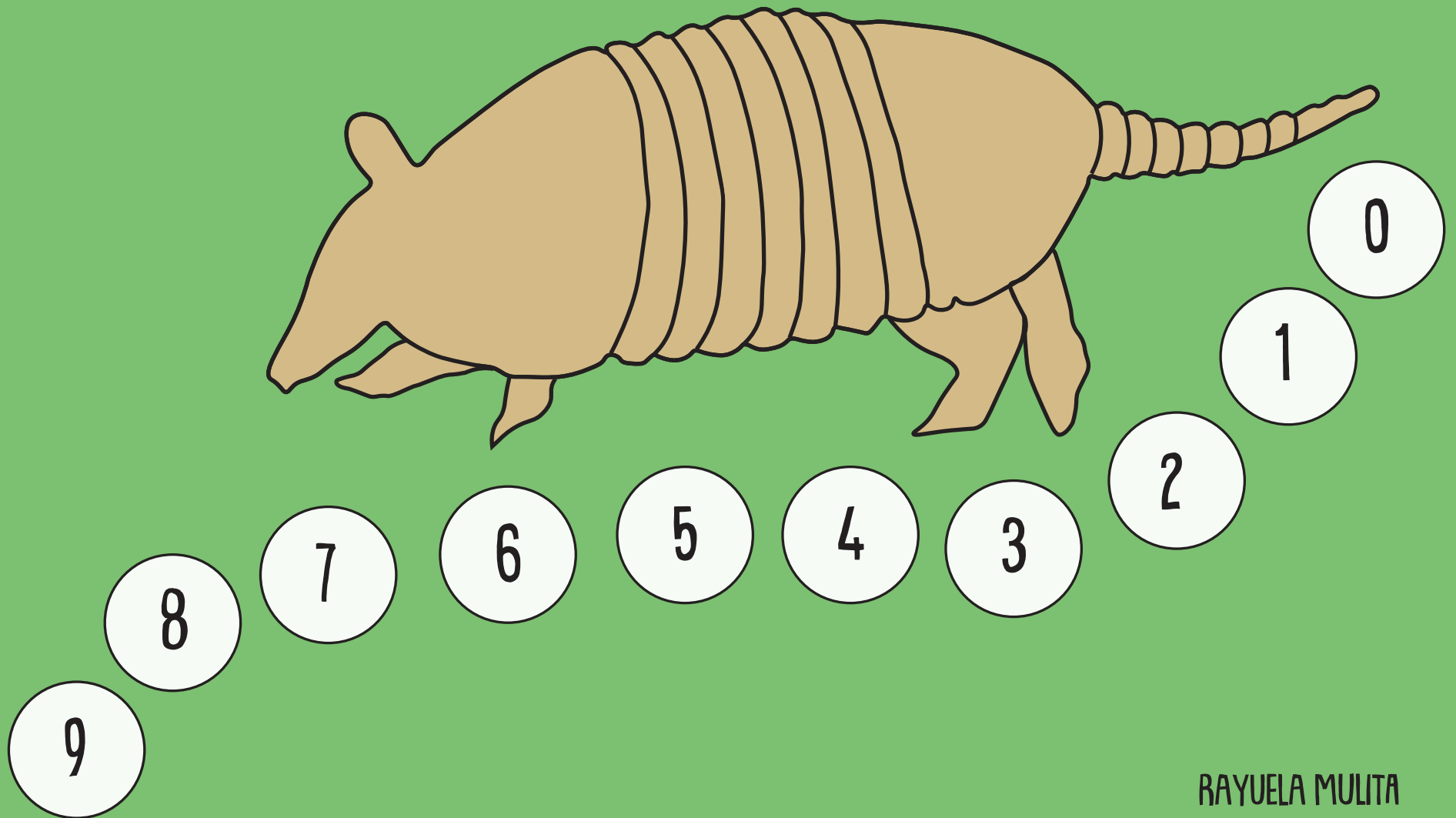
Cognitivo y/o intelectual, utiliza de manera cognitiva imágenes, símbolos, conceptos y reglas.

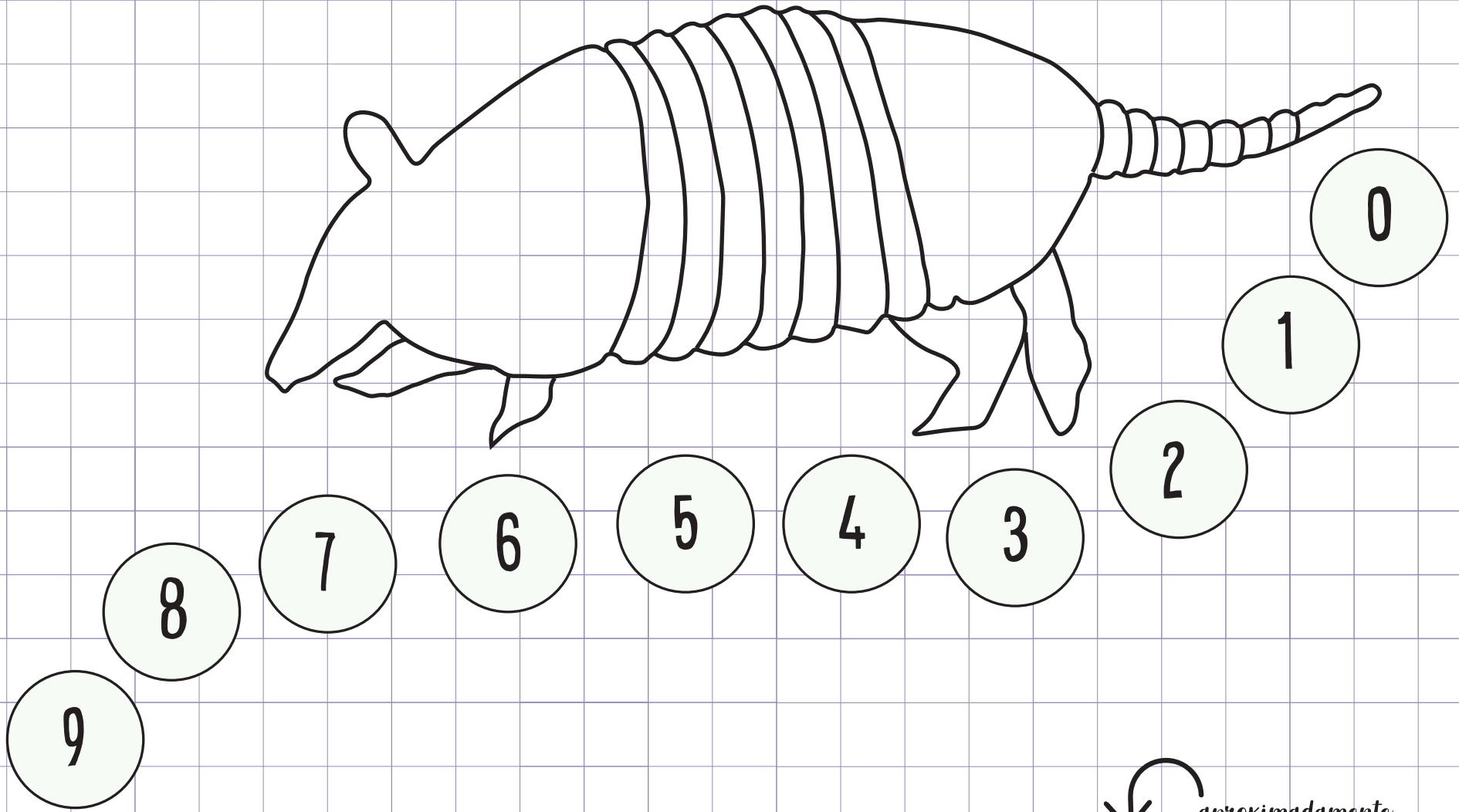
En cuanto a lo psicomotor reafirma la coordinación óculo-manual y el equilibrio estático y dinámico, la flexibilidad y la motricidad del tren inferior y superior.

Favorece la integración de los participantes, el colectivismo. El jugador/a aprende a compartir con los demás.

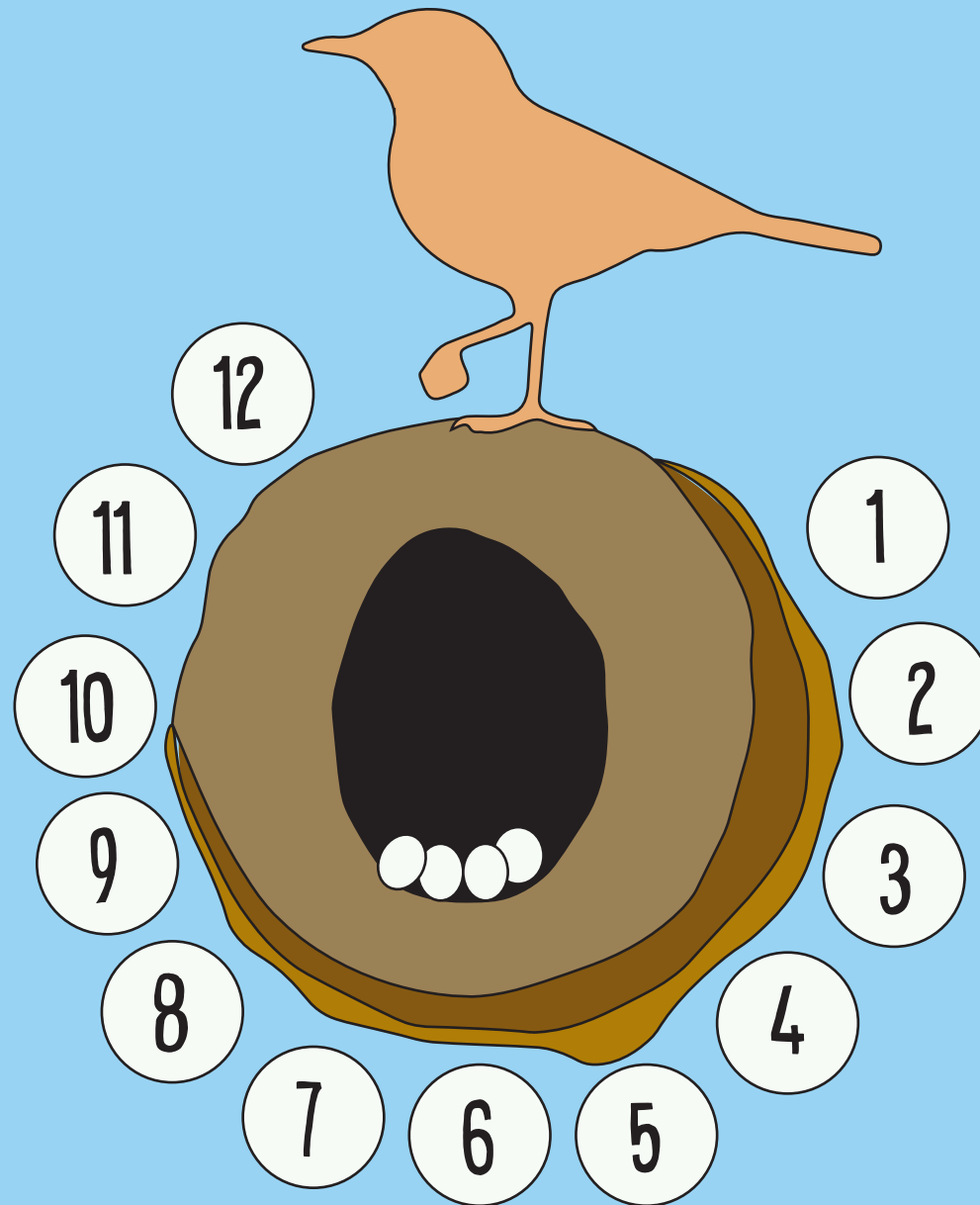
Descripción del juego: El juego comienza tirando una pequeña piedra (o cualquier objeto similar) en el cuadrado número 1, intentando que la piedra caiga dentro del cuadrado sin tocar las rayas externas. Ahora comienza a saltar la rayuela sin pisar las rayas, guardando el equilibrio hasta que se llega al cuarto piso donde hay dos casillas y podemos apoyar los dos pies (uno en el 4 y otro en el 5). Seguimos al número 6 en un solo pie y nuevamente, apoyamos los dos pies, uno en el 7 y el otro en el 8; continuamos saltando hasta el número 10. Ahora hay que volver al número 1, dando la media vuelta de un salto, (siempre sin pisar las rayas) y deshacer el mismo camino hasta el número 1 donde nos agachamos a recoger la piedra sin apoyar el otro pie.

Si no hemos pisado la raya continuamos el juego, ahora tirando la piedra en la casilla número 2 y repitiendo lo mismo. Si la piedra no cayera dentro de la casilla número 2 o tocara una raya, pasaría el turno al siguiente jugador. El objetivo es tirar la piedra en todas las casillas sucesivamente. Quien acabe antes, gana.

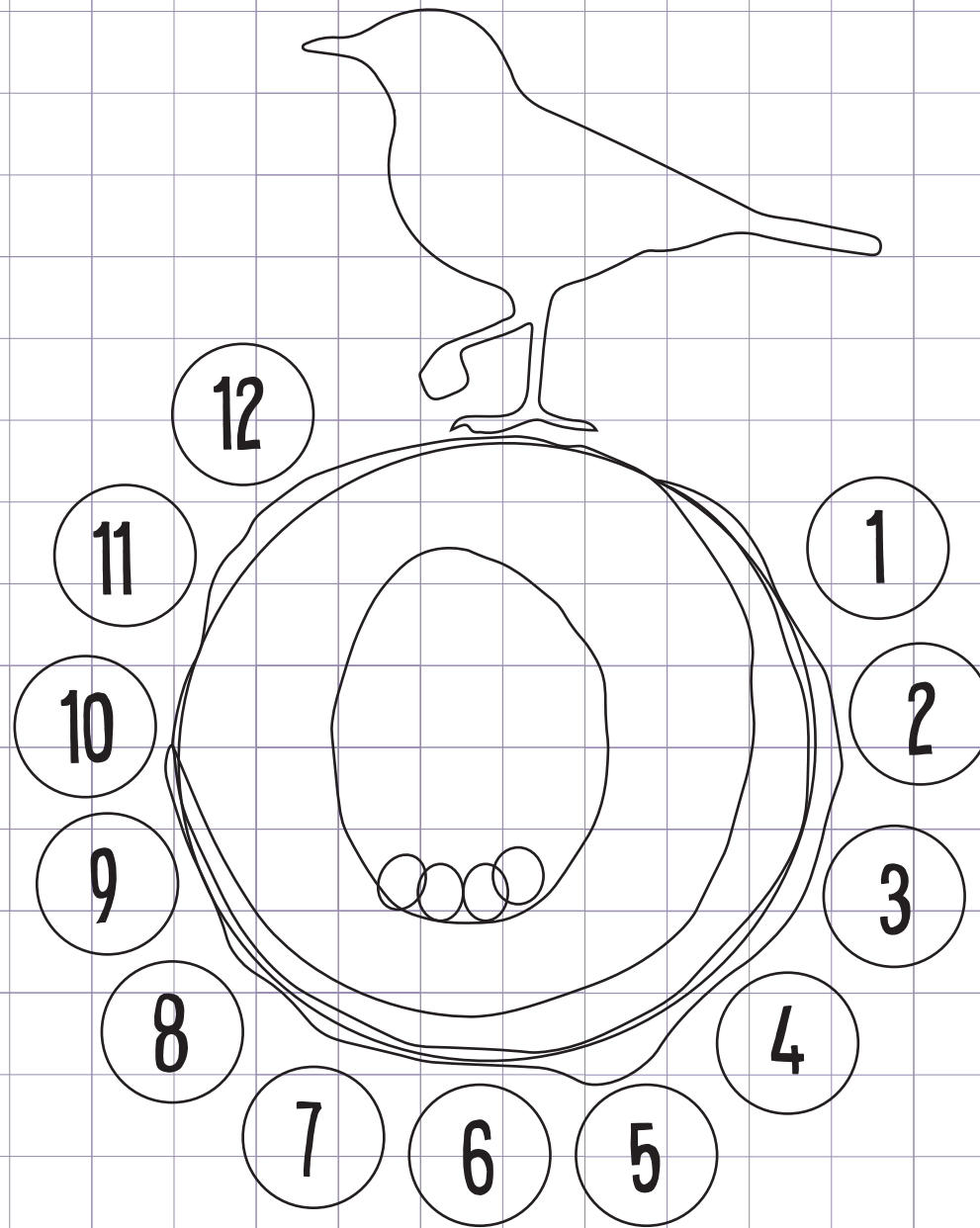





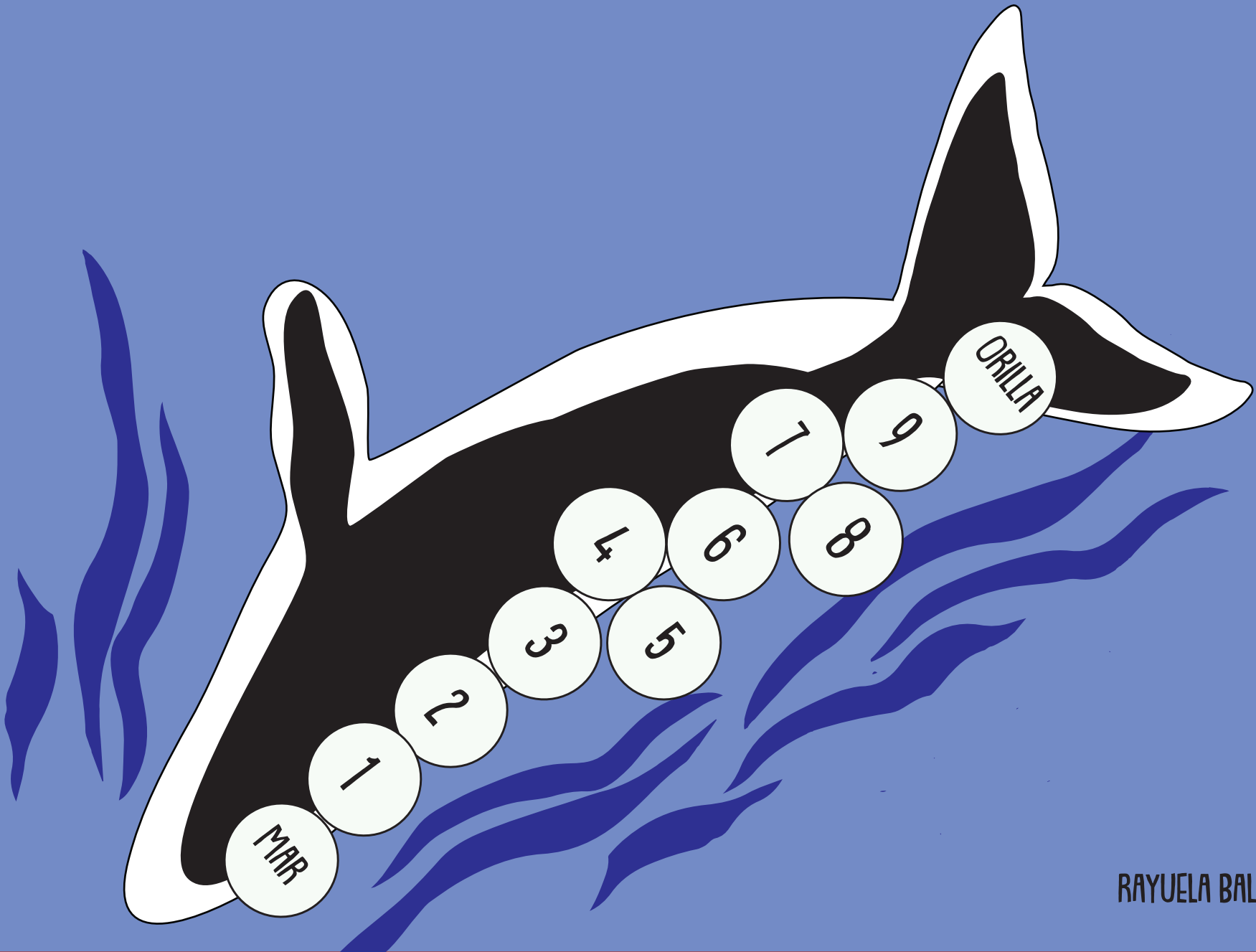
aproximadamente
una baldosa
20 x 20 cm



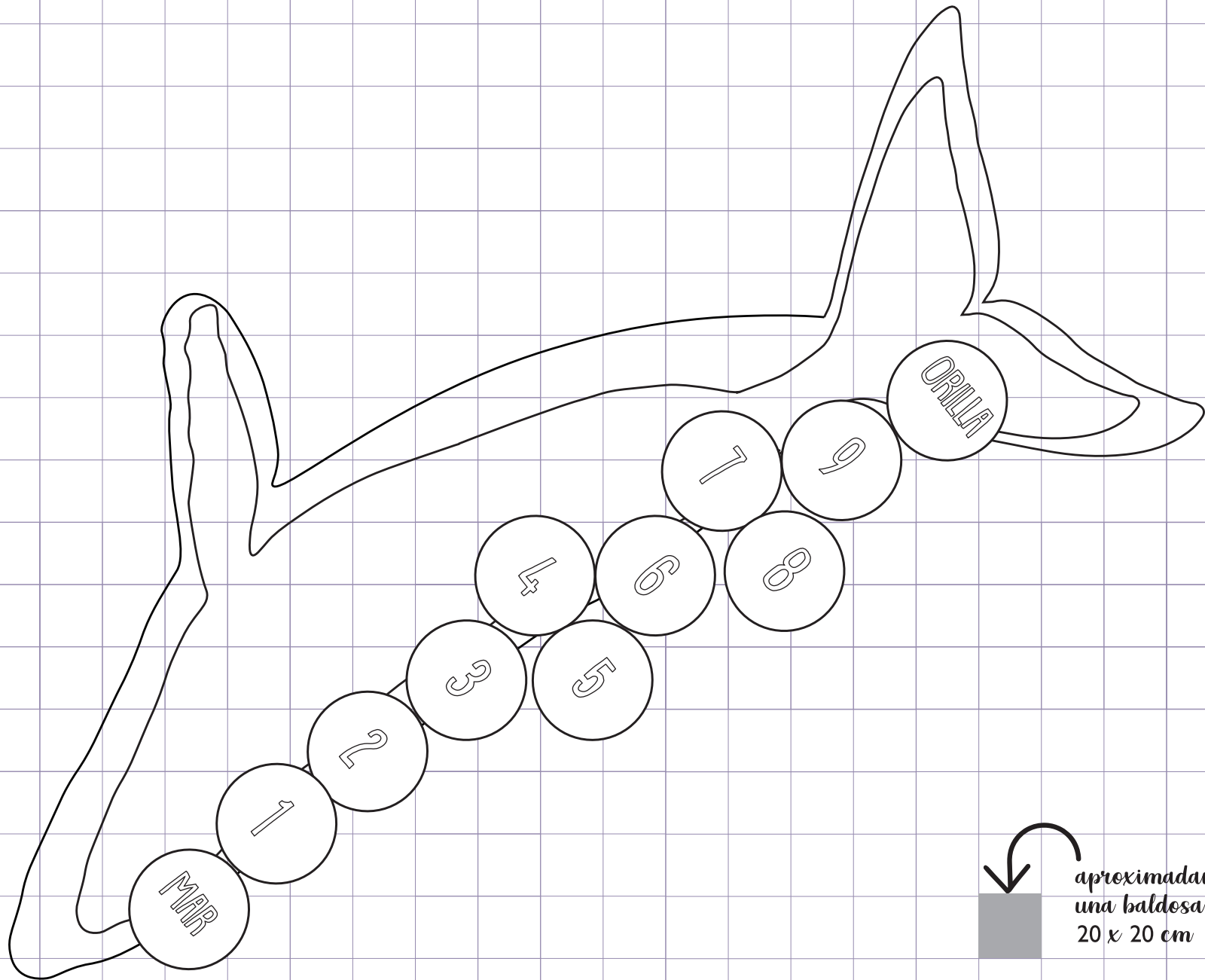
RAYUELA HORNERO




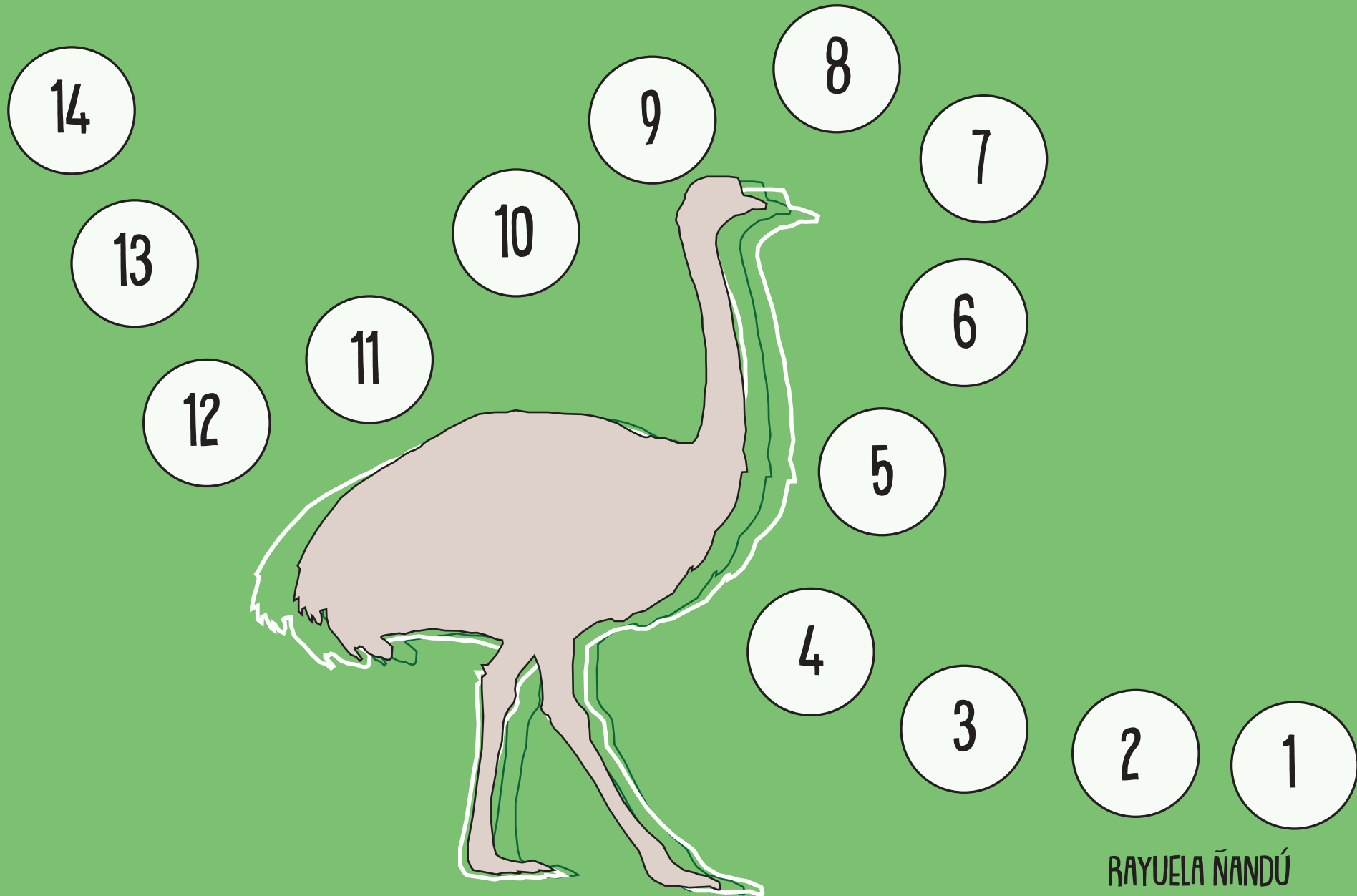
 aproximadamente
una baldosa
20 x 20 cm



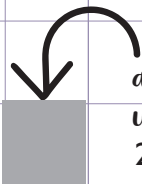
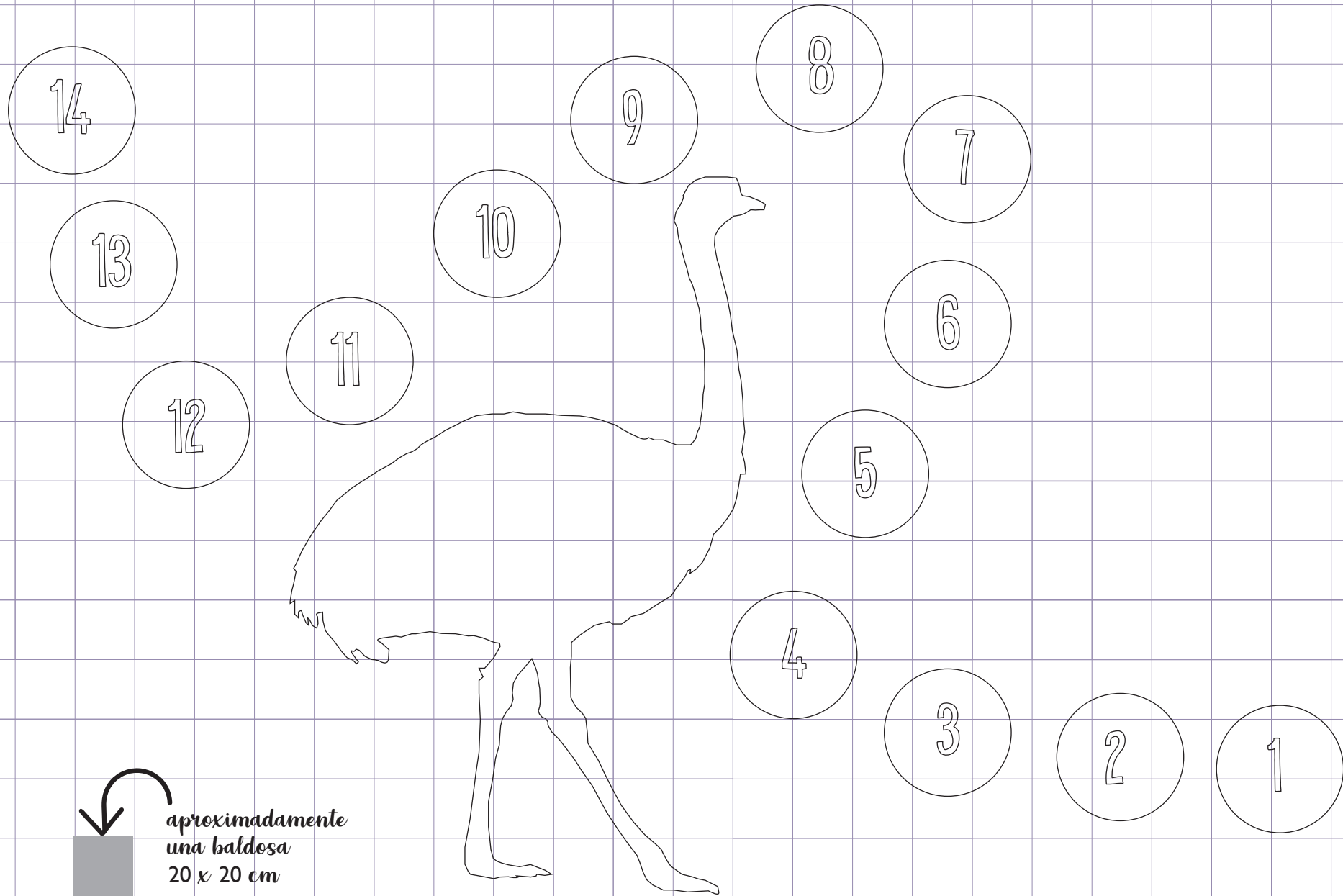
RAYUELA BALLENA



 aproximadamente
una baldosa
20 x 20 cm



RAYUELA ÑANDÚ



aproximadamente
una baldosa
20 x 20 cm

UNIVERSO GINCANA

Universo Gincana

Historia: En el siglo XIX, el ejército británico las organizaba en la India para mantener en forma a la caballería y mejorar sus destrezas como jinetes. Una gincana típica consistía en llevar a cabo una carrera a caballo en un circuito serpenteante, durante la cual los participantes debían sortear una serie de obstáculos consistentes en hileras de postes situados a diversas alturas, siendo penalizados si omitían saltar algún obstáculo o voltean algún poste.

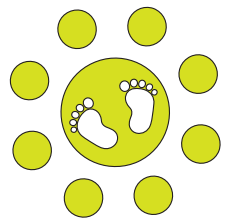
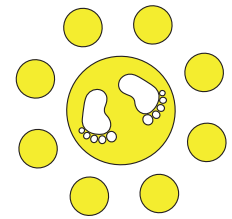
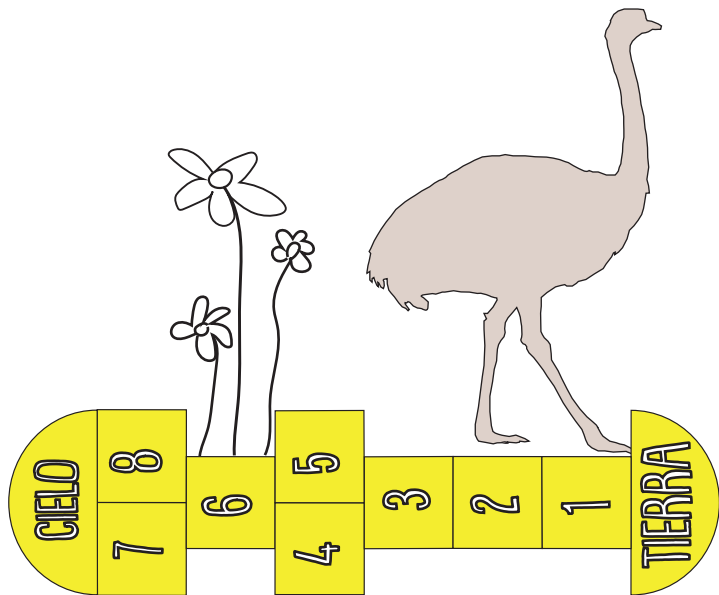
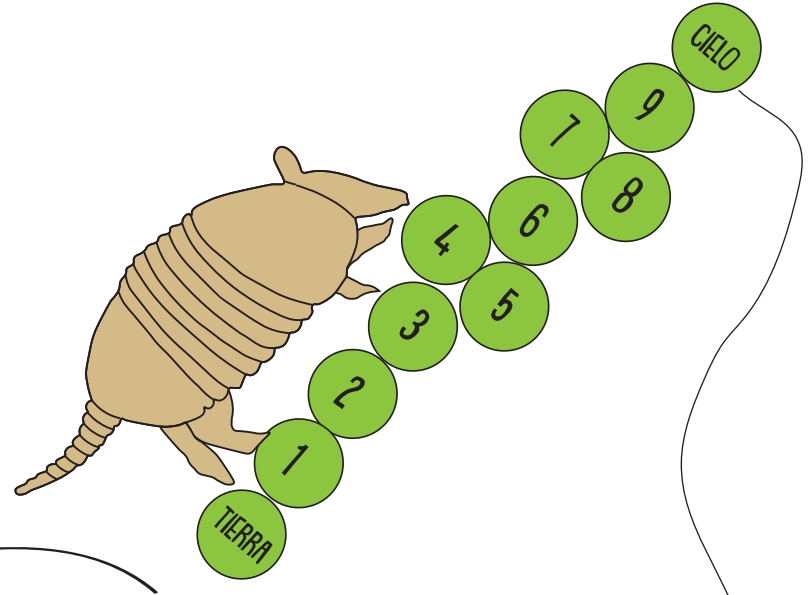
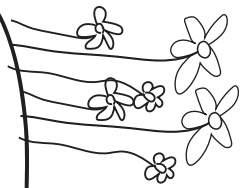
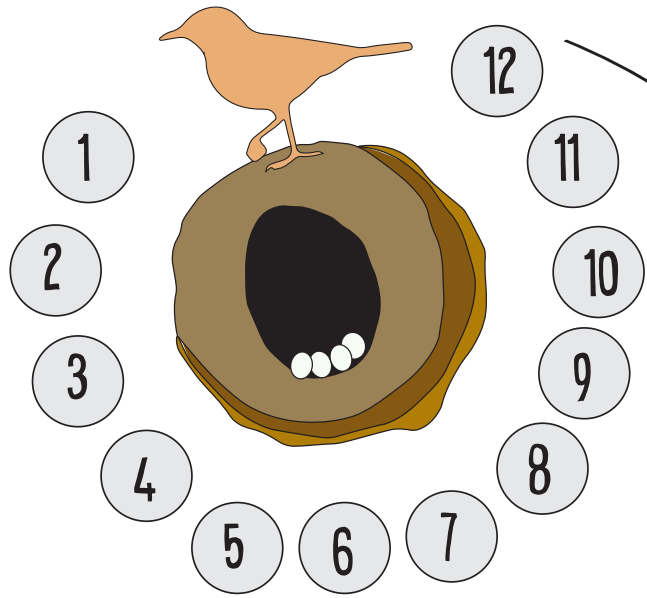
Aunque en sus orígenes en las gincanas se competía a caballo, hoy se celebran a pie o en todo tipo de vehículos, incluidas las bicicletas, coches o patines, siendo muy populares como actividades al aire libre.

En los países de habla inglesa continúa siendo un concurso de equitación, generalmente infantil, en el que la agilidad de los caballos y el talento de los jinetes se demuestra en distintas pruebas.

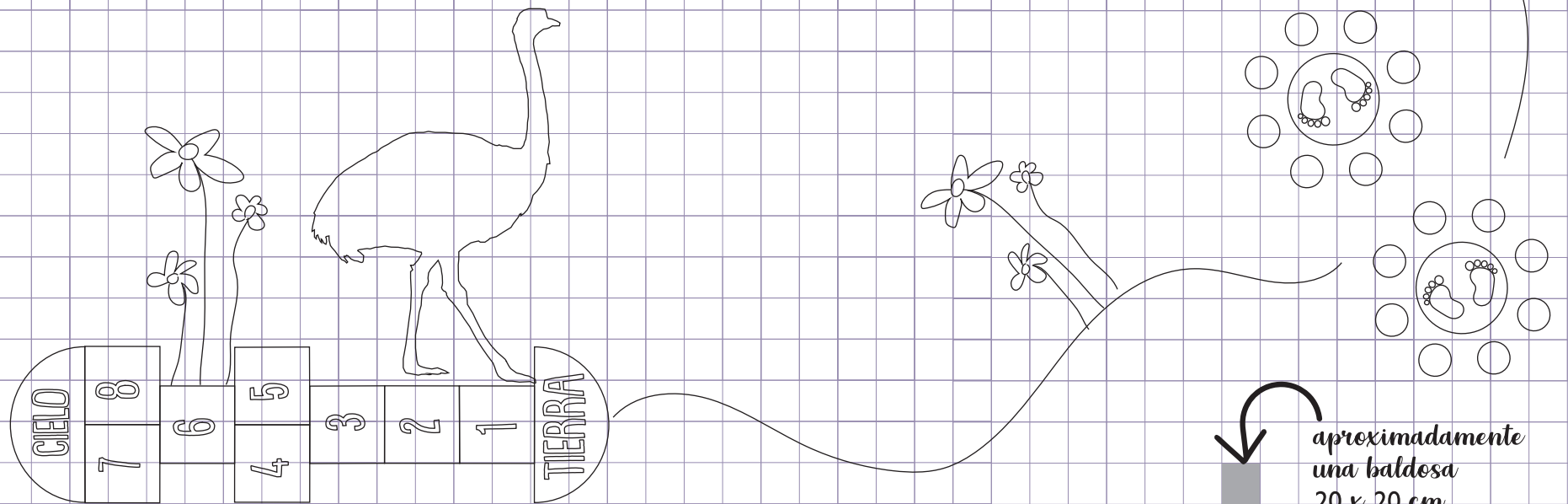
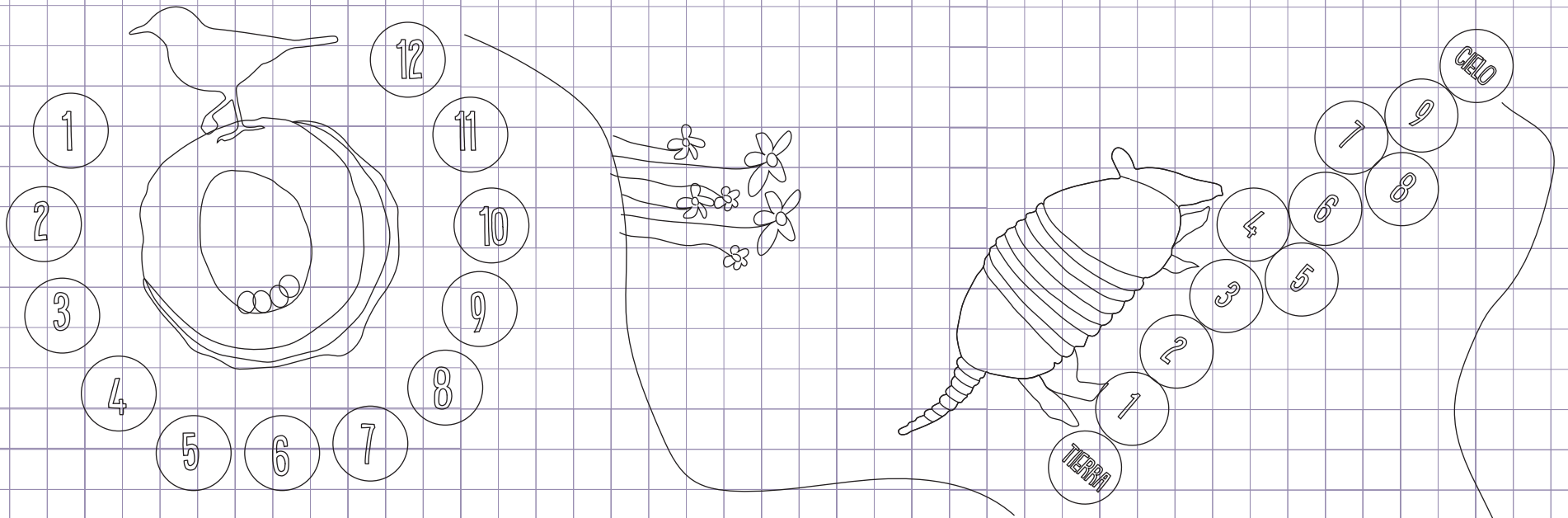
Edad contemplada: Desde 3 años


Favorece en cuanto al desarrollo: Motricidad gruesa, coordinación dinámica general, dominio del propio cuerpo y control postural. Incrementa la atención y la concentración entre los jugadores/as.

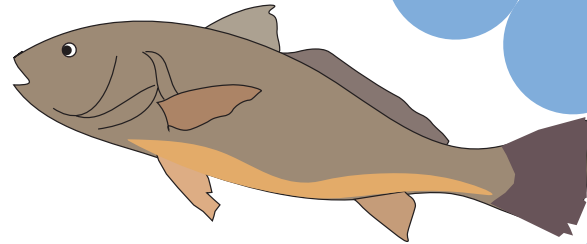
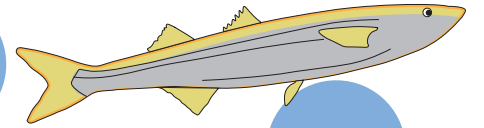
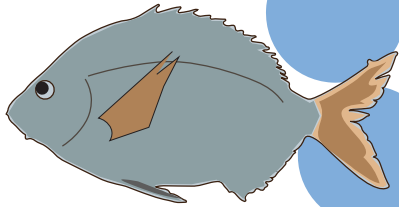
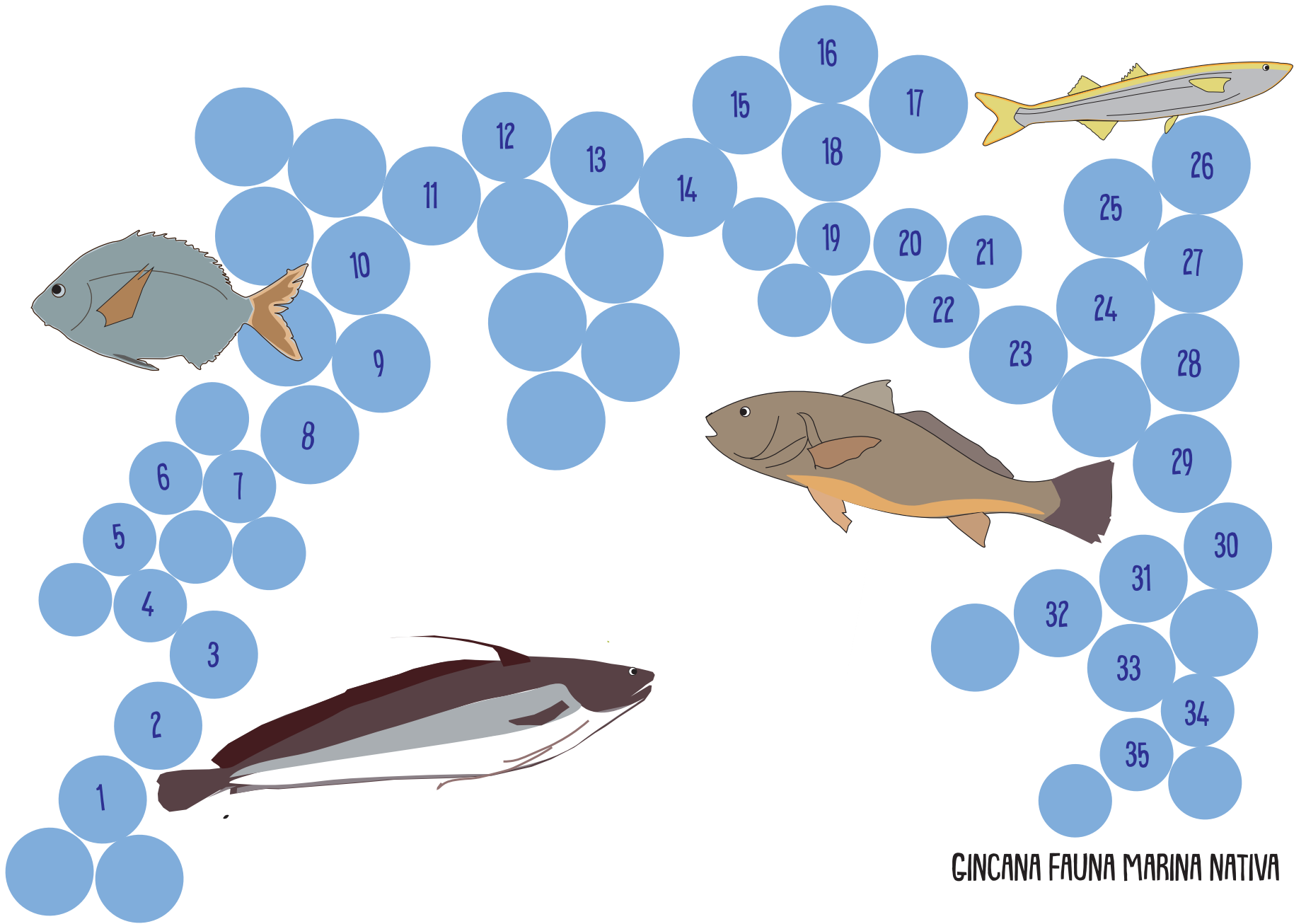
Descripción del juego: El juego comienza en el punto de partida de la gincana, la cual consiste en un circuito con diferentes juegos. La idea es ir pasando de juego en juego hasta llegar al final.



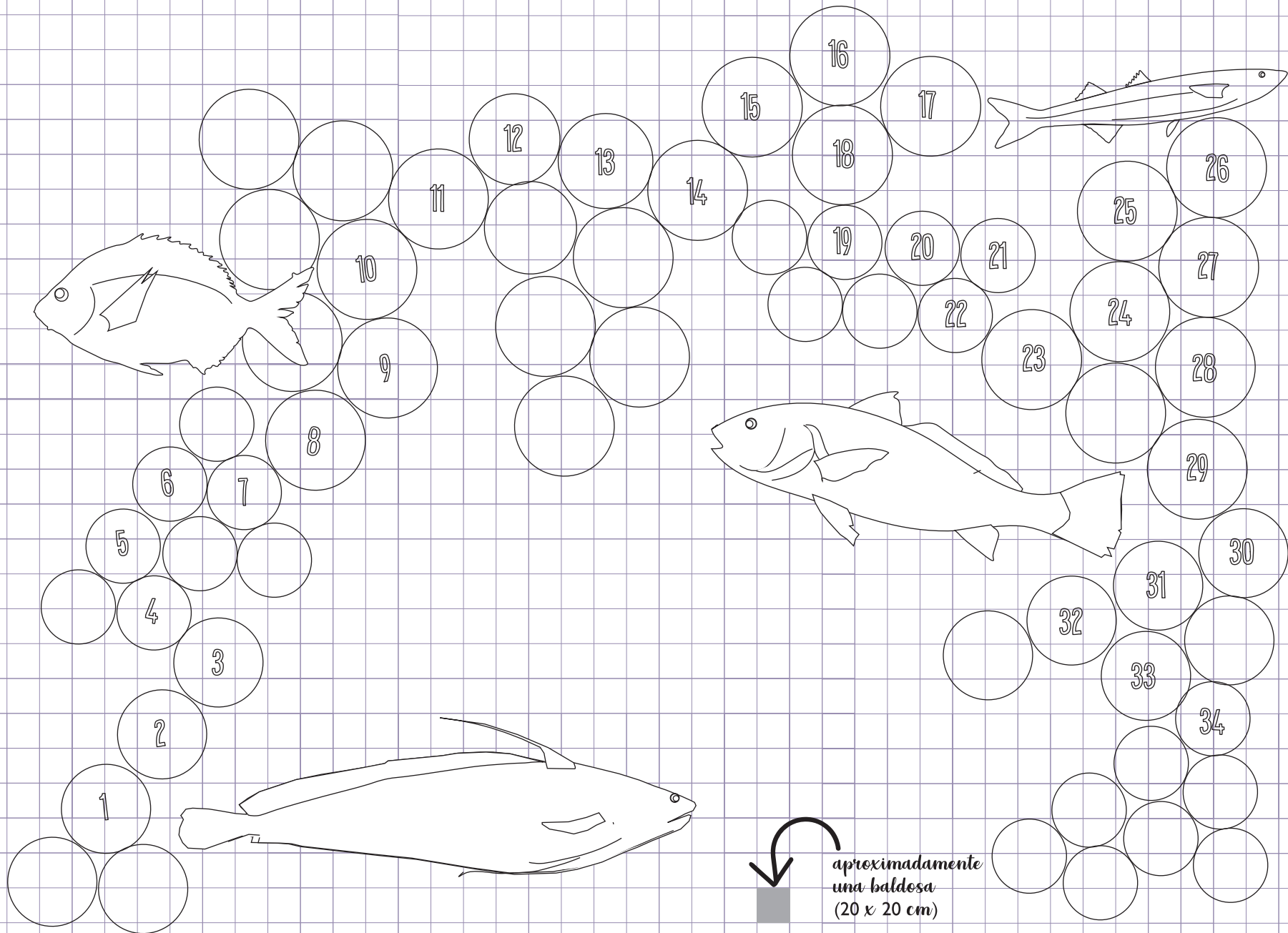
GINCANA FAUNA AUTOCTÓNA

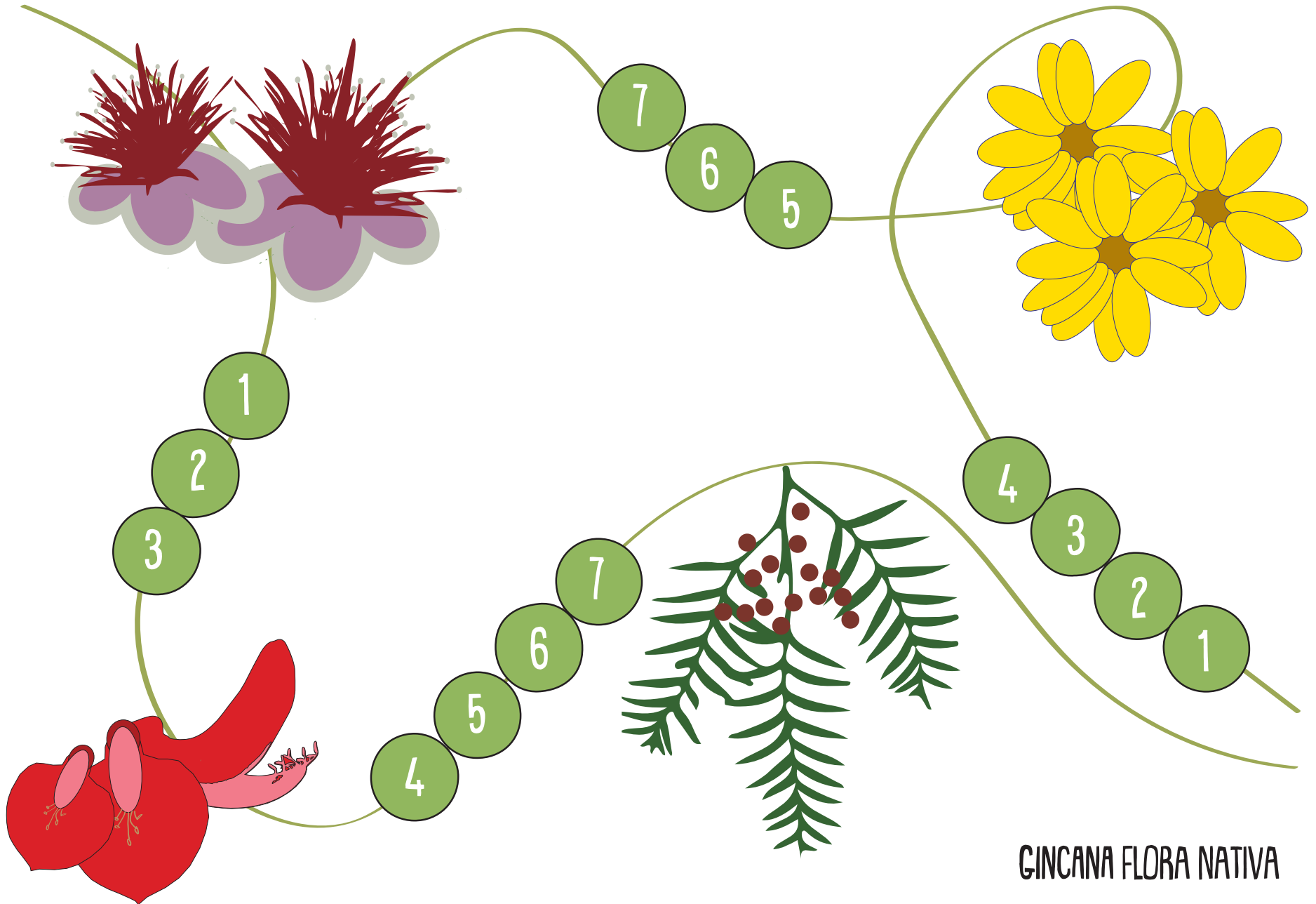



 aproximadamente
 una baldosa
 20 x 20 cm

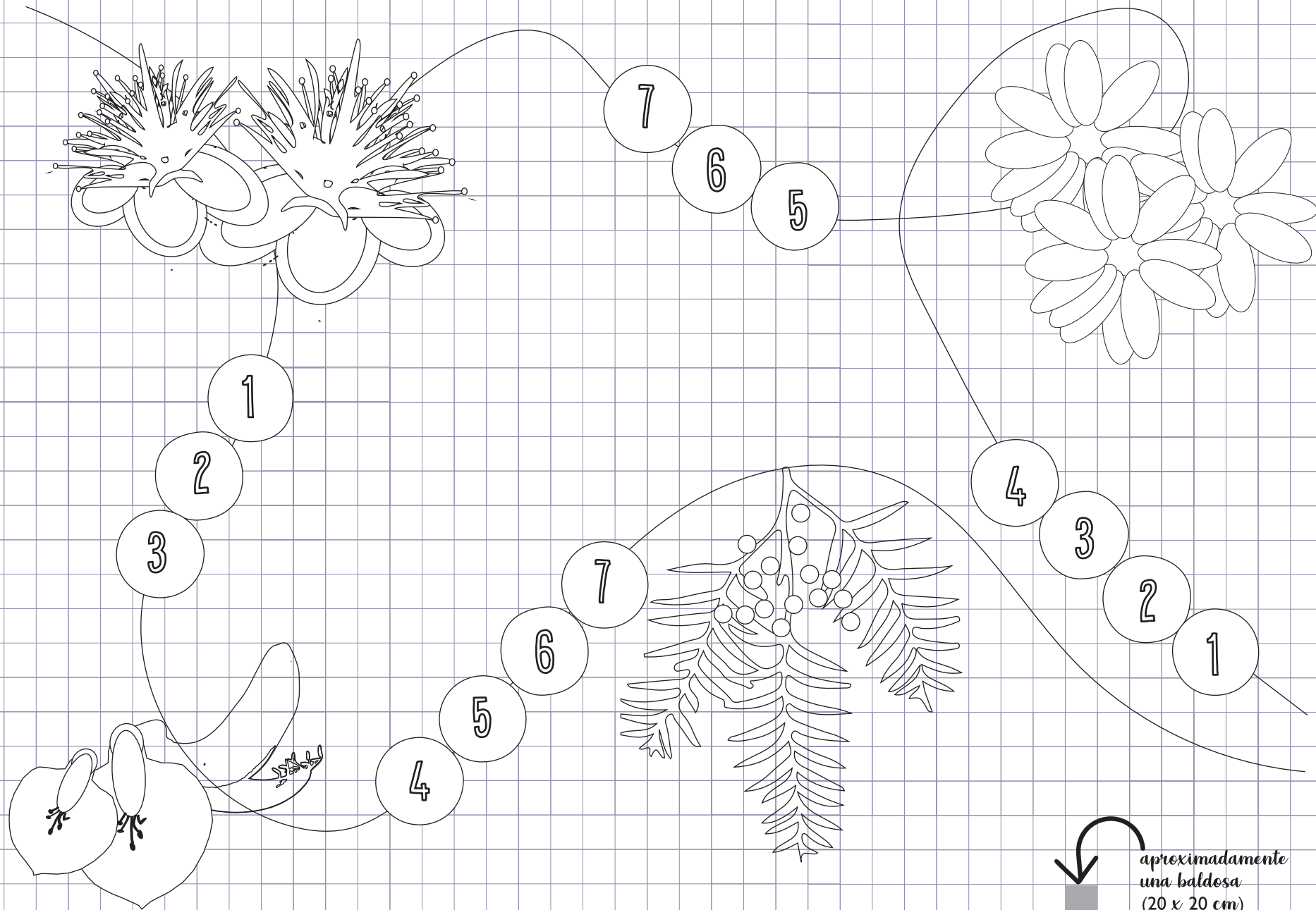


GINCANA FAUNA MARINA NATIVA





GINCANA FLORA NATIVA



UNIVERSO BAILABLE

Universo Bailable con ritmo

Historia: En la historia de la humanidad se sabe que el hombre ya bailaba en las cavernas hace unos 9.000 años. Así lo señala una teoría de un destacado arqueólogo israelí, que analizó las escenas pintadas en 140 sitios arqueológicos. La danza habría servido para organizar las tareas comunitarias de los pueblos primitivos.

Edad contemplada: A partir de 3 años.

Favorece en cuanto al desarrollo: Motricidad gruesa, coordinación dinámica general, dominio del propio cuerpo y control postural. Incrementa la atención y la concentración entre los jugadores/as.

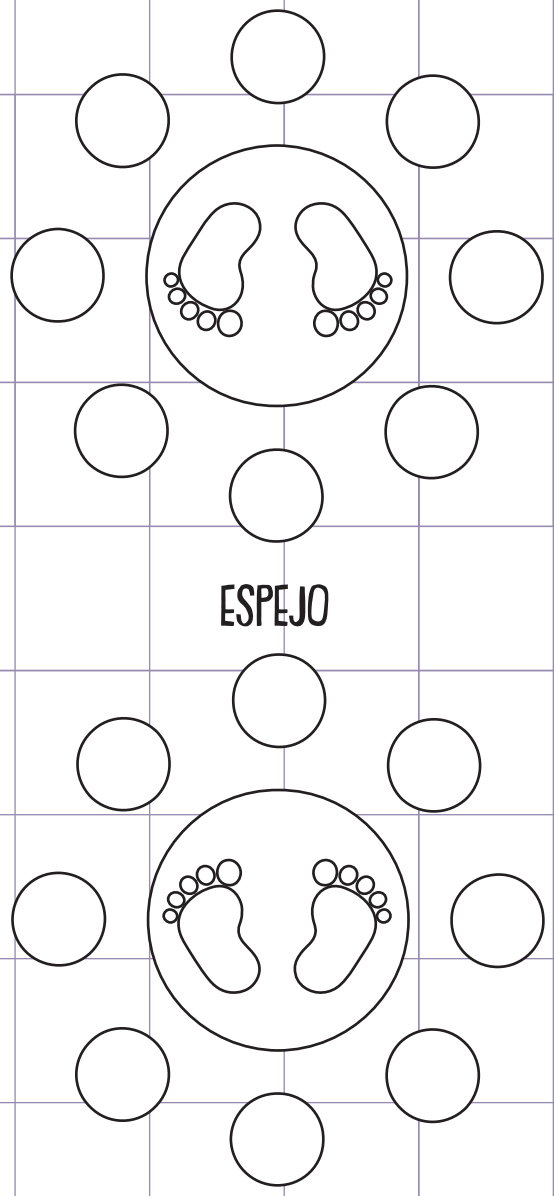
Descripción del juego, Twister: El objetivo del juego es conseguir poner el pie y la mano en el lugar indicado sin dejar que el cuerpo toque el suelo.

Para jugar hay que ser mínimo 2 jugadores/as y un/a árbitro/a. El árbitro/a irá anunciando al adversario/a el color que tiene jugar.

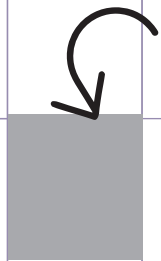
Descripción del juego, Espejo: El objetivo del juego es que los jugadores/as se paren de manera enfrentada. Un jugador/a será quien realice los movimientos y el otro jugador/a deberá imitarlos en espejo.



BASE DE RITMO



ESPEJO



*aproximadamente
una baldosa
(20 x 20 cm)*



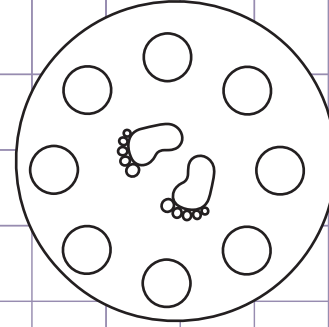
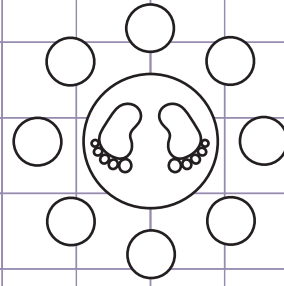
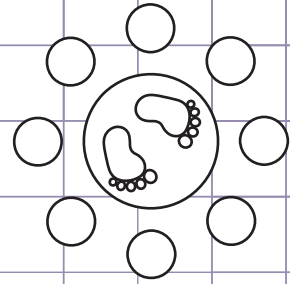
BASE DE RITMO



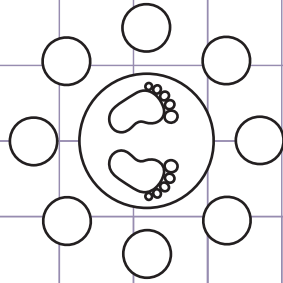
¿BAILAMOS
JUNTOS?



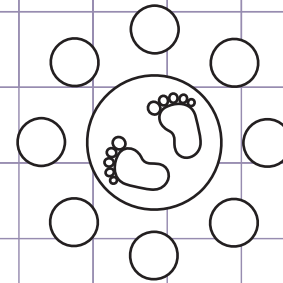
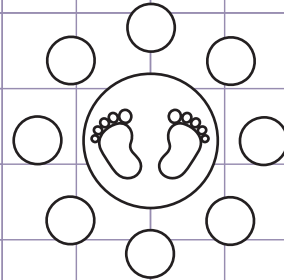
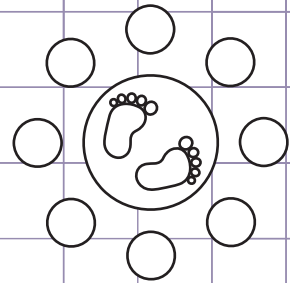
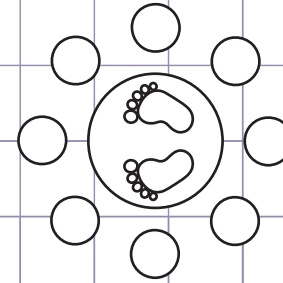
¿BAILAMOS JUNTOS?

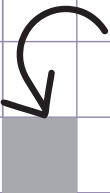


BASE DE RITMO



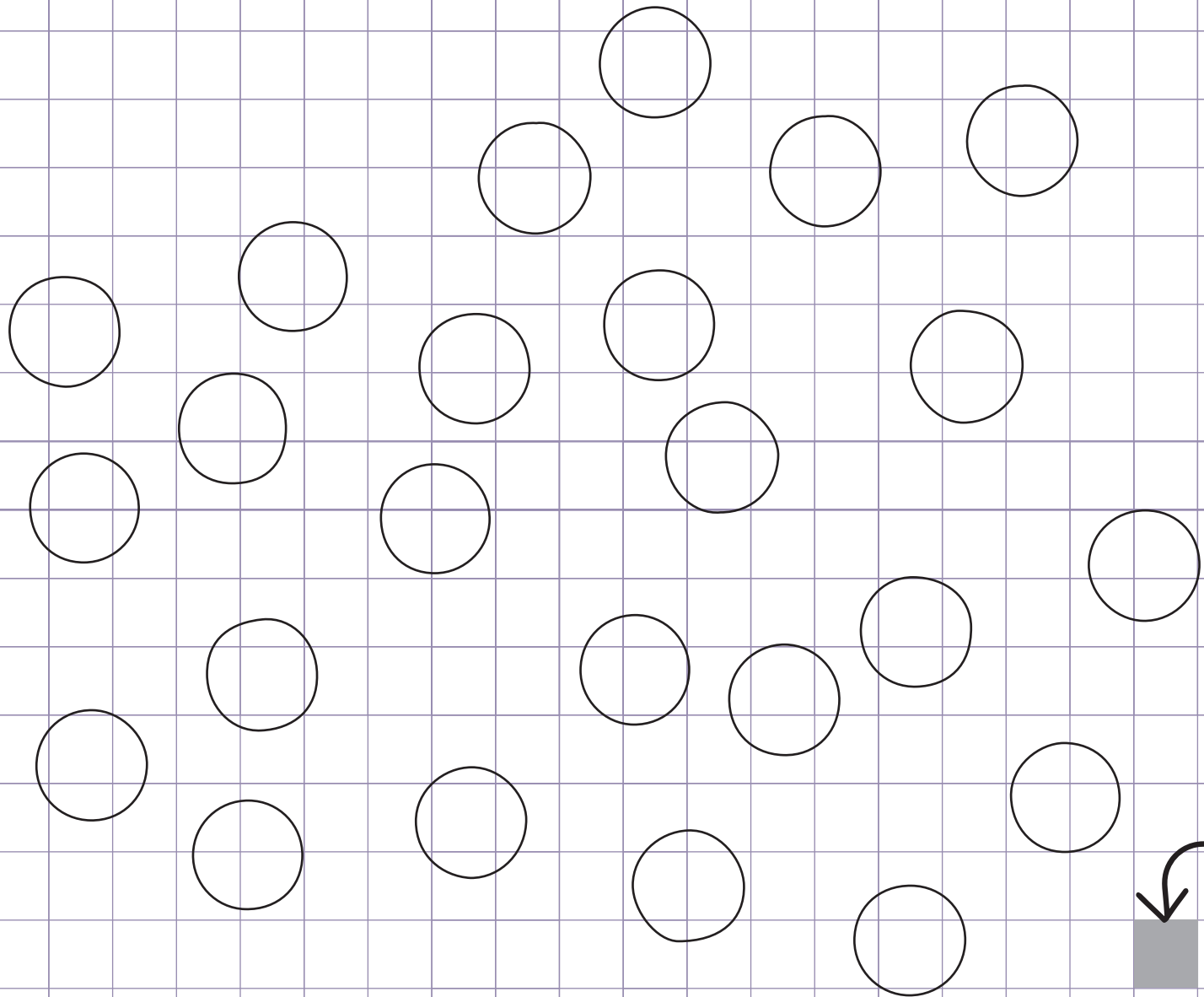
BAILAMOS
JUNTOS?



 aproximadamente
una baldosa
(20 x 20 cm)



TWISTER



*aproximadamente
una baldosa
(20 x 20 cm)*

UNIVERSO LABERINTO

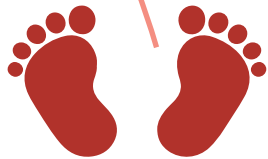
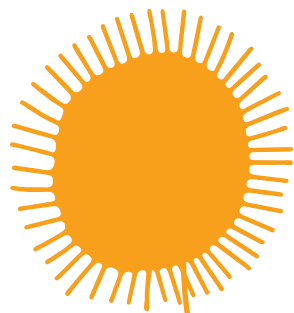
Universo Laberinto

Historia: Los laberintos se remontan a épocas muy antiguas. Se han encontrado representaciones de laberintos cuadrados y rectangulares en tumbas del Antiguo Egipto, mientras que los laberintos de forma circular surgieron a finales del siglo VII A.C. En la antigüedad, los laberintos se construían a modo de trampa para que no se pueda entrar o salir de un lugar con facilidad. En la actualidad los laberintos son creados con motivos paisajísticos o lúdicos.

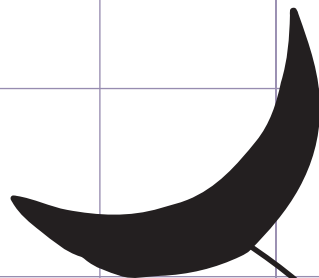
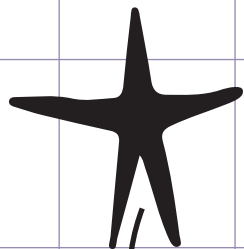
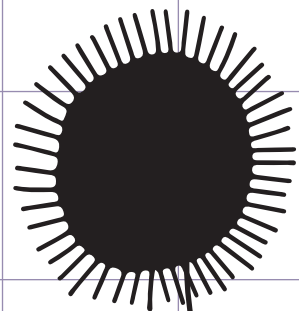
Edad contemplada: A partir de 2 años

Favorece el desarrollo: Motricidad gruesa, coordinación dinámica general, dominio del propio cuerpo y control postural. Incrementa la atención y la concentración entre los jugadores. También estimulan el pensamiento lógico y las funciones ejecutivas, a la vez que mejoran las habilidades viso-espaciales.

Descripción de juego: El objetivo de este juego es que la niña o el niño partiendo desde la entrada del laberinto puedan encontrar la salida.

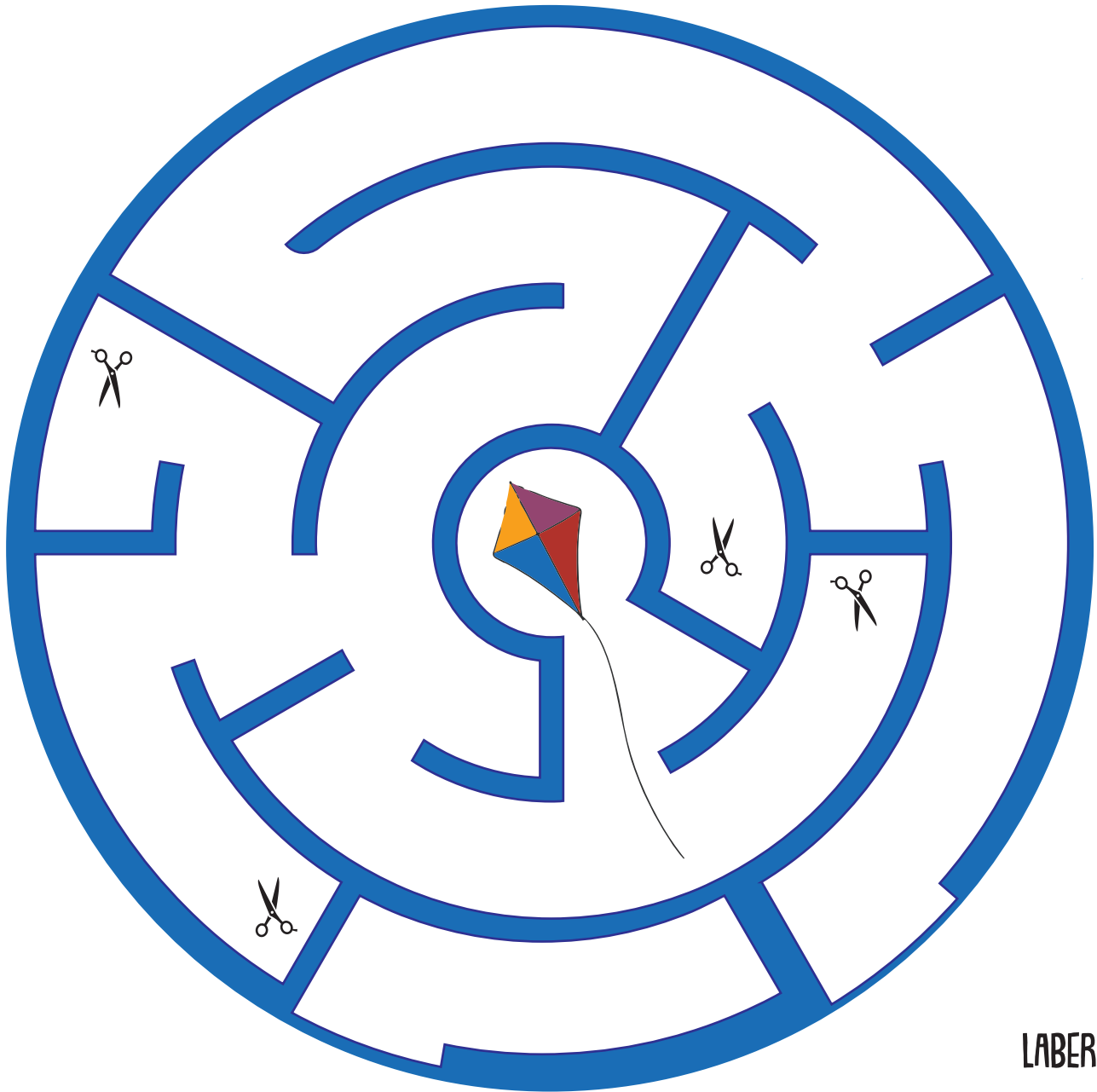


LABERINTO AL CIELO

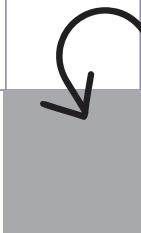
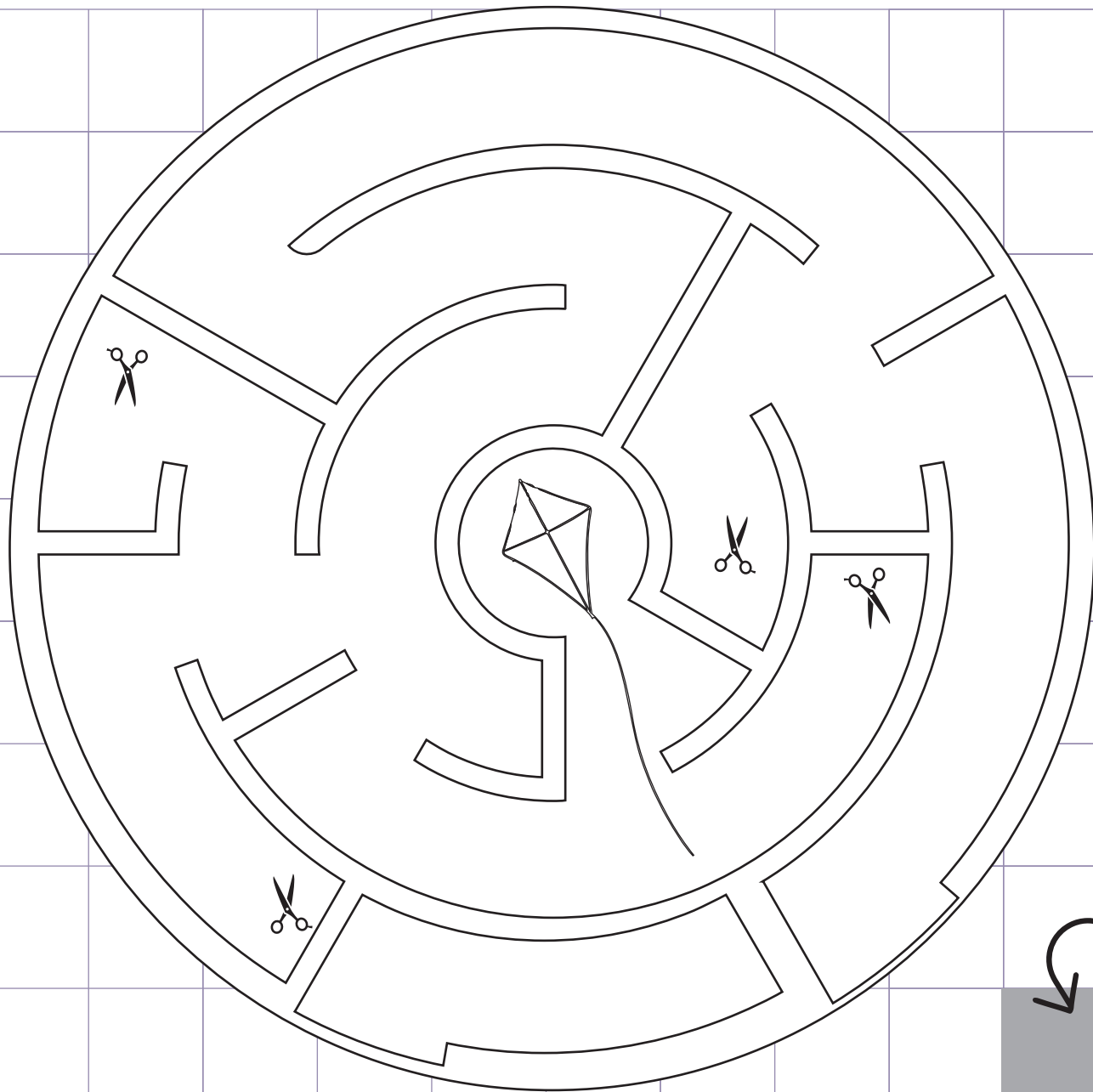


*aproximadamente
una baldosa
(20 x 20 cm)*

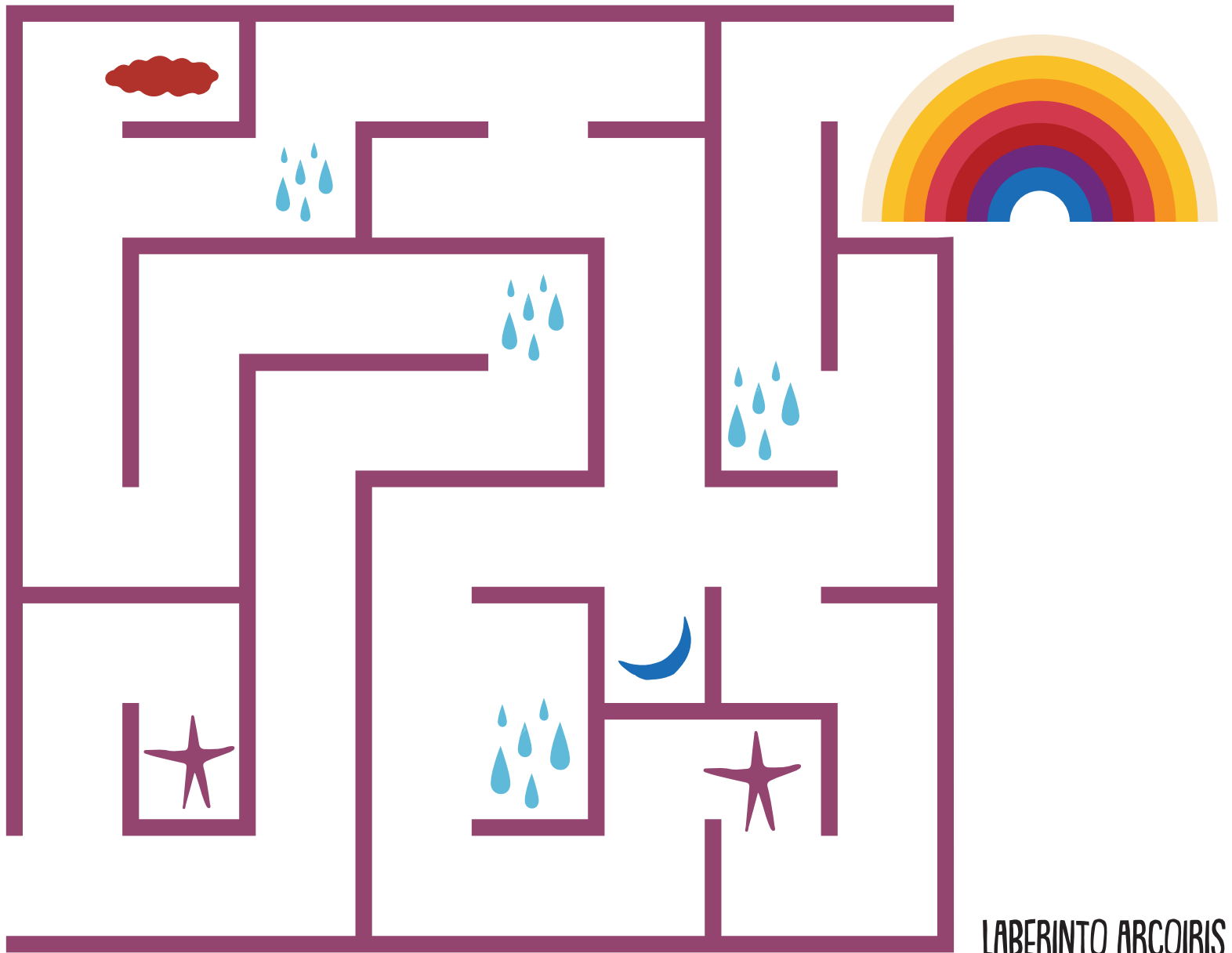




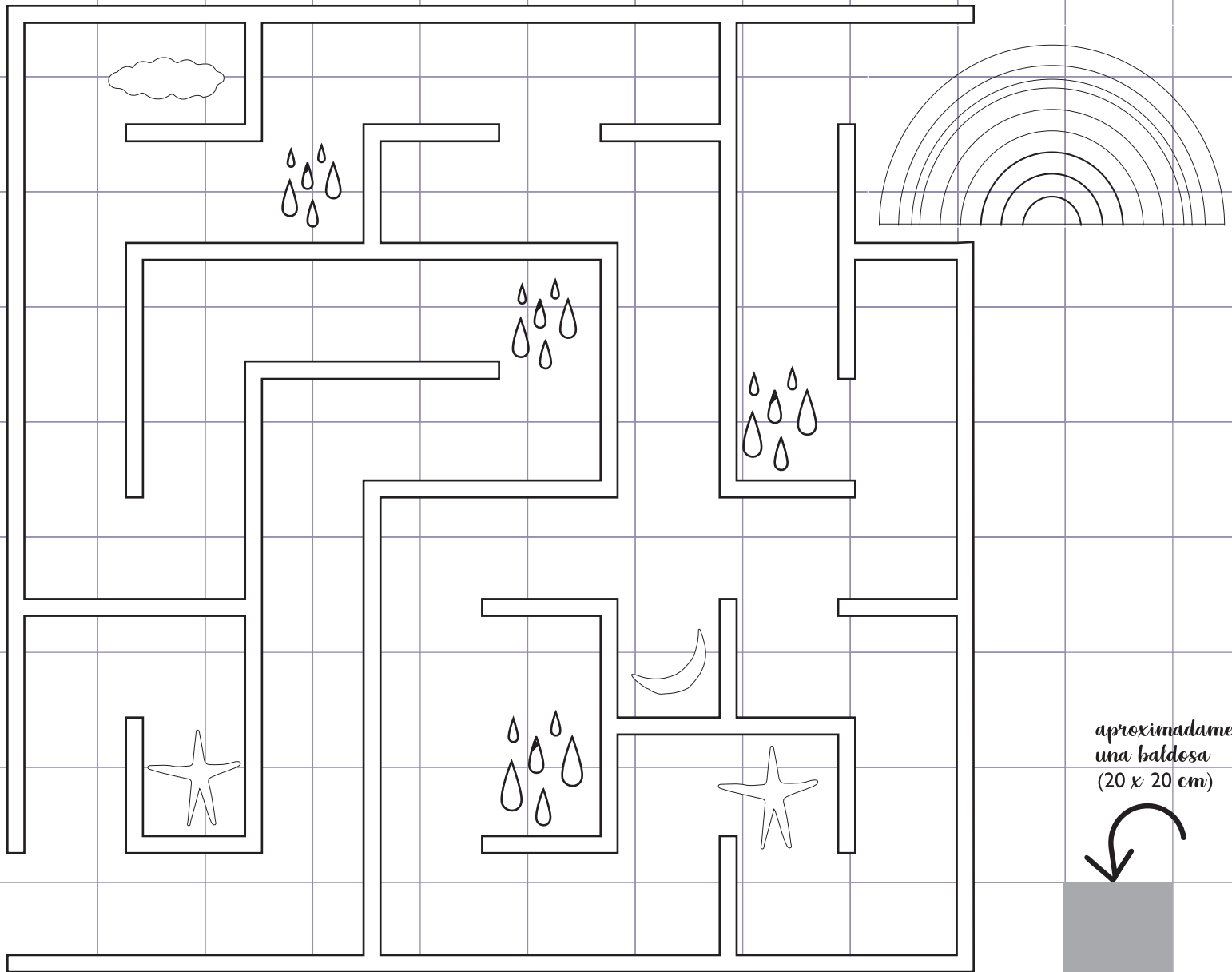
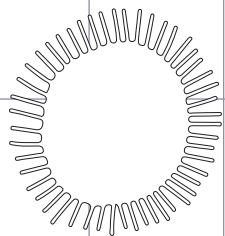
LABERINTO COMETA



*aproximadamente
una baldosa
(20 x 20 cm)*



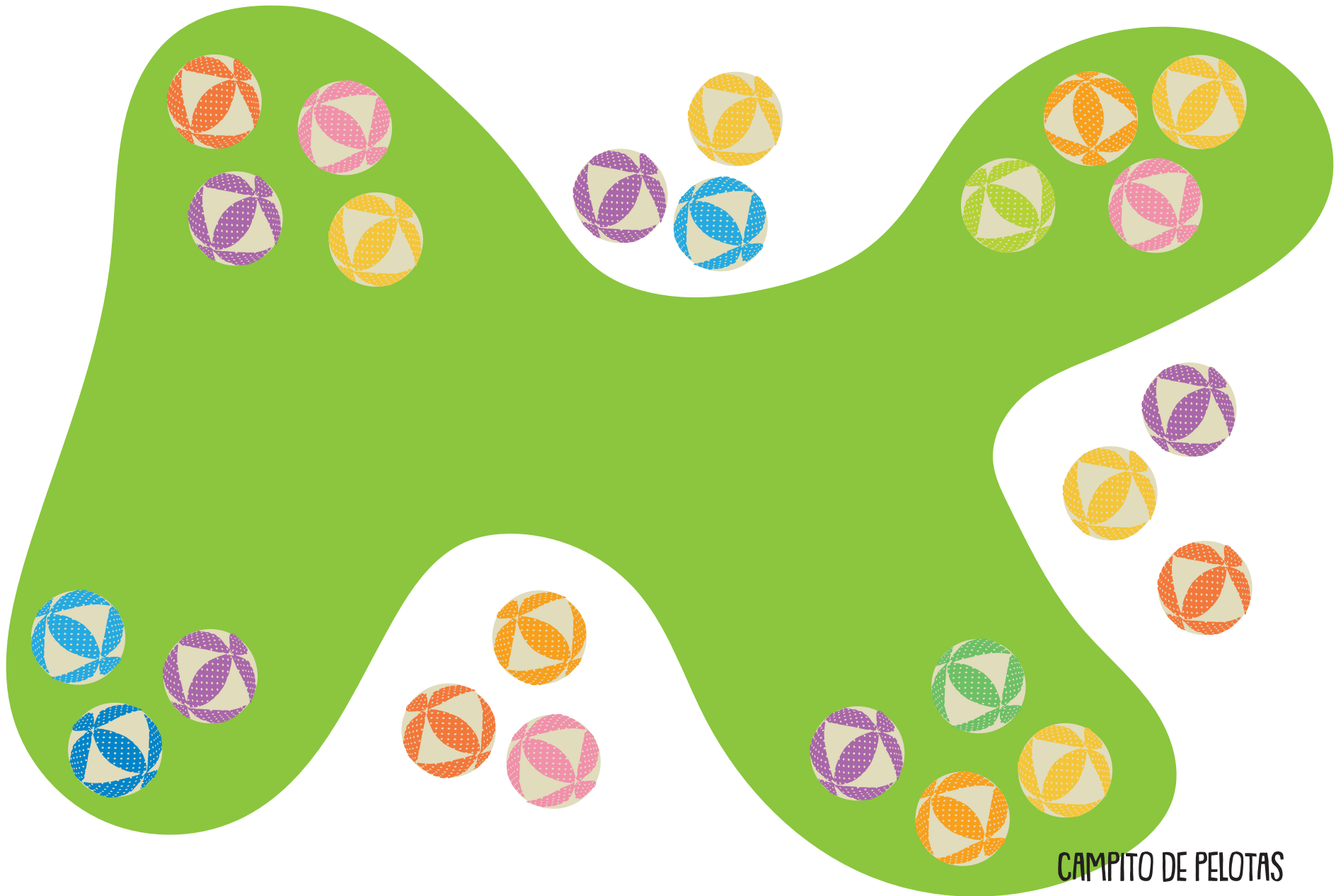
LABERINTO ARCOIRIS



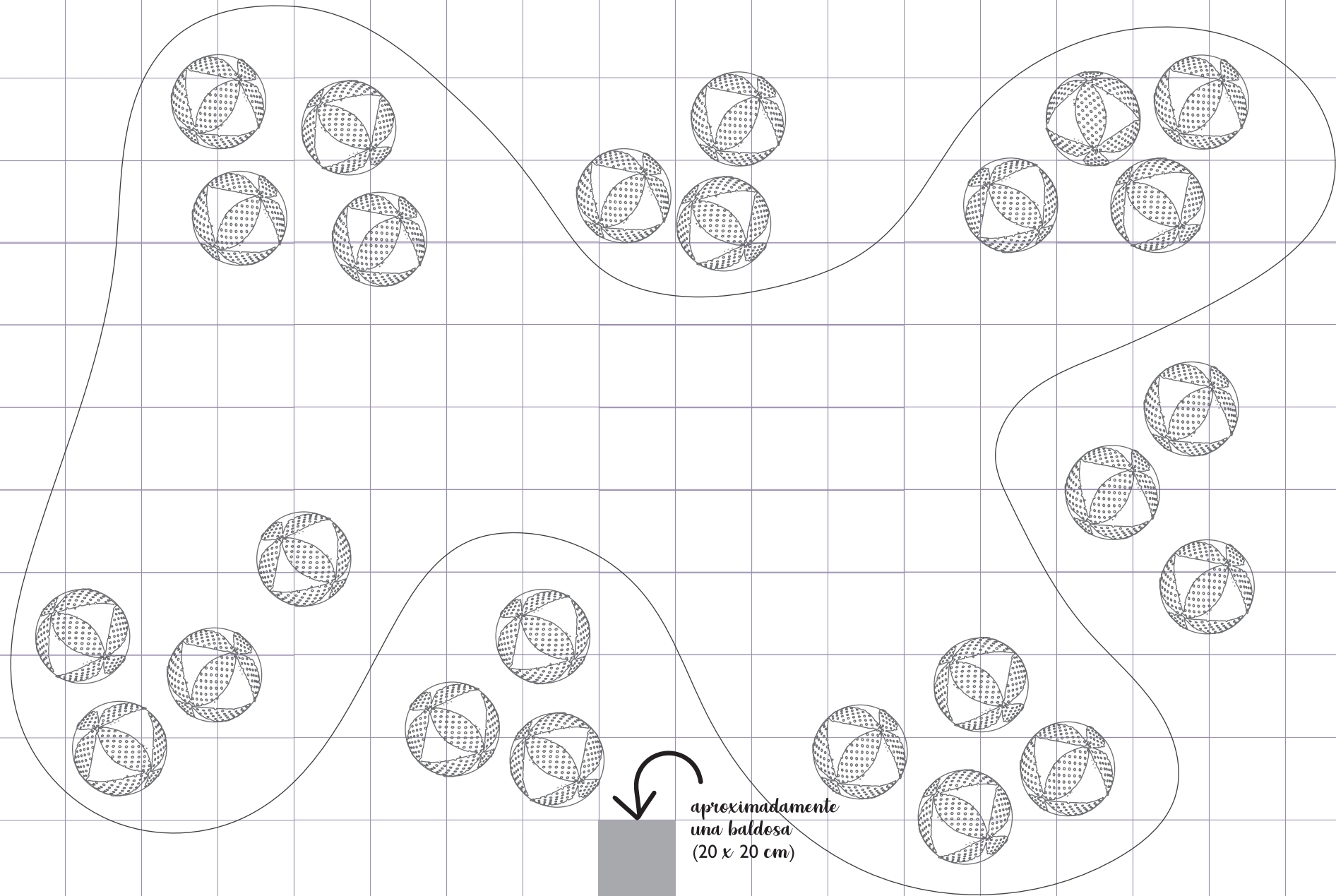
*aproximadamente
una baldosa
(20 x 20 cm)*



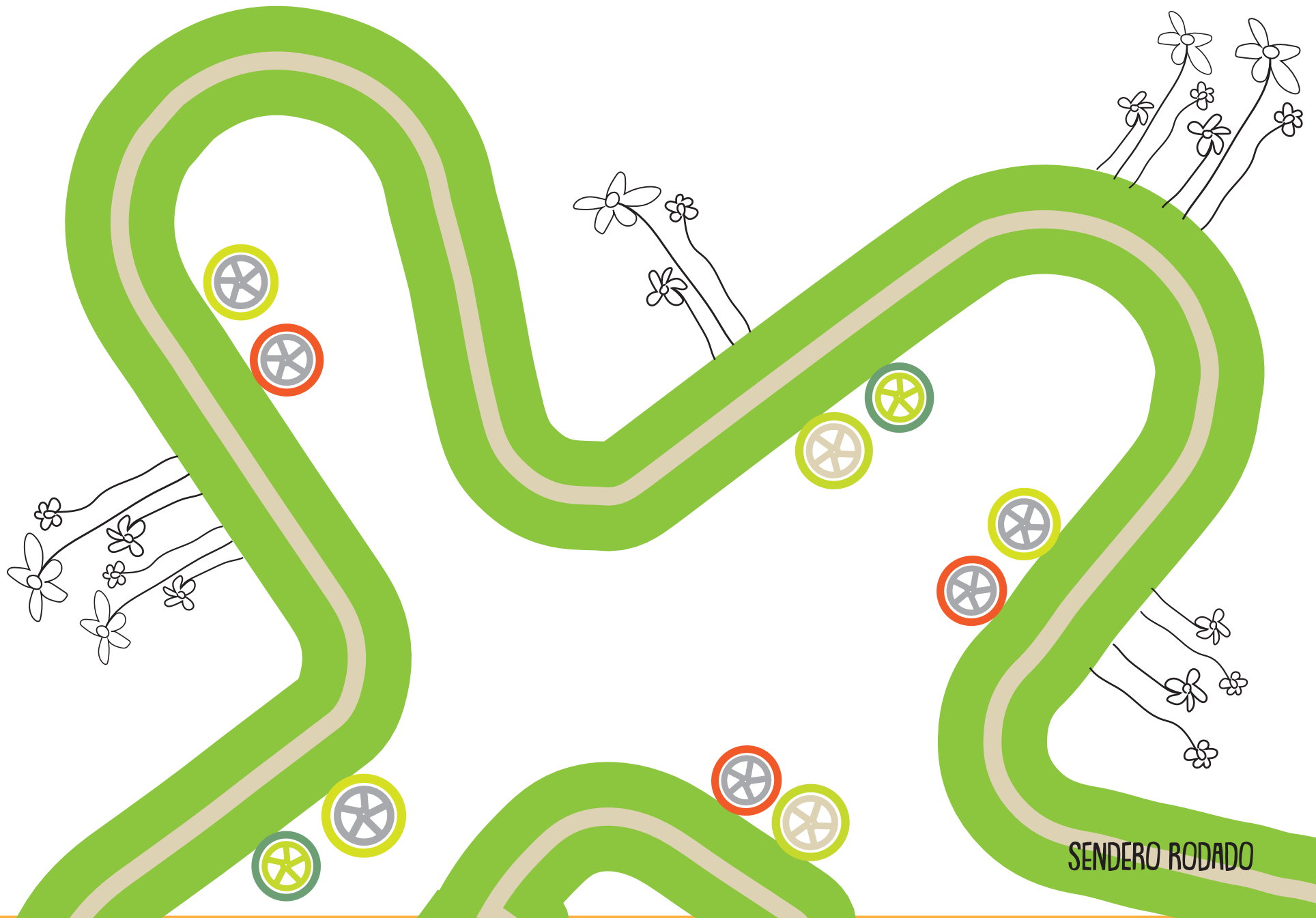
EXPLORANDO EL UNIVERSO



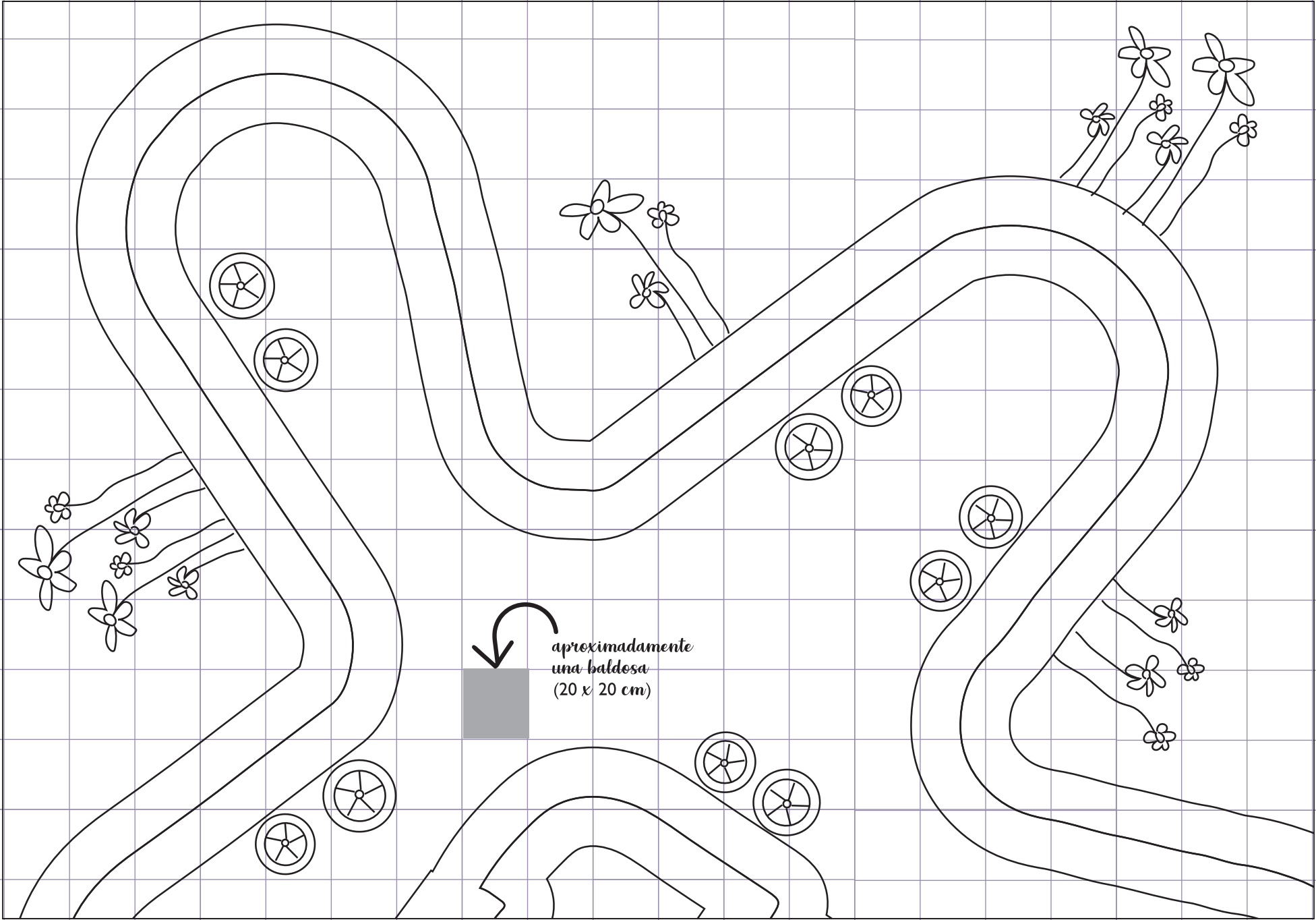
CAMPITO DE PELOTAS



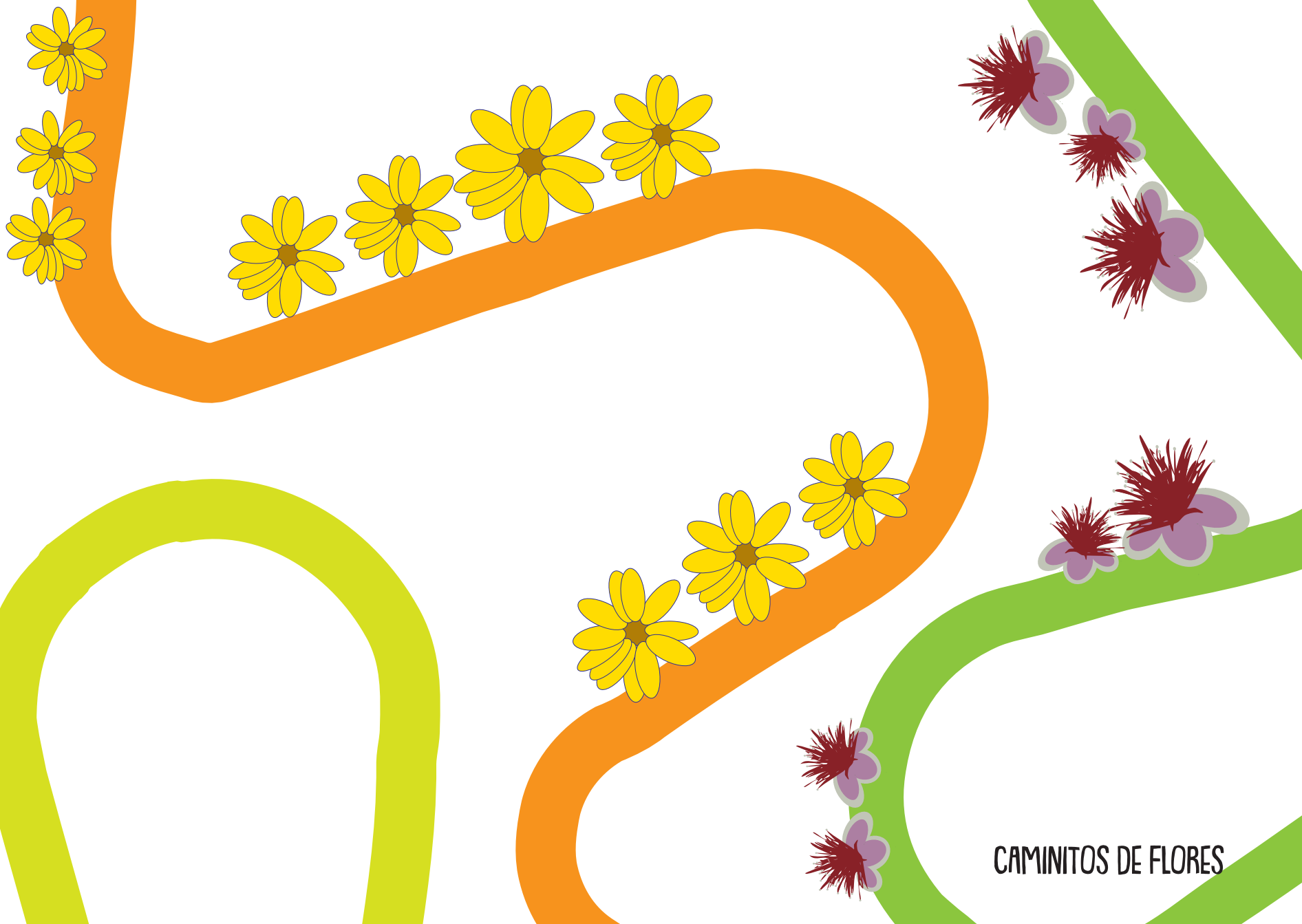
aproximadamente
una baldosa
(20 x 20 cm)



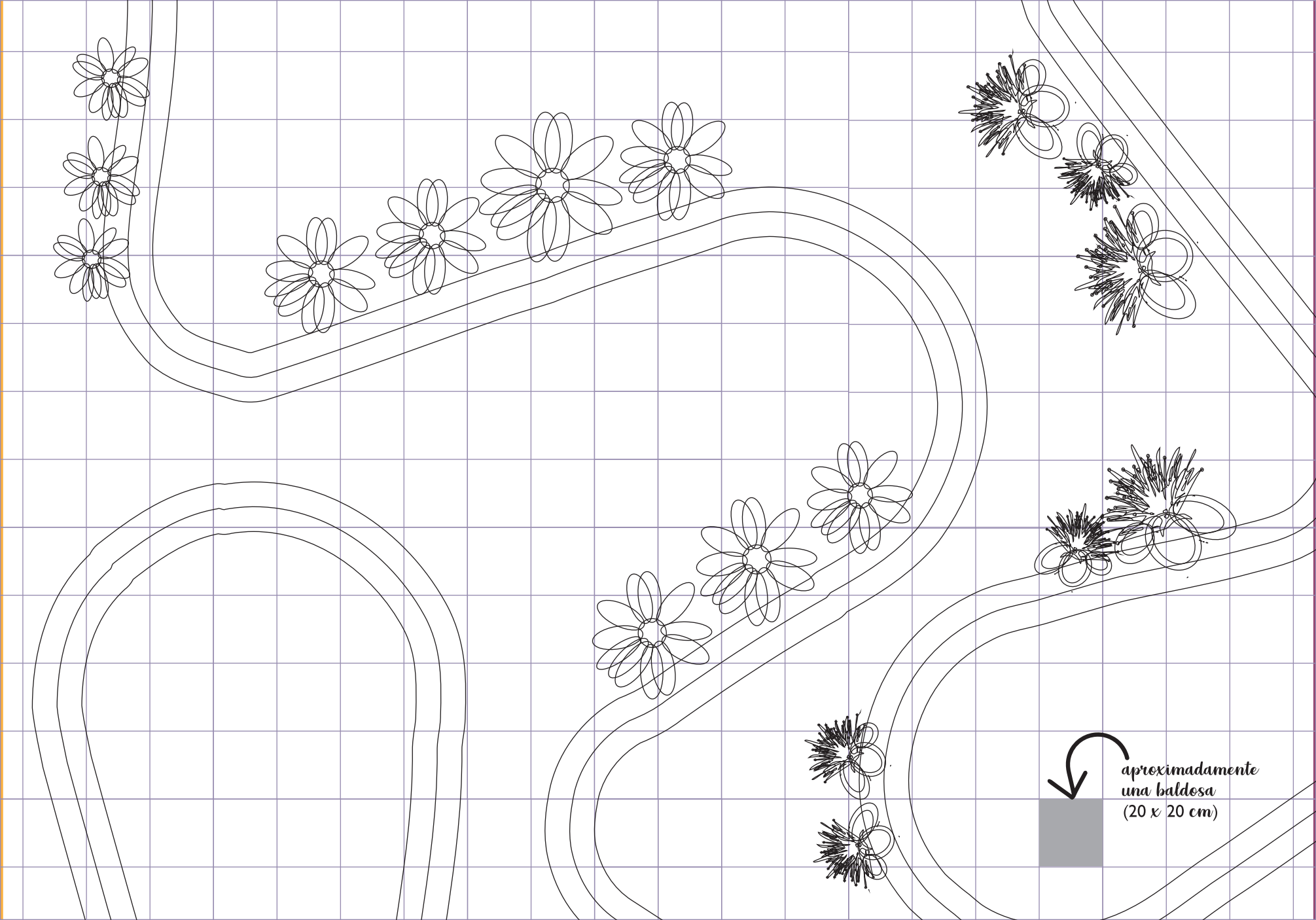
SENDERO RODADO



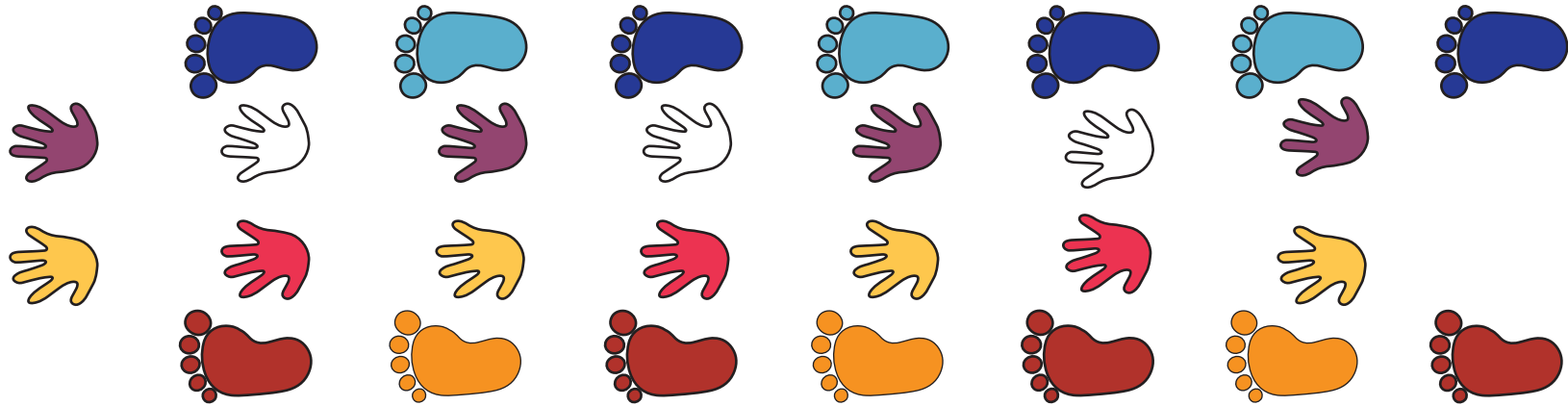
*aproximadamente
una baldosa
(20 x 20 cm)*



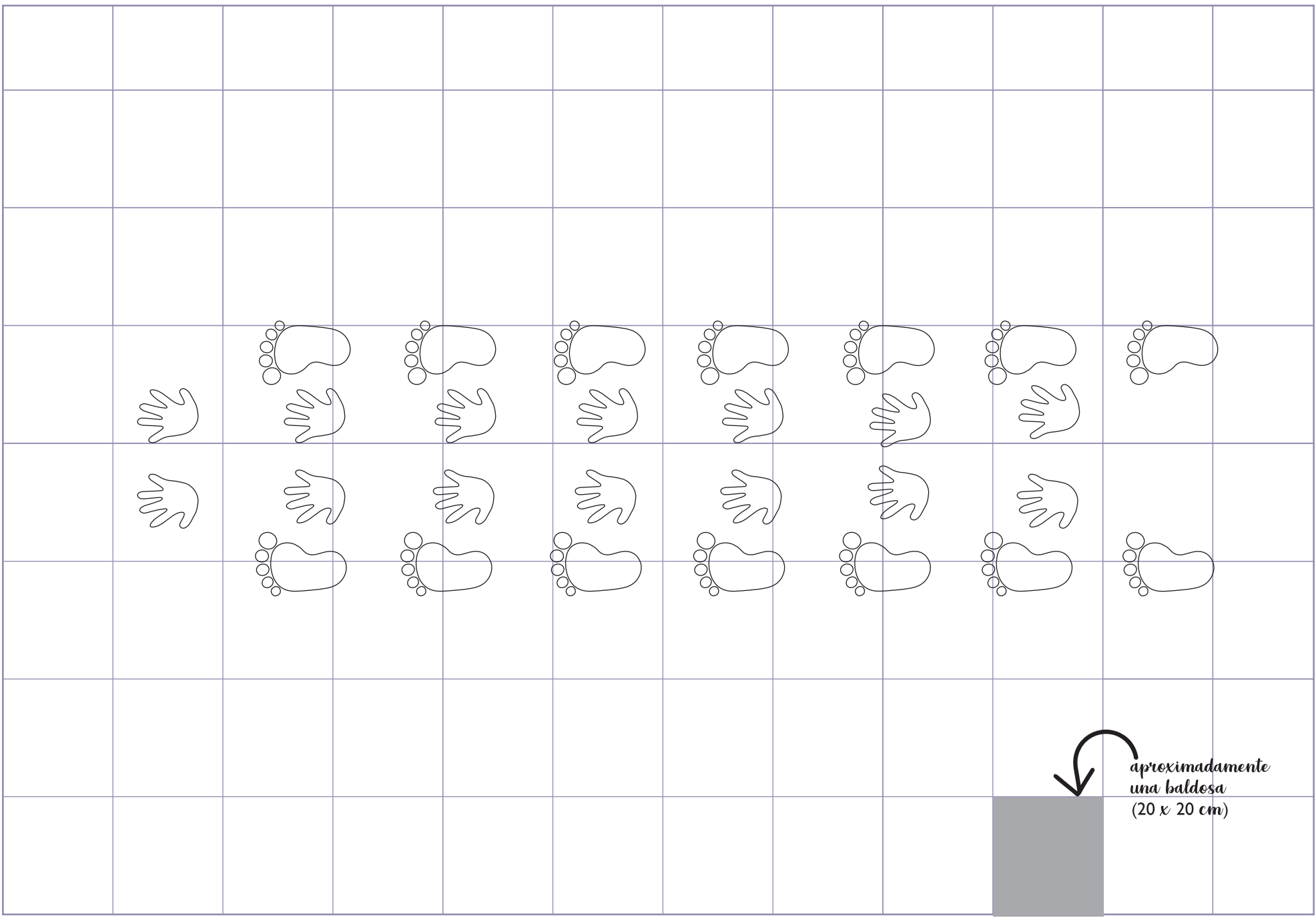
CAMINITOS DE FLORES



aproximadamente
una baldosa
(20 x 20 cm)



HUELLAS



aproximadamente
una baldosa
(20 x 20 cm)

UNIVERSO VERTICAL

Universo Vertical

Historia: Sin datos históricos acerca de los juegos pintados en la pared pero si sabemos que la historia de los murales comienza en la prehistoria. Las primeras imágenes fueron descubiertas en las paredes de las cavernas donde a través de las pinturas contaban las actividades de sus vidas.

Edad contemplada: A partir de 4 años.

Favorece el desarrollo: El juego permite desarrollar el control postural de los ojos, de la cabeza y la correcta coordinación del sistema motor ocular. Permite la concentración y la atención frente al estímulo visual dado.

Descripción del Juego.

Nombre del juego: Puntería con el pie. El objetivo del juego es lograr que el niño/a lance la pelota con el pie, el juego se realiza con dos equipos, cada equipo puede estar integrado por uno o más participantes.

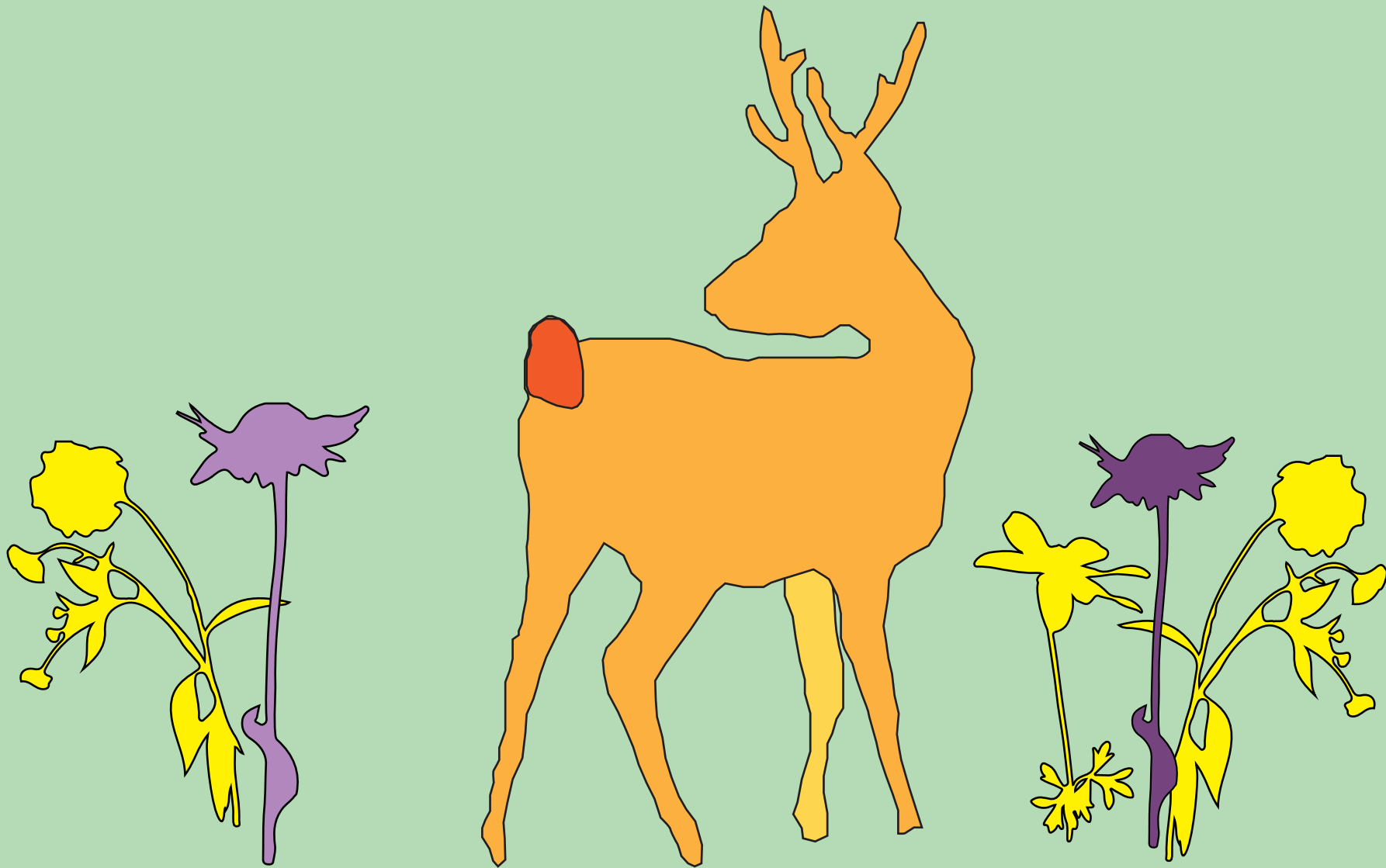
Los lanzamientos que no hagan contacto con los números no se contabilizan. Ganará el equipo con mayor puntuación.

Descripción del juego

Ponle la cola al Venado: A una distancia de unos 5 metros aproximadamente de donde está pintado el venado, se ubican en hilera los jugadores, se les da un minuto de tiempo para que observen el dibujo, se les venda los ojos y se le da tres vueltas alrededor de si, se les dará la cola con cinta adhesiva y saldrán corriendo a colocarle la cola a el venado donde corresponde.

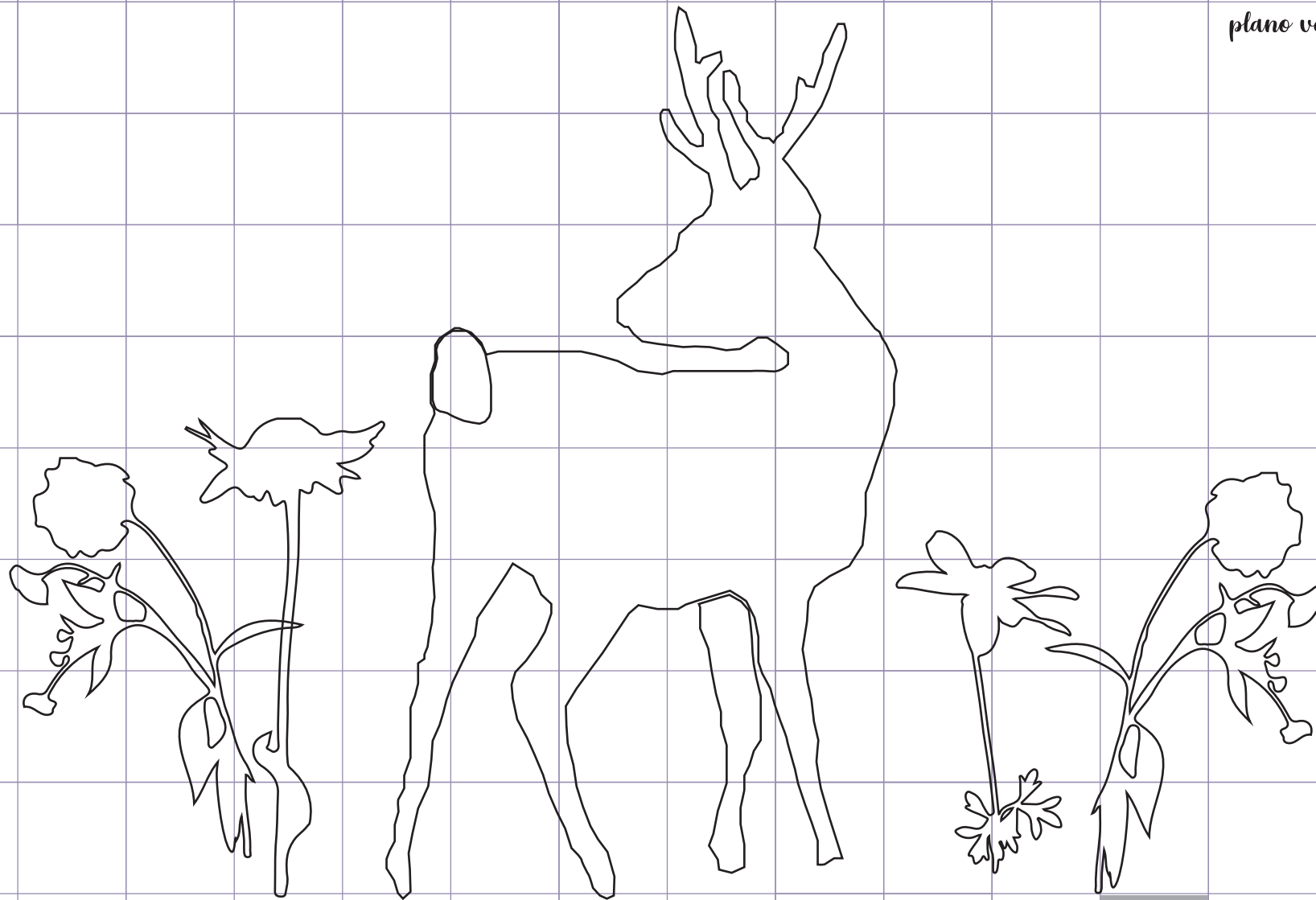
Edad contemplada: A partir de 5 años.

Favorece el desarrollo: Mejora el desplazamiento del esquema corporal en la dirección adelante, se da el manejo del tren superior, en este caso la mano. Permite la participación de los jugadores entre sí, manifestándose ayuda, colectividad y participación.

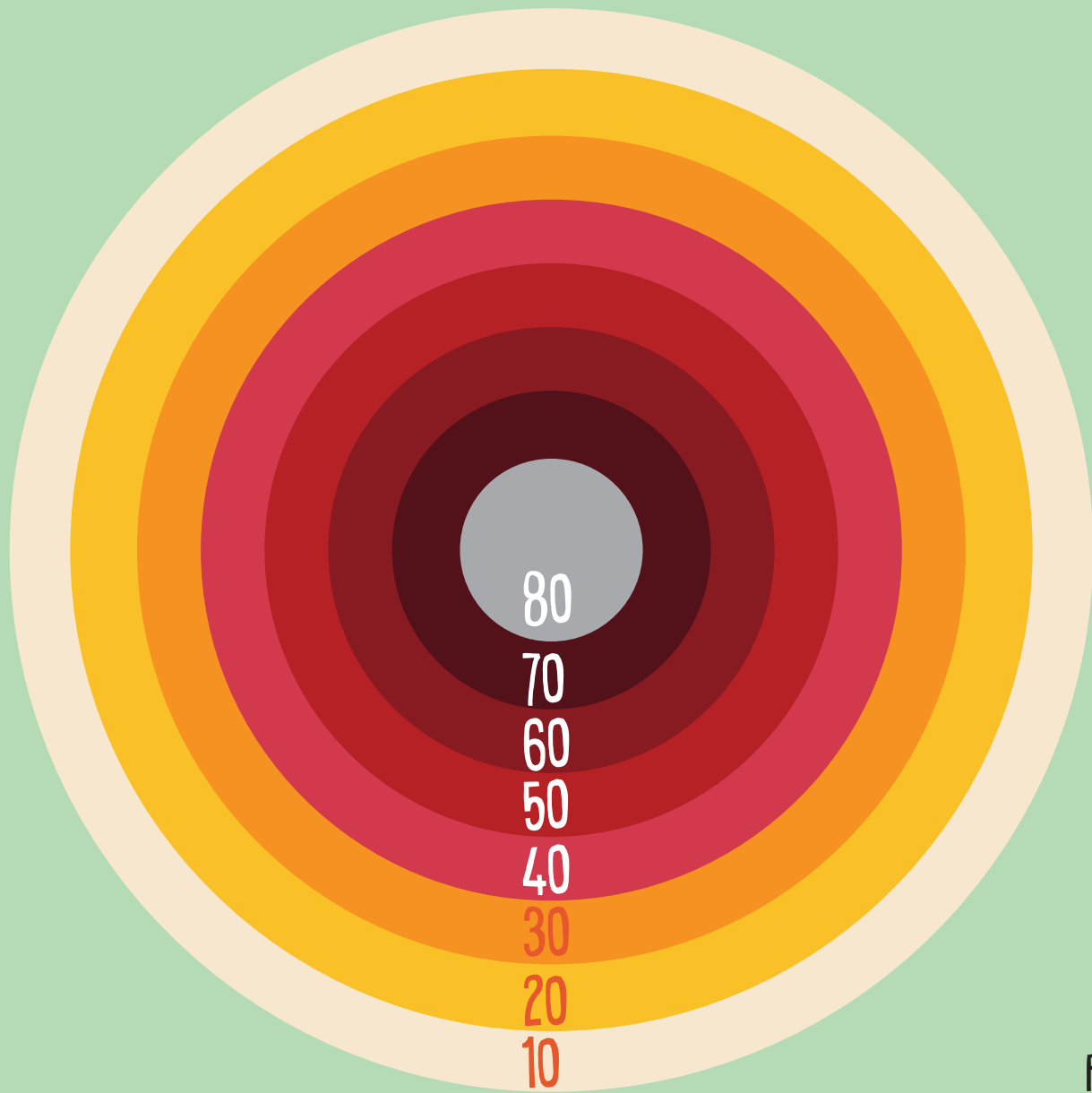


PONERLE LA COLA AL VENADO

plano vertical

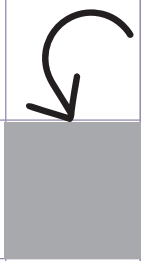
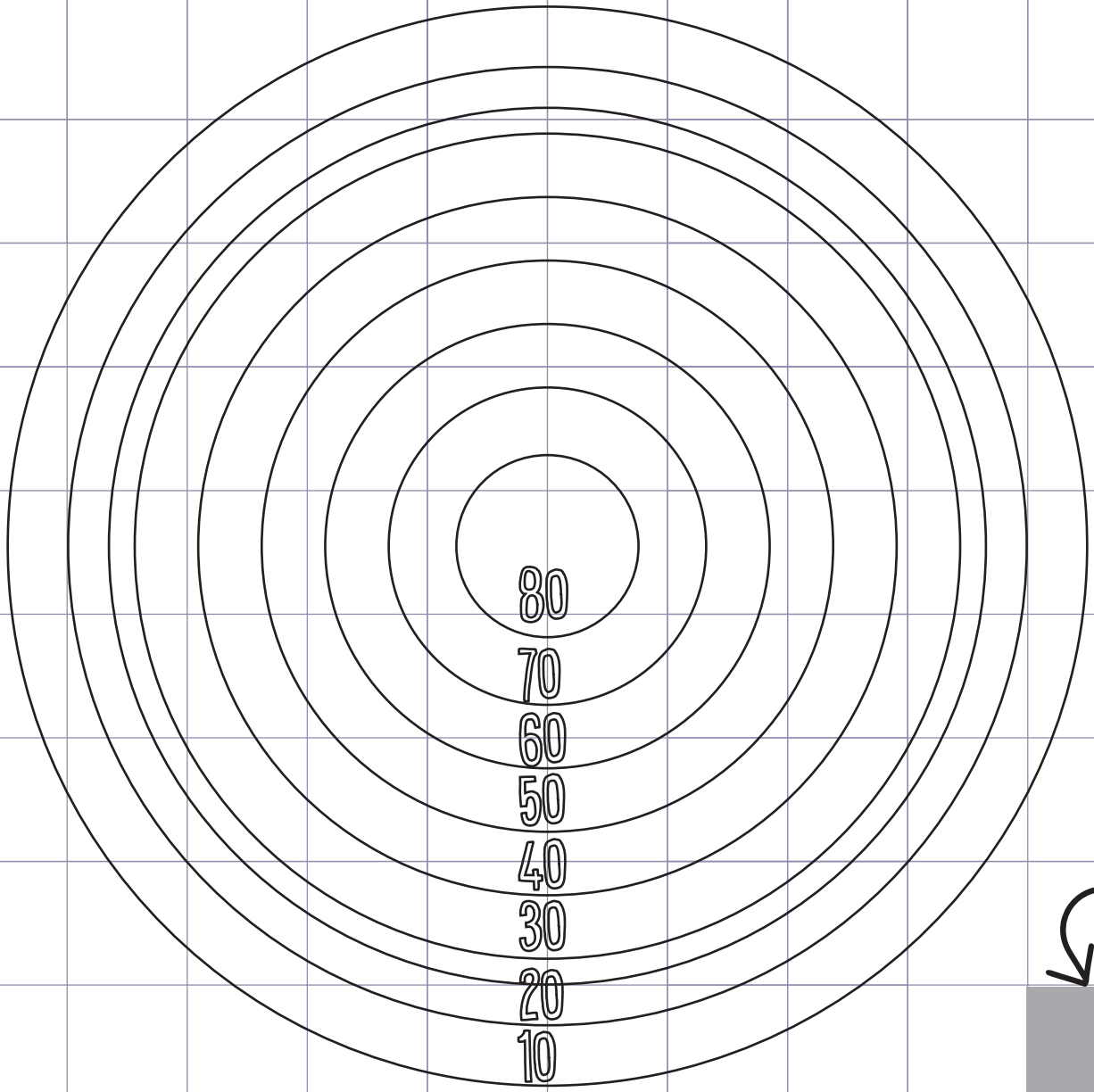


*aproximadamente
una baldosa
(20 x 20 cm)*

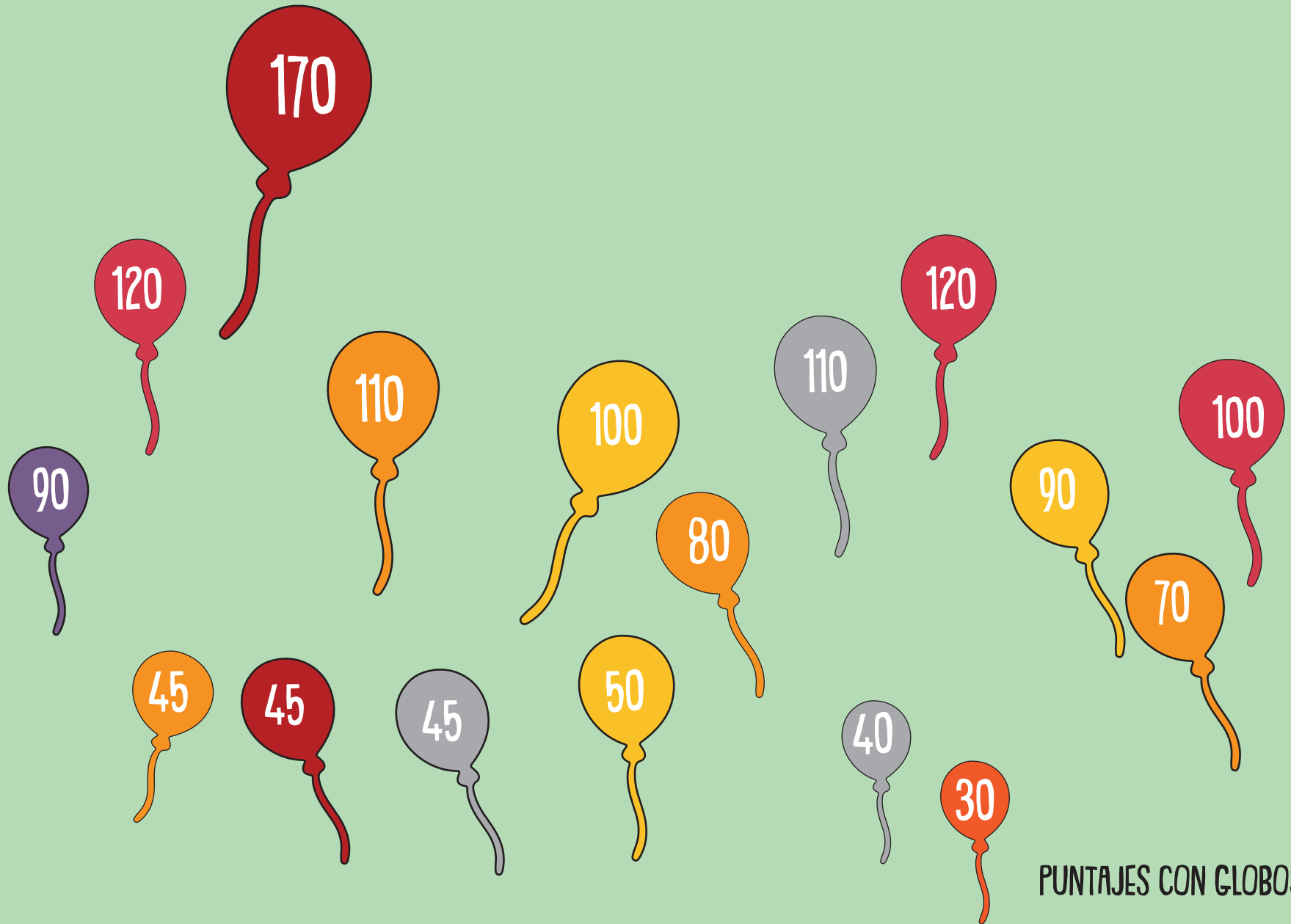


PUNTAJES Y AROS

plano vertical

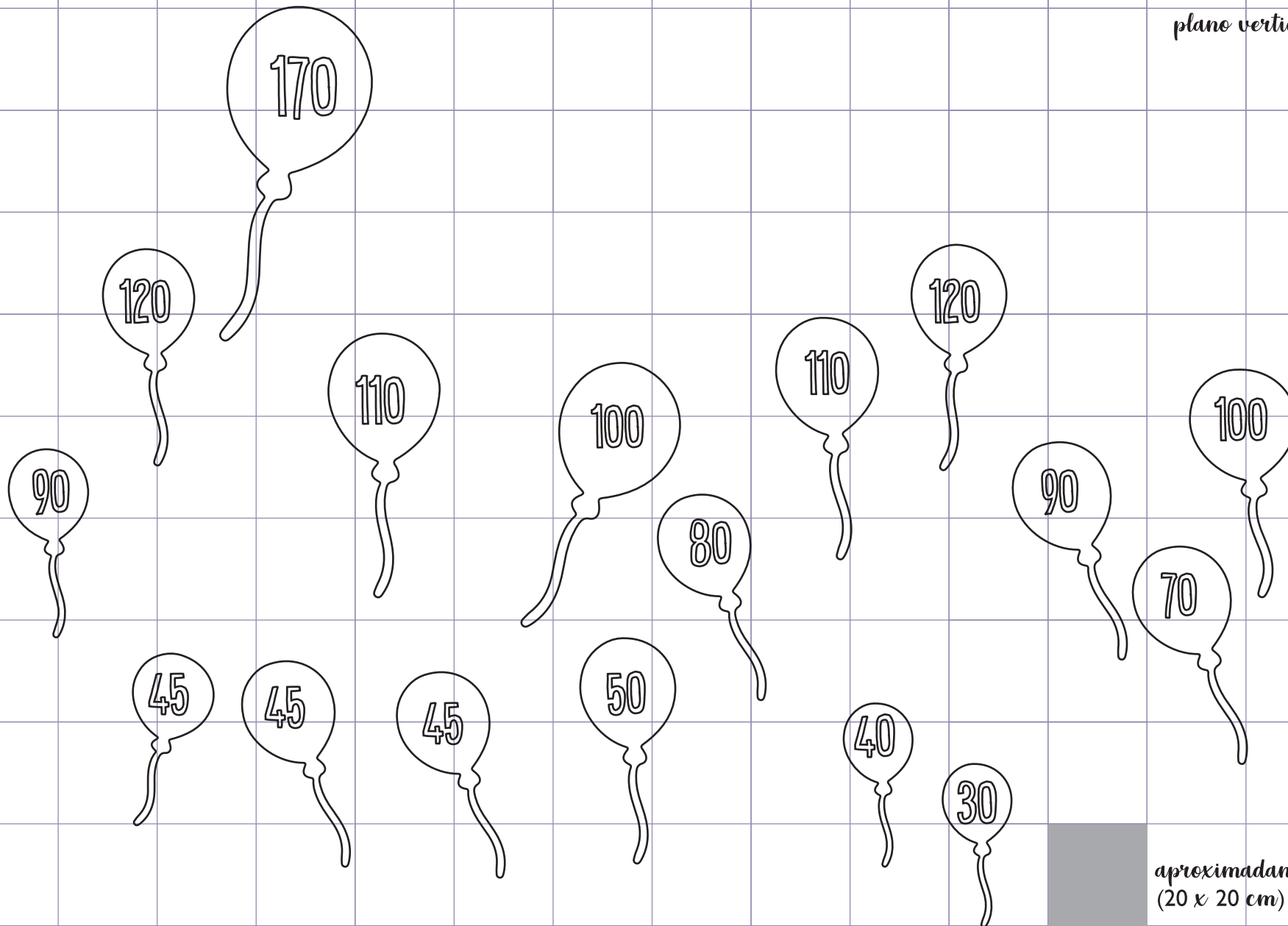


*aproximadamente
(20 x 20 cm)*



PUNTAJES CON GLOBOS

plano vertical



aproximadamente
(20 x 20 cm)

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

Rosa Elena Pérez Atehortúa, 1999.
Juegos Estacionarios de Piso y de Pared.
Colombia. Editorial Kinesis.

Maria Montessori, 2014.
La mente absorbente del niño.
Amsterdam, Editorial Company

Daniel Calmels. (2007).
Juegos de Crianza.
El juego corporal en los primeros años de vida.
Buenos Aires, Argentina. Editorial, Biblos 2 ed.

Daniel Calmels. (2018).
El juego Corporal. Buenos Aires, Argentina. Editorial
Paidós.

Norma Del Río y Cols. (2015).
La primera infancia en espacios públicos.
Experiencias latinoamericanas. México.
Childwatch International Research Network.

Página Web

https://www.uam.mx/cdi/pdf/publicaciones/prim_inf/primer_infancia.pdf

<https://tetaaporter.com/blog/>