

Estimado participante:

Agradecemos su participación en esta propuesta y esperamos que la misma le permita enriquecer sus conocimientos y cubrir sus expectativas.

Nuestro objetivo en el **Departamento de Educación Cooperativa de Fundación Bica** es generar acciones educativas que promuevan los valores cooperativos y que permitan vivenciarlos. Esos valores son los de la ayuda mutua / responsabilidad / democracia / igualdad / equidad y solidaridad. Se podría decir, entonces, que nuestra razón de ser es la **educación en y con valores**: *en* los valores cooperativos y *con* valores cooperativos, de modo que los mismos sean tanto contenido como relación, reforzando la eficacia de toda acción educativa.

Promovemos la educación *en y con* valores cooperativos seleccionando las temáticas que creemos estratégico desarrollar para el cumplimiento de nuestros objetivos institucionales, bajo la premisa de la democratización del conocimiento, que se refleja en:

- propuestas de calidad a bajo costo.
- utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para superar barreras geográficas y económicas.
- creación de una Red de Aulas con municipios, comunas, cooperativas y bibliotecas del interior de Santa Fe, Entre Ríos, Córdoba, Corrientes y Santiago del Estero, que tiene por objetivo difundir las propuestas educativas en las distintas comunidades y, especialmente, asesorar a los participantes en el proceso de aprendizaje-enseñanza a distancia.
- adhiriendo y actuando desde el paradigma de las nuevas corrientes pedagógicas, que promueve una relación de respeto, diálogo y colaboración entre educadores y educandos, y que entiende a la educación como un proceso facilitado por un educador que promueve la reflexión del educando con sus propios saberes para, a partir de allí, alumbrar nuevos conocimientos.

Realizamos nuestros objetivos a través de las siguientes actividades:

I - CURSOS Y TALLERES DE FORMACIÓN Y CAPACITACIÓN:

◆ **Modalidad presencial:** en Santa Fe, Santo Tomé y Paraná, donde se ubican las salas culturales de Fundación Bica.

◆ **Modalidad a distancia:** los cursos se desarrollan dentro de un aula virtual a la que se accede a través de Internet desde www.fundacionbica.org.ar, en cualquier lugar y momento del día, ya sea desde el domicilio del participante o desde las 70 aulas que componen la Red de Centros de Apoyo de Fundación Bica (ubicadas en localidades de Santa Fe, Entre Ríos, Córdoba, Corrientes y Santiago del Estero).

El aula virtual desde la que se realiza el curso fue diseñada con herramientas y funciones que propician un aprendizaje autónomo y colaborativo, atenuando la sensación de aislamiento y soledad.

Dentro del aula virtual, publicamos el material de estudio dividido en unidades; de ese modo los cursantes tienen la posibilidad de descargarlo a su computadora para leerlo y/o imprimirlo, sin necesidad de estar conectados a la red.

Además, dentro del aula, proponemos las siguientes actividades:

- Lectura de material complementario
- Visionado de videos
- Participación en foros de discusión
- Investigación en sitios web
- Actividades de autoevaluación
- Realización de trabajos prácticos y evaluaciones finales.

Por su parte, los docentes realizan las siguientes tareas:

- Guían el proceso de enseñanza-aprendizaje
- Supervisan la participación y las actividades propuestas
- Responden a las consultas e intereses de los alumnos
- Corrigen los trabajos prácticos y las evaluaciones finales.

II – PROGRAMA CULTURA DE PAZ:

Considerando que nuestro principal objetivo es generar acciones educativas que promuevan los valores cooperativos y que permitan vivenciarlos, creamos el programa Cultura de paz, que nos permite realizar nuestra misión institucional.

*UNESCO es la organización internacional que está liderando el trabajo por una cultura de paz. En su Programa de Acción para una Cultura de Paz, define ocho esferas de acción¹, dentro de las cuales la **educación para la paz** aparece como un pilar fundamental. En esta esfera de acción inscribimos nuestro trabajo, por la **identidad y complementariedad entre la educación cooperativa y la educación para la paz.***

La educación para la paz es un movimiento internacional que se nutre de varias fuentes:

- El movimiento de renovación pedagógica conocido como “Nueva Escuela”
- La filosofía de la no-violencia (Mahatma Gandhi)
- La investigación para la paz
- La educación para los derechos humanos y para el desarme que promueve UNESCO luego de la Segunda Guerra Mundial
- El movimiento de educación para la paz que renace con fuerza en España a partir de la década del ochenta, dedicado especialmente a promover la desmilitarización de la sociedad y la no-proliferación de armas nucleares.

La educación para la paz parte de un concepto que para nosotros es esencial: el concepto de **PAZ POSITIVA**. A diferencia de la visión tradicional, que considera que la paz es ausencia de conflictos y de violencias, **paz positiva es necesidades humanas satisfechas y, más aún, plena realización de las potencialidades humanas.**

Como se indica en el documento de UNESCO denominado Derecho Humano a la Paz: “Paz, desarrollo y democracia forman un triángulo interactivo. Los tres se requieren mutuamente”. De este modo, lejos de relacionarnos con la paz como algo utópico, abstracto, poético, entendemos que **paz es justicia social; paz es igualdad de oportunidades para todos**. Por este motivo la educación para la paz se concentra, principalmente, en cuatro grandes áreas temáticas:

- la resolución positiva de los conflictos
- el desarrollo y la justicia social
- la democracia
- los derechos humanos.

La creación de condiciones de paz, de sociedades inclusivas y solidarias, requiere de una cultura y de un hombre nuevos, de una cultura y un hombre cooperativos. En este trabajo que impulsamos, partimos de dos premisas fundamentales: todos podemos ser ese hombre nuevo que nuestras sociedades necesitan, y la intencionalidad se tiene que traducir en acciones concretas. Por eso **protagonismo y participación activa** son palabras claves en nuestro accionar: “No basta con la denuncia. Es tiempo de acción. No basta con conocer, escandalizados, el número de niños explotados sexual o laboralmente, el número de refugiados o de hambrientos. Se trata de reaccionar, cada uno en la medida de sus posibilidades. No hay que contemplar solamente lo que

¹ Las esferas de acción definidas por UNESCO son: educación / desarrollo económico y social sostenible / respeto de todos los derechos humanos / igualdad entre hombre y mujer / participación democrática / comprensión, tolerancia y solidaridad / comunicación participativa y libre circulación de información y conocimientos / paz y seguridad internacionales.

hace el gobierno. Tenemos que desprendernos de una parte de "lo nuestro". Hay que dar. Hay que darse."²

De este modo, nuestro programa Cultura de paz se propone los siguientes objetivos:

- Generar conciencia sobre la necesidad y beneficios de la paz para la felicidad humana.
- Promover el compromiso y la participación activa en la construcción de relaciones solidarias y responsables.
- Formar y capacitar en los contenidos, herramientas y estrategias que nos permiten producir las transformaciones necesarias para vivir una cultura de paz:
 - el cerebro humano, los condicionamientos biológicos y culturales, el autoconocimiento
 - el manejo adecuado de las emociones y de las inteligencias del pensar y actuar
 - autoestima, resiliencia, empoderamiento, inteligencias múltiples, recursos internos para el logro de los cambios deseados
 - percepción humana, relaciones pacíficas, resolución adecuada de los conflictos, cooperación para el logro de objetivos comunes, necesidades humanas, derechos humanos, potencialidad humana
 - pensamiento crítico, conciencia sistémica, asociativismo, transformación individual, cultural, social
 - revalorización del juego en todas las etapas y espacios de la vida del hombre para un desarrollo humano integral.

III- RED DE ESCUELAS Y ORGANIZACIONES PARA UNA CULTURA DE PAZ: sus objetivos son:

- Consolidar el vínculo de las organizaciones locales dedicadas a educar para la paz y promover la vinculación de esas organizaciones con la comunidad educativa.
- Fortalecer las actividades de sensibilización, formación y capacitación para construir una cultura de paz.
- Dar a conocer las experiencias de educación para la paz que se están realizando en el mundo y los consejos de especialistas para asumir una ciudadanía activa en pos de una cultura participativa y responsable.
- Habilitar un espacio para que la comunidad educativa de nuestra región pueda compartir sus propias experiencias de educación para la paz.

¿Quiénes integramos la Red?

- Fundación Bica
- Intermed Mediación Interdisciplinaria
- Psicología Integral
- El andén de la duermevela
- Asociación Civil Casa de la Pax Cultura
- Todas las escuelas que ya se sumaron a trabajar estos temas, con conciencia y responsabilidad, y que esperamos sean cada vez más.

Toda la información en
www.fundacionbica.org.ar

Ante cualquier inquietud, no dude en comunicarse con nosotros, al correo fundacionbica@bica.com.ar o a los teléfonos (0342) 4502020/ 28/ 94, de 8 a 16 hs.
¡Esperamos disfrute esta propuesta!

² MAYOR ZARAGOZA, Federico. "El Derecho Humano a la Paz", UNESCO, 1997.

BIENVENIDO A LA CHARLA

“Sistema ESAR de clasificación de juegos y juguetes”

¿Qué es ESAR?

ESAR es un sistema de análisis y clasificación que evalúa la capacidad psicológica y pedagógica del material de juego que utilizan los niños. Fue elaborado en Quebec (Canadá) por Denise Garón (1982) y ampliado por Rolande Filion (1985) y Manon Doucet (1987). Este sistema se compone de seis facetas que pretende analizar el juguete clasificado a partir de las siguientes categorías: actividades lúdicas, conductas cognitivas, habilidades funcionales, actividades sociales, habilidades del lenguaje, conductas afectivas.

En esta charla gratuita se abordará solamente la primera faceta del método que describe la evolución de las formas del juego y considera los tipos de expresión lúdica reagrupándolos en cuatro ramas:

- 1) Juego de ejercicio
- 2) Juego simbólico
- 3) Juego de ensamblaje
- 4) Juego de reglas

El acrónimo ESAR está constituido por la primera letra de cada una de las palabras que representan las principales formas de la actividad lúdica: E (Exercice), S (Symbolique), A (Assemblage) y R (Règles).

Objetivos

- Abordar la primera faceta del Sistema ESAR.
- Conocer las cuatro ramas de la expresión lúdica a fin de mejorar la elección que se hace de los objetivos de juego.
- Comprender mejor las necesidades del niño que está jugando.
- Proponer un modelo de planilla para el inventario de juguetes según el Sistema ESAR aplicable a jugotecas integrales.

Destinatarios:

docentes de todas las modalidades y niveles, miembros de equipos directivos, técnicos y pedagógicos de establecimientos educativos. Estudiantes de profesorado en nivel inicial y primario.

Modalidad: charla gratuita

Se entrega certificado de asistencia

Fecha: Miércoles 26 de septiembre de 2012

Horario: de 18 a 21 hs.

Lugar: ADE ciudad de Santa Fe – Salón El Brigadier (Urquiza 3108)

Facilitadoras: Judith Savino y Dianela Fernández

Breve CV de las facilitadoras:

Judith Savino:

Escritora. Diseñadora de dispositivos lúdicos. Co-fundadora de la Agrupación Cultural “El andén de la duermevela”. Co-autora de la ludoteca ganadora del 1º Premio por Orden de Mérito del XV Premio Bienal de Educación “Jugar para aprender” de la Fundación NavarroViola (2010): Ludoteca “Jugar, sanar y aprender” del Hospital de Niños “Dr. Orlando Alassia”. Facilitadora lúdica en el Plan

Nacional de Seguridad Alimentaria del Programa de Abordaje Comunitario del PNUD (Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo) Arg06/001. Coordinadora del Centro Itinerante de Cultura Infantil y Juvenil de la Municipalidad de San Carlos Centro (2008/09). Coordinadora del área "La fábrica de juguetes" del Proyecto Socioeducativo "El Patio" del Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fe, resolución N° 1018. Coordinadora del programa "Ambientes Lúdicos de Aprendizaje: una refuncionalización de los espacios tradicionales" para la Asociación civil "Un futuro mejor" – Bica Infancia.

Dianela Fernández:

Profesora de Artes Visuales para Nivel Primario y Medio. Maestra de Música. Trabajadora Social. Formadora de facilitadores lúdicos. En el año 2010 se desempeñó como Coordinadora de los Equipos Socio-educativos de la Delegación Regional IV del Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fe. En el 2008 y 2009 integró los equipos S.O.S. (Servicio de Orientación Social) del Programa "Aleros de Santa Fe" del Gabinete Social de la Provincia de Santa Fe y los equipos Socio-educativos del Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fe. En el 2006 y 2007 se desempeñó en el Grupo ASI (Acompañamiento Situado Institucional) en el marco del proyecto de Alfabetización Integral del Ministerio de Educación de la Provincia de Santa Fe.

PROGRAMA:

Trabajo práctico 1:

- Una mirada hacia el interior del juego simbólico: armar la casita ideal.

- 1- Fundamentación teórica del Sistema ESAR
- 2- ¿Qué es ESAR?
- 3- Facetas del sistema ESAR
- 4- Faceta 1 del Sistema ESAR
- 5- Factores CIAI
- 6- Registro e inventario según sistema ESAR.

Trabajo práctico 2:

- Simulacro de inventario.

Resolución Trabajo Práctico 1.

Desarrollo:

1- [*"Desde el nacimiento, el niño pasa por una serie de etapas lúdicas, es decir, que el juego junto con el niño se van desarrollando y madurando paralelamente. Es sabido que en sus inicios el niño se envuelve en actividades lúdicas de carácter sensomotor, para posteriormente pasar a juegos simbólicos y continuar con juegos de construcción y juegos de reglas, según la escala piagetana. Cada nivel de juego desarrolla en el niño capacidades y habilidades físicas y mentales cada vez más elevadas y complejas en los que la adquisición y finalización de una etapa y sus respectivos resultados le conduce a otra. El orden acumulativo y jerárquico y la posibilidad de volver a niveles anteriores, según la teoría de Piaget (1961), juega el papel de principio unificador. Este principio de orden se asocia estrechamente a la complejidad progresiva de las actividades de juego en el desarrollo humano, que permite separar de manera realista y objetiva lo que predomina en cada categoría de juego"*]³.

La teoría de Piaget sobre la evolución de los juegos en el niño y su relación con los principios del desarrollo de las estructuras cognitivas constituye la base teórica del Sistema ESAR. La clasificación y explicación de cada uno de los juegos en los tres grandes grupos que permitieron luego la interpretación del juego según la estructura del pensamiento del niño, son los

³ Extracto del texto LA IMPORTANCIA DE LOS RECURSOS MATERIALES EN EL JUEGO SIMBOLICO de Ana Liliam Licona Vega. Disponible en:
<http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n14/n14art/art142.htm>

fundamentos en los que se apoya la teoría desarrollada por GARON, FILION y DOUCET entre 1982 y 1987.

2- ESAR es un sistema de análisis y clasificación que evalúa la capacidad psicológica y pedagógica del material de juego que utilizan los niños. Fue elaborado en Quebec (Canadá) en 1982 (Garón) y ampliado en 1985 (Filion) y 1987 (Doucet). Este sistema se compone de seis facetas que pretende analizar el juguete clasificado a partir de las siguientes categorías: actividades lúdicas, conductas cognitivas, habilidades funcionales, actividades sociales, habilidades del lenguaje, conductas afectivas. La mayor referencia teórica de este sistema es el trabajo de Jean Piaget, a partir de su obra "La formación del símbolo en el niño".

En la presente capacitación abordaremos solamente la primera faceta del método que describe la evolución de las formas del juego y considera los tipos de expresión lúdica reagrupándolos en cuatro ramas: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de ensamblaje y juego de reglas. El acrónimo ESAR está constituido por la primera letra de cada una de las palabras que representan las principales formas de la actividad lúdica: E (Exercice), S (Symbolique), A (Assemblage) y R (Règles). El propósito del sistema ESAR conlleva mejorar la elección que se hace de los objetivos de juego y comprender mejor al niño que está jugando.

1) Juegos de ejercicio:

El sistema ESAR define los juegos de ejercicio como aquellos que consisten esencialmente en repetir una y otra vez una acción por el placer de los resultados inmediatos. Estos juegos se producen fundamentalmente entre los 0 y 2 años de edad, aunque se pueden desarrollar durante toda la vida de una persona. Las acciones recurrentes como morder, arrojar, sorber, manipular, golpear, balbucear, etc.; podrían ser contempladas como juegos de ejercicio, realizables tanto con juguetes como sin ellos. Los juegos de ejercicio favorecen el desarrollo de los sentidos, y la coordinación de distintos tipos de movimientos y desplazamientos. Contribuyen también a la adquisición de la relación causa-efecto, a la producción de los primeros razonamientos, a la optimización de ciertas habilidades y al desarrollo del equilibrio. Suelen promover la autosuperación pues con ellos, cuanto más se practica, mejores resultados se obtienen.

2) Juego simbólico:

El sistema ESAR define el juego simbólico como aquel que implica la representación de un objeto por otro. Estos juegos aparecen a los 2 años de edad. Es el tipo de juego en el que el niño adjudica toda clase de significaciones, más o menos evidentes, a los objetos; simula sucesos imaginarios e interpreta y actúa escenas verosímiles por medio de roles y de personajes tanto ficticios como reales. Es el juego de mímica a los adultos, de hacer como si fueran papás, mamás, vendedores, médicos, bomberos, maestros, peluqueros, camioneros... y todos aquellos juegos que de una u otra forma reproducen el mundo de los adultos (sobre todo el mundo adulto de su propio entorno o vivencias), ya sean personajes reales o ficcionales. Los juegos simbólicos son fundamentales para comprender y asimilar el entorno que nos rodea, el juego se constituye en el instrumento a través del cual el niño "aprehende" el mundo y el proceso de desarrollo infantil ya que la obtención de la autonomía se sintetiza en una paulatina comprensión y adaptación al mundo. Con los juegos y los juguetes, se aprenden y se ponen en práctica conocimientos sobre lo que está bien y lo que está mal y sobre los roles establecidos en la sociedad adulta. El desarrollo del lenguaje va muy asociado a este tipo de juegos pues los niños verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados. Favorecen también la imaginación y la creatividad.

Como manifiesta Carolina Grellet en una investigación sobre primera infancia basada en el sistema ESAR: "A través de la imitación el niño se esfuerza por comprender al adulto como persona y al entorno que lo rodea. A partir de la magia de los disfraces y de los juegos de roles, el niño vive de una manera intensa y simbólica su asimilación a la imagen de los adultos, al mismo tiempo que descubre sus múltiples posibilidades y comienza a interactuar con la sociedad en la cual se deberá insertar. En síntesis, al jugar, el niño se encuentra en el momento ideal y decisivo para establecer el puente entre sí mismo y la sociedad que lo rodea, entre su propio mundo interno y la cultura que

lo rodea. Por esto, en las diferentes etapas del juego infantil, encontramos el momento preciso para ayudar a los niños a adaptarse e integrarse, para prepararlos a adquirir las habilidades necesarias para enfrentar el proceso de aprendizaje a través de toda la vida"⁴.

3) Juego de ensamblaje:

El sistema ESAR define el juego de ensamblaje como piezas para encajar, ensamblar, superponer, apilar, juntar, etc. Este juego se desarrolla cuando un niño se propone como objetivo "construir", y con una serie de movimientos y pasos coordinados, lo logra. Los juegos de ensamblaje contribuyen fundamentalmente a acrecentar y consolidar la coordinación viso-motriz, la distinción de formas y colores, el razonamiento, la organización del espacio, la atención, la reflexión, la memoria lógica, la concentración, la paciencia y la capacidad de interpretar instrucciones. Suelen beneficiar también el desarrollo de la autoestima y la autosuperación. No constituyen una etapa como las otras dentro de la secuencia, sino que marcan una posición intermedia. Se afianza la posibilidad de manipulación de las partes para alcanzar el todo.

4) Juego de reglas:

El sistema ESAR define los juegos de reglas como aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto. Aparecen de una manera confusa y progresiva entre los 4 y los 7 años. Los juegos de reglas son fundamentales como elementos socializadores ya que enseñan a los niños a ganar y a perder, a respetar turnos y normas, y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego (un "otro" que se legitima en el jugar). Además son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades. Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión. Se subdividen en reglas simples y complejas. Manifiesta Grellet: "De a poco, el niño va percibiendo el mundo de manera cada vez más lógica. Las nociones del niño se parecen más a las del adulto. Esta transformación es presidida por la socialización del pensamiento: el niño manifiesta interés en los juegos colectivos, regidos por reglas cada vez más complejas (como aquellas que están presentes en los juegos de cartas, de estrategias y también en los juegos de sociedad que se relacionan con el azar, la simulación, etc.). A través de ellos, el niño descubre el mundo de manera cada vez más objetiva y busca cómo insertarse en él"⁵.

Principio fundamental del sistema Esar

Por Denisse Garón

"El principio fundamental del sistema de clasificación Esar se basa en la búsqueda en la actividad de juego, del predominio de una acción sobre otra, pues cada forma de juego puede ser complementaria con otra: cuando es necesario fijar categorías para fines de análisis y de agrupamiento, se busca lo que es más importante y más significativo en un juego o un juguete evitando así clasificaciones imprecisas.

De la teoría de Piaget deriva el anagrama ESAR, es decir en el orden de adquisición. La estructura intermedia, en el juego de Ensamblaje o juego para armar, fue modificado para englobar a todas las formas de juegos que incitan a reunir elementos ya sea de manera vertical, horizontal o lineal, con el objeto de proponer una categoría más amplia que la de los juegos de construcción definida por Piaget.

Todas las categorías lúdicas se memorizan fácilmente si se las retiene en el orden de la denominación Esar.

⁴ Grellet Carolina, El juego entre el nacimiento y los 7 años: un manual para ludotecarias, UNESCO, Investigación-acción sobre la Familia y la Primera Infancia, 2000, ED-2000/WS/3 1, Pág. 7. Disponible en: <http://www.education.unesco.org/educprog/ecf/index.htm>

⁵ Ibídem, Pág. 25.

Esar es utilizado con éxito desde hace más de diez años a escala internacional en el ámbito de las ludotecas. En varias ludotecas que adoptaron el sistema Esar, se puede utilizar al comienzo, para fines de clasificación y reflexión, solamente la primera faceta del método sin modificar las categorías del mismo y de desvirtuar la lógica del sistema Esar que no debe ser modificada. Esta precaución es necesaria para conservar la coherencia psicológica y mantener una cierta lógica integral en las clasificaciones”⁶.

3- El sistema Esar se presenta bajo la forma de seis facetas complementarias entre sí:

- i) La primera faceta describe la evolución de las formas fundamentales del juego. Distingue los tipos de expresión lúdica reagrupándolos en grandes familias de juego: el juego de Ejercicio, el juego Simbólico, el juego de Ensamblaje o juego para Armar y el juego de Reglas simples y complejas. Es esta faceta la que origina el acrónimo Esar, constituido por la primera letra de cada una de las palabras que representan las principales formas de la actividad lúdica descrita por Piaget (Denisse Garón).
- ii) La segunda faceta traduce los principales niveles de complejidad mental asociados a las diferentes familias lúdicas (Denisse Garón).
- iii) La tercera faceta presenta las habilidades funcionales o instrumentales (Denisse Garón).
- iv) La cuarta hace resaltar las posibles formas de participación social que un niño manifiesta durante el desarrollo de diferentes actividades de juego (Denisse Garón).
- v) La quinta faceta permite el análisis de las habilidades del lenguaje considerando el material de juego con un conjunto de objetos significativos en términos de comunicación (Rolande Fillion).
- vi) La sexta faceta dedicada al análisis de las conductas afectivas permite matizar las vivencias emotivas del niño que juega (Manon Doucet).

4) Faceta 1 del SISTEMA ESAR

(E) 1. JUEGO DE EJERCICIO

- (E) 1. 01. Juego sensorial sonoro.
- (E) 1. 02. Juego sensorial visual.
- (E) 1. 03. Juego sensorial táctil.
- (E) 1. 04. Juego sensorial olfativo.
- (E) 1. 05. Juego sensorial gustativo.
- (E) 1. 06. Juego sensorial motor.
- (E) 1. 07. Juego de manipulación.

(S) 2. JUEGO SIMBÓLICO

- (S) 2. 01. Juego de «hacer como si».
- (S) 2. 02. Juego de roles.
- (S) 2. 03. Juego de representación.

(A) 3. JUEGO DE ENSAMBLAJE

- (A) 3. 01. Juego de construcción.
- (A) 3. 02. Juego de disposición.
- (A) 3. 03. Juego de montaje mecánico.
- (A) 3. 04. Juego de montaje electromecánico.
- (A) 3. 05. Juego de montaje electrónico.
- (A) 3. 06. Juego de ensamblaje científico.
- (A) 3. 07. Juego de ensamblaje artístico.

(R) 4. JUEGO DE REGLAS SIMPLES

- (R) 4. 01. Juego de lotería.
- (R) 4. 02. Juego de dominó.
- (R) 4. 03. Juego de secuencia.
- (R) 4. 04. Juego de circuito.

⁶ Denisse Garón. Cuadernos de educación: el sistema ESAR en ludotecas. Disponible en: http://www.asociacionaccent.com/informa/_textosdeestudio/text_ludoteca_juegos_juguetes_esar.pdf

- (R) 4. 05. Juego de habilidad.
- (R) 4. 06. Juego deportivo elemental.
- (R) 4. 07. Juego de estrategia elemental.
- (R) 4. 08. Juego de azar.
- (R) 4. 09. Juego de preguntas y respuestas elemental.
- (R) 4. 10. Juego de vocabulario.
- (R) 4. 11. Juego matemático.
- (R) 4. 12. Juego de teatro.
- (R) 5. JUEGO DE REGLAS COMPLEJAS**
- (R) 5. 01. Juego de reflexión.
- (R) 5. 02. Juego deportivo complejo.
- (R) 5. 03. Juego de estrategia complejo.
- (R) 5. 04. Juego de azar.
- (R) 5. 05. Juego de preguntas y respuestas complejo.
- (R) 5. 06. Juego de vocabulario complejo.
- (R) 5. 07. Juego de análisis matemático.
- (R) 5. 08. Juego para armar complejo.
- (R) 5. 09. Juego de representación complejo.
- (R) 4. 10. Juego de escena.

5) Los FACTORES CIAI (Conducta cognitiva simbólica, Imitación, Autonomía e Identidad) son los cuatro factores que el niño desarrolla en la interacción con los objetos y juguetes oportunos durante este tipo de juego; son aspectos que se pueden reforzar y estimular mediante recursos apropiados. Si el educador toma en cuenta las facetas antes mencionadas durante la imitación y la conducta simbólica, así como la búsqueda, por parte del niño, de su autonomía e identidad, podemos entonces seleccionar, clasificar y proporcionar al niño aquellos recursos materiales que alimenten y permitan la externalización de dichas facetas.

“Ya que la conducta simbólica es un instrumento de conocimiento que sirve para el control de representaciones de personas, lugares, objetos y acontecimientos, de reproducción de roles, ficción, de evocación simbólica y evocación verbal, los mediadores durante el juego deberán permitir la evocación simbólica por medio de imitaciones a través de objetos, imágenes, grafismos, gestos o movimientos, que tengan un parecido con la realidad ausente, la relación de imágenes-palabras mediante la unión de representaciones visuales de objetos, personajes, acontecimientos y lugares, el pensamiento representativo para evocar y anticipar lo que se escapa a la acción y percepción inmediatas, y de funcionar en ausencia de modelos con la ayuda de pistas, signos, símbolos, objetos sustitutos, las expresiones verbales en forma de comunicación que permite al pequeño dar a conocer su pensamiento.

Además, siendo que el juego simbólico consiste en la reconstitución de elementos según uno o varios modelos inmediatos o diferidos, al utilizar los criterios de selección y dotación de recursos de clasificación CIAI, dentro del sistema ESAR (Garon, 1996) debe procurarse que por medio de los objetos y juguetes el niño: reproduzca acciones, objetos materiales, secuencias de acontecimientos, roles desempeñados por personajes específicos, imágenes o frases percibidas, objetos materiales, ruidos, sonidos, ritmos que una vez percibidos puedan ser reproducidos o evocados de manera inmediata o diferida es decir, en presencia o ausencia de los modelos a imitar; aplique, reproduzca o evoque de manera inmediata diferida, instrucciones y/o reglas, más o menos fieles a los modelos conocidos de antemano; se concentre y preste atención durante las actividades sensoriales auditivas y visuales, las que serán dirigidas y mantenidas hacia una fuente de estimulación visual o auditiva precisa; estimule y desarrolle su capacidad perceptiva, mediante la discriminación visual, auditiva, táctil, gustativa y olfativa, de tal manera que el niño pueda distinguir a través de los sentidos las características particulares de formas, colores, matices, ruidos,

siguiente imagen. El registro debe realizarse en adhesivo o tinta indeleble que resista los procesos de higiene.



De este modo, todos los juguetes presentes en una juegoteca, si pasaron por el control de estado, material y tamaño, y si han sido descriptos y observados, deberían tener su código ESAR correspondiente (letra ESAR + número de orden).

Las planillas se actualizan cada vez que se ingresa un juguete, se realiza una baja por rotura o se efectúa el inventario anual, en el cual, se debe modificar (si el caso lo amerita) solamente la columna de estado, que incluso puede derivar en el descarte del juguete (el resto de las columnas son fijas). En este caso se debe agregar una marca en el "estado", asignándole una cruz (roja ahora) al casillero "descartar" sin borrar la anterior. También se recomienda elegir un color de resaltador para remarcar la línea o renglón de todos aquellos juguetes que se descartan en el inventario, de este modo se hace más visible la baja del juguete y no se lo buscará cuando se realice el próximo inventario ya que deberá ser retirado de la juegoteca. Asimismo, en la columna de observaciones debería agregarse el número de juguete descartado, teniendo en cuenta el N° de descarte anterior -este es un número independiente del Código de inventario- que comienza con el N° 1 en las "observaciones" del primer juguete descartado y continua correlativamente a partir de nuevos descartes, siempre en el sector de observaciones, y anteponiendo a ese número la letra "D").

CATEGORÍA		SYMBOLIQUE / SIMBÓLICO										S		
CODIGO INVENTARIO	DESCRIPCIÓN	ESTADO				TAMAÑO			MATERIAL				OBSERVACION	
		MB	B	R	D	P	M	G	P	C	MA	ME	OTRO	
S565	máquina registradora	X						X		X				
S566	micrófono	X		X				X		X				D322
S567	bebote		X	X				X	X					D323

El código del juguete descartado no se reemplaza ingresando otro juguete en el lugar del que fue dado de baja, sino que simplemente se lo deja registrado como baja. Siempre un nuevo juguete ingresa por el renglón final de cada planilla, con un nuevo número de orden correlativo (que continua desde el anterior ingresado). En el inventario, cuando se cierra el ciclo anual de la juegoteca, es posible no sólo obtener el número de bajas realizadas en el año, sino también el número de ingresos de ese año y la cantidad total de juguetes que pasaron por la juegoteca desde el momento de su creación, entre otros datos obtenidos.

En el gráfico anterior, podemos apreciar que los juguetes S566 y S567 (micrófono y bebote) fueron descartados. Puede apreciarse también que, el micrófono estaba en muy buen estado y pasó a descarte abruptamente –evidentemente por rotura total-, pero que el bebote se encontraba en buen estado antes de descartarse, por lo que se deduce que en inventarios anteriores fue declinando en su estado y que actualmente se decide darle de baja por no cumplir con las condiciones mínimas de seguridad. A ambos juguetes les corresponden los códigos de descarte, D322 y D323, es decir que debemos suponer que antes de descartarse estos juguetes, el último

registro de descarte que se tenía era D321 en algún sector anterior de la planilla. A ambas líneas se las remarca en color verde, que es el color elegido para identificar descartes de material lúdico, y en caso de que ingresara un nuevo juguete a la juegoteca, se lo debería registrar con Código de inventario S568 y no ocupando los códigos recientemente descartados.

Es optativa la incorporación de columnas de fechas (tanto de registro como de descartes), como así también cualquier otro dato que se considere oportuno agregar. Sin embargo es importante no complejizar las planillas al extremo, con datos que aportan información poco valiosa ya que se termina impidiendo su legibilidad y operatividad. Hay que recordar que “los sistemas de registro deben estar al servicio del personal y no el personal al servicio de los sistemas de registro” u ocupando su tiempo casi exclusivamente a completar formularios.

DISPOSICIÓN DE LA CASITA IDEAL: