



5, 6 Y 7 AÑOS | JUEGO

Colectivo y compartido

unicef 

para cada infancia



A jugar con todas las letras

A partir de ahora y en adelante el juego comienza a ser cada vez más compartido, colectivo y con reglas. Es, entonces, un buen momento para hacer acuerdos de convivencia, hablar con ellas y ellos sobre cómo se comportan, sobre la importancia de respetar las reglas que existen en la escuela, en el club, en la calle. Hacer visible, a partir del juego, la importancia que tienen ciertos códigos y las consecuencias que puede traer para otras personas no cumplirlos, es un gran aporte para comenzar a abordar, más cerca de los 7 años, que todos los integrantes de la familia ponemos nuestra parte en el buen trato. Se inicia el pasaje de un pensamiento perceptivo, sensible y en imágenes, a un pensamiento conceptual.

Tanto en el hogar, como en el barrio, el aula y cada espacio. ¿Cómo es nuestro aporte para generar entornos cuidados y a su vez cuidar de ellos? La perspectiva ambiental es una de las grandes maestras para hablar de estas responsabilidades, de todo lo que podemos modificar sobre lo que hemos hecho costumbre pero que genera un daño. Y, a partir de allí, se irán moviendo otros sentidos y dimensiones. Porque los daños ambientales son también sociales, porque lo social es

-inexorablemente- ambiental. Vivimos en un lugar al que afectamos y en el que somos afectados.

Las chicas y chicos de 5 a 7 años son grandes ambientalistas porque se sienten parte del ambiente, y por eso lo cuidan. Ellas y ellos tienen un montón de propuestas y miradas para enseñarnos y, en ese juego de aprendizaje donde las y los adultos seremos aprendices, podremos conformar pequeños y enormes gestos de crianza cuidada. El ambientalismo integral nos propone reconocernos como seres de la naturaleza, siendo parte de ella, junto a otros seres, especies y reinos. Se trata de volver a situarnos, ni como explotadores ni como salvadores, sino como seres humanos con responsabilidad y libertad para cuidar el equilibrio y la convivencia



INDICADORES



En una serie de reuniones en las que puedan participar todas las personas que viven en la casa, puede ser en el momento de la cena, les proponemos hacer acuerdos de cuidado socioambiental en el hogar. Alguien tiene que ir apuntando todos los acuerdos.

Luego, en otros momentos, las niñas y niños podrán dibujar y hacer bellos carteles que recuerden las reglas compartidas. Van algunas ideas para empezar:

Poner en las llaves de luz: Quien se va último apaga la luz


Poner en los cestos de residuos: Cartones y plásticos limpios y secos

Poner en la puerta de la heladera: Prohibido insultarnos

Poner en la entrada: Recuerde antes de ingresar que aquí reina el buen trato

Sopa de letras y lentejas

Los juegos de palabras y sus posibles combinaciones son divertidas propuestas para llevar adelante entre niñas y niños, sin los aportes de las personas adultas. En este momento, que comienzan a ingresar poco a poco en la escritura, es bueno jugar con las letras, sus



sonidos, formas y universos, y elegir las palabras que nombran a sus mundos e intereses. Como adultos podemos colaborar grabando sus creaciones, escribiendo las rimas para poder compartirlas, acordar con ellas y ellos las reglas del juego.

También podemos proponer temas que nos interese explorar o profundizar con otros juegos e ideas después. Por ejemplo, sobre insectos, semillas, leyendas, pueblos originarios, artistas. Entonces, se abre el juego a la construcción de rimas con palabras vinculadas a (infinitud de universos posibles) Lo disparatado, absurdo y fantástico son condimentos fundamentales ¡y que empiecen las combinaciones! Aquí convidamos una, vinculada a las legumbres...

SOPA PARA LA MEMORIA



Hoy, como buena costumbre,
preparamos legumbre.
Que el fuego nos alumbre.
¡Y que el sabor nos deslumbre!

Llenamos de agua la olla
(No muy caliente sino te ampolla).
Ponemos jengibre, cúrcuma y laurel.
En el florero, un clavel.

Mientras se cocinan las arvejas
cantamos una canción muy vieja.
Es el pregón de la memoria
porque tiene mucha historia.

“Vendo habas
Arvejas
Porotos
Lentejas
¿Señora quiere garbanzo?
¡Ahí se lo alcanzo!”

Ya está lista la sopa.
¡Pongamos a la mesa ropa!
Sobre el mantel los platos
en el aire, un garabato.

¡Ups! Olvidamos las raíces
que en la tierra crecen felices.
Remolacha en ensalada
¡es una campeonada!

Un té de Ginkgo biloba,
un bocadito de algarroba,
un cuento en la alcoba.
Esta noche, no pasa la escoba.



Juntos con alegría
con tus manos y las mías
esta comida hicimos
y la bendecimos.

Para recordar la receta
está esta rima coqueta.
Porque hoy, como buena costumbre,
¡preparamos legumbre!

Nuestro barrio como un gran tablero

También podemos crear nuestras propias reglas, las que nos gustaría que estén y no existen, nombrar nuevos derechos, hacer acuerdos innovadores. Imaginemos el mapa del barrio como un tablero del juego de la Oca, inventemos recorridos, prendas, aquello que nos hace avanzar y retroceder. Apuntemos todas las ideas y en un papel grande o cartón dibujemos el recorrido del juego, como si fuera un tablero con sus casillas. Escribamos las pautas en hojas o tarjetas y confeccionemos fichas y dados. Con todos los aportes e ideas, con los de las abuelas y abuelos, los jóvenes, los niños y niñas, seguro saldrá un creativo juego acerca de los cuidados en lo personal, vincular, ambiental, comunitario y social. ¿Empezamos? Aquí te dejamos una opción, ¡pero creen el propio en familia!

TRATARNOS BIEN



Este es un recorrido imaginario y posible en el que podemos tratarnos bien de principio a fin. Paso a paso hay ayudas y desafíos en clave de derechos. Porque ser niña y niño es tener derecho a la protección, el cuidado y el acompañamiento en los trayectos de la vida. ¿Caminamos juntas y juntos?

A JUGAR



Te invitamos a dibujar el tablero y a que lo llenes de los colores que más te gusta. Es importante que tenga alrededor de 50 casilleros, o más. Hay 20 que vas a pintar de un color especial, y cuando un jugador caiga en ellos tendrán que ver las referencias que siguen abajo (estas son unas, pero pueden crear otras). Además, vas a pintar otros casilleros con otro color y con la leyenda “derecho a...” (y le agregan el derecho que más les guste: jugar, ser cuidados, alimentación saludable, etc). Cuando alguien caiga en ese casillero, saltará automáticamente al siguiente casillero de “derecho a...”; pueden ser en total unos 10 o 12.

Para cada jugador o jugadora habrá que encontrar una ficha con algo que tengan cerca: semillas, botones, cartoncitos pintados, piedritas, monedas, ¡lo que quieran! Una vez que esté todo listo, ¡empezamos!

Se colocan las fichas en la salida. Comienza el jugador o jugadora que saca el número más alto en el dado. En

cada turno, se tira el dado y se avanza la misma cantidad de casillas que el número que salió. Cada vez que se llegue a una casilla que dice "Derecho a..." se salta directamente a la próxima casilla de "Derecho a...". Y cada vez que se llegue a una casilla con un dibujito, quiere decir que algo se ha presentado en el camino y hay que leer las referencias para saber de qué se trata...

No se gana con quien llega primero, sino cuando llegamos todas y todos.

REFERENCIAS PARA LOS CASILLEROS DE COLORES



Te encontrás con una abuela en la plaza, que sentada al sol te cuenta un cuento. Avanzás cinco casillas, si decís una forma de empezar un cuento que no sea "Había una vez..."

Ves a tus amigas y amigos en la plaza, y te quedás un rato a jugar. Perdés un turno.

Ayudás a cruzar la calle a un niño no vidente. Ahora caminan de a dos, ¡tirás otra vez el dado!

Pasás por el río y ves a unas jóvenes juntando la basura de la costa. Te quedás a ayudar hasta llenar los cuatro cestos. Hasta que no saques 4 en el dado en tu próximo turno, no podés seguir.

Te dan ganas de leer un libro, entrás a la biblioteca popular a buscar uno. Si recordás el nombre de un cuento





o de un libro o de una escritora o escritor que te guste, avanzás tres casilleros.

Te parás delante de un mural y volvés unos pasos atrás para leer la poesía pintada. Retrocedés dos casillas.

Regás la huerta de tu escuela y la maestra te regala un plantín de romero para perfumar tu casa. El aroma te entusiasma, ¡avanzás tres casillas!

Una vecina está cosechando las mandarinas de su patio y te regala una. Te sentás para comerla con tranquilidad; perdés un turno.

Un olorcito especial llama tu atención. En el centro comunitario están horneando pan, te quedás a amasar y el jugador o jugadora de tu derecha pierde su turno.

El centro cultural sale a la calle, ¡funciones de títeres al paso! Continuás el camino sólo si inventás un personaje con tus manos.

Un niño está triste porque lo han discriminado, vos y todos nos ponemos en su lugar para que no haya más racismo. ¡Cambiamos de fichas y rotamos las ubicaciones en el camino!

Los papás del barrio organizaron un partido en la cancha para cuidar a las niñas y niños. ¡Todos bienvenidos! En esta vuelta nadie puede avanzar hasta que no salga 1 en el dado.

Un abuelo está barriendo las hojas secas para su compost, te quedás conversando sobre el reciclado y se les ocurren muchas ideas. ¡Tirás el dado otra vez!

Unas chicas están armando una rayuela y te invitan a jugar. Tirás la piedra para el otro lado, retrocedés tres casilleros.

Se está nublando y te entretené encontrando personajes en las nubes. Perdés un turno.

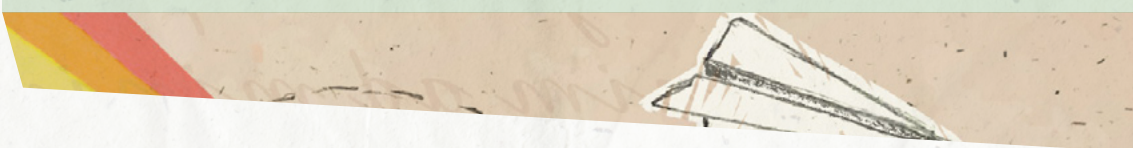
Llovió, dejó de llover, y salió el arco iris. Los siete colores te hacen avanzar tres casilleros si decís el primer color que sentís ¡ahora!

Una joven en silla de rueda no puede subir a la plaza porque no hay rampa. Vos y tus amigas y amigos la ayudan, ¡tiran todos dos veces!

Pisás caca de perro, buscás un pasto para limpiarte. Retrocedés cinco casilleros.

Escuchás el canto de unos pajaritos conocidos, ¡ya estás cerca! Avanzás tres casilleros más, pero antes tenés que silbar o cantar como las aves.

Por las vueltas de la vida, volvemos a empezar. ¡Regresás a la salida!



REFLEXIONES



¿Qué forma tiene el tiempo? ¿Quién dice que detenerse es retroceder? ¿Cómo avanzan los sueños cuando dormimos?

El sentido de la vida se nutre de la combinación de diversas áreas que no deben perderse nunca:

La **narrativa**: con sus mitos, cuentos, relatos y conversaciones.

Los **rituales**: nuevos y viejos, cotidianos y extra cotidianos.

Las **celebraciones**: de hitos personales, familiares y sociales, como un cumpleaños o el carnaval.

El **juego**: en todas su formas posibles.

El **acontecimiento**: como aquello que sucede por única vez y puede sentirse la fuerza de lo humano.

¿Cuáles de estos elementos está menos presente en la crianza, en tu vida, en tu cotidianidad? Podemos armar junto a las niñas y niños una alacena poética con frascos que tengan estas palabras como rótulos y guardar en ellos infinidad de ideas. Llenarlos, y cuando se hayan cumplido todas, volverlas a llenar. Dejando el de los acontecimientos vacío, para que haya siempre lugar para el asombro y lo inesperado.





Dirección editorial:

Alejandro Morlachetti, *especialista en Protección de Derechos de UNICEF*

Coordinación general:

Analia Colombo, *Oficial de Protección de UNICEF*

Revisión:

Matías Bohoslavsky, *Comunicación de UNICEF*

Redacción:

Yamila Frison

Supervisión de textos:

Chiqui González

Diseño gráfico integral:

Esteban Goicoechea

Coordinación del proyecto:

Cecilia Nieto

Ilustraciones del portal:

Estrellita Caracol

Ilustraciones de las publicaciones:

Caren Hulten

© Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF)

Primera edición abril de 2024

Se autoriza la reproducción total o parcial de los textos aquí publicados, siempre y cuando no sean alterados, se asignen los créditos correspondientes y no sean utilizados con fines comerciales.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF)

www.unicef.org.ar | [@UNICEFArgentina](https://www.instagram.com/UNICEFArgentina)





¿QUERÉS CONOCER MÁS MATERIALES
SOBRE CRIANZA CUIDADA?



Visítanos en
unicef.org.ar/crianza



para cada infancia