



Material de difusión sobre terapia de juego

MSF OCB y MSF SIU



Introducción

Fundamentos

Recursos

Material de difusión

Concepto y principios

Actividades y juegos

Producción y fabricación

Inspírese

Autora: Katherine Haciomeroglu, Play Specialist, MSF Operational Center Brussels (OCB)

Desarrolladora y diseñadora estratégica: Diana Alarcon

Coordinadora: Sylvie Fagard-Sultan, Mental Health Advisor, MSF OCB

Equipo del proyecto:

Marpe Tanaka, Head of the MSF Sweden Innovation Unit (SIU)

Lindsay Bryson, Medical Innovation Advisor, MSF SIU

Kemi Ogundipe, Child Health/Paediatric Advisor, MSF OCB

Diseñadora gráfica: Johanna Christensson

Ilustradora: Karolina Zolubak, Zoluart Illustration

Versión 2.0. Mayo de 2025.

Imagen de portada © MSF, Sierra Leona, 2022.

Este material está basado en el trabajo realizado durante un año en el hospital maternoinfantil de MSF en Kenema, Sierra Leona.

Este es el resultado del trabajo conjunto de muchas mentes y muchas almas. Gracias a todos los que han contribuido a la elaboración de esta guía.

Queremos trasladar nuestro agradecimiento especialmente al equipo de salud mental, por ser el corazón y las manos de este modelo de terapia de juego.

Gracias a Rose Joyce Ruiz, responsable de actividades de salud mental; a los asesores/educadores Angela Kamarah, Emmanuel Lamin, Karim Osman Kenewah, Meshach Abdulai Sesay y Victor Makieu, y a los asesores de juego Catherine Koroma y Kemoh Kargbo.

Gracias también a los pacientes y cuidadores del hospital para madres y niños de MSF por el privilegio de aprender y desarrollar juntos actividades de terapia de juego. Habéis sido inspiración, motivación y guía para la labor de todo el equipo.

Comparta sus conocimientos o solicite ayuda

¡Nos encantaría saber su opinión una vez que haya revisado este kit!. Si utiliza el material de difusión de forma independiente, cuéntenos acerca de su proyecto y comparta sus sugerencias con nosotros. Si necesita ayuda para iniciar su iniciativa de terapia de juego, considere solicitar apoyo para la implementación en la próxima convocatoria (junio de 2025) o contáctenos directamente.

Queremos conocer su opinión

Nos encantaría conocer su experiencia utilizando el kit de terapia de juego; compartiéndola, nos ayudará a adaptarlo mejorando el apoyo que esperamos poder proporcionar a diversas iniciativas de terapia de juego en el futuro.

Indíquenos si ha utilizado la terapia de juego en un proyecto de MSF o comparta cualquier comentario que tenga acerca del material de difusión sobre terapia de juego a través de inclusive.innovation@london.msf.org.

Apoyo a la implementación de la terapia de juego

En junio de 2025, Inclusive Innovation abrirá una convocatoria de apoyo a proyectos de implementación. Este año, la convocatoria temática de apoyo a la implementación estará enfocada a propuestas relacionadas con la terapia de juego.

Para obtener más información sobre esta oportunidad, visite nuestra página web www.msf.org.uk/inclusive-innovation



INCLUSIVE INNOVATION

Acerca de Inclusive Innovation

Inclusive Innovation es una colaboración entre MSF Sweden Innovation Unit y la MSF UK Manson Unit. Su objetivo es dar apoyo e invertir en una comunidad diversa de innovadores en MSF e, contribuyendo al desarrollo de una plataforma interseccional para la resolución colaborativa de problemas. Esta colaboración fomenta la innovación a múltiples niveles de MSF ofreciendo oportunidades de crecimiento a pequeñas y grandes ideas.



© Mahab Azizi
Afganistán, 2024

Introducción

Acrónimos

CC: consideración cultural

ER: sala de urgencias

HP: promoción de la salud

UCI: unidad de cuidados intensivos

PCI: prevención y control de infecciones

SMAPS: salud mental y apoyo psicosocial

MSF: Médicos sin Fronteras

POE: procedimiento operativo estándar

WATSAN: agua y saneamiento



© Solen Murlon
República Democrática del Congo, 2020

Definiciones de términos clave

- Crecimiento evolutivo: ámbitos social, emocional, físico, cognitivo, conductual y comunicativo.
- Dirigido al niño: coloca al niño en el centro de la toma de decisiones. El niño controla la actividad. En este material de difusión, este término se utiliza para describir estilos de juego.
- Juego terapéutico: interacción lúdica con un niño para mejorar su bienestar emocional en un entorno sanitario y su capacidad para asimilar situaciones.
- Necesidades emocionales: término utilizado para referirse a los sentimientos y el bienestar mental de un niño, especialmente en el contexto de su relación con los progenitores/cuidadores.
- Primera y segunda infancias: primeros cinco años de vida, que sientan las bases para un crecimiento y desarrollo permanentes.
- Progresión del desarrollo: adquisición de competencias y habilidades en los ámbitos físico, social, emocional, cognitivo y comunicativo/lingüístico.
- Terapia de juego: intervención basada en juegos que establece unas metas terapéuticas para abordar las necesidades emocionales y apoyar el crecimiento evolutivo de los niños.

Material de difusión sobre terapia de juego

¿A quién va dirigido?

Este material de difusión está pensado para servir de guía y recurso a los equipos de proyecto de MSF que tienen experiencia trabajando con niños y que están interesados en poner en marcha actividades de juego. Aunque este material de difusión se centra en niños desde su nacimiento hasta los cinco años, recuerde que jugar es importante para todos los niños.

Acerca de este material de difusión

Este material de difusión está dividido en cinco secciones:

- **Introducción** al material de difusión
- **Fundamentos** de la terapia de juego, donde se explica en qué consiste la terapia de juego y se identifican las estrategias de terapia de juego del proyecto
- **Recursos** operativos para iniciar los principios de la terapia de juego en el proyecto
- **Material de difusión** detallado sobre cómo realizar las primeras actividades de juego, fabricar juguetes y comprender los conceptos del juego
- Casos prácticos para **inspirarse**, incluida una selección de ideas extraídas de diferentes proyectos



© Lisa Mena
Perú, 2023

Fundamentos de la terapia de juego

En esta sección se analizan los motivos y la utilización de la terapia de juego en los entornos sanitarios.

1. Justificaciones para jugar en contextos humanitarios.....8
2. ¿Por qué jugar?.....9
3. ¿Qué es la terapia de juego?.....10
4. ¿Por qué la terapia de juego?.....11
5. Ventajas de la terapia de juego.....12
6. Ejemplos de intervenciones de juego.....13
7. ¿Cómo es la terapia de juego?.....14
8. ¿Cómo tiene lugar la terapia de juego?.....15



© Nava Jamshidi
Afganistán, 2023

Justificaciones para jugar en contextos humanitarios



Los niños descubren el mundo a través del juego. Les ayuda como aprendizaje para moverse y explorar. Jugando, los niños van atravesando y cumpliendo cada una de las etapas de desarrollo esenciales (físico, cognitivo, lingüístico, socioemocional).



El juego es un derecho humano (Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño).



En todas las culturas se juega; todos, tanto niños como adultos, se benefician al jugar. La forma en que jugamos cambia a medida que vamos creciendo.



Jugar es relajante. Jugar nos permite hacer un alto ante una situación inmediata y evadirnos a otro sitio. Reduce el estrés y nos permite afrontar las dificultades con una mentalidad distinta.



Todos nos beneficiamos de los juegos: quienes participan, quienes observan y quienes los ponen en marcha.

Jugar es hablar un idioma universal

La gente juega en todas las culturas, de ahí que sea la herramienta ideal para entablar una buena relación de comunicación y confianza con los niños y sus cuidadores. Al jugar, nos comunicamos sin palabras. Una sonrisa afectuosa y unos minutos de juego pueden traer beneficios positivos a todo el proceso de cuidado y desarrollo de un niño y su familia.



© Giulio Piscitelli
Libia, 2020

¿Por qué jugar?

El juego es importante porque es la manera en que los niños descubren el mundo. Les ayuda a desarrollarse.

Jugar es el equivalente a trabajar para los niños. Es la manera en que los niños pueden explorar, interpretar y transitar con seguridad los escenarios de simulación, mientras desarrollan habilidades y respuestas que les ayuden en la vida real.

Jugar es un derecho humano de los niños. Poder jugar es esencial para su bienestar emocional. No cuesta nada, y se puede hacer en cualquier sitio. Reduce el estrés y promueve el bienestar positivo.

Al reducir el estrés, jugar ayuda a los niños a sentirse seguros. Los entornos sanitarios son espacios estresantes. También lo son las situaciones en las que MSF debe prestar sus servicios, como desastres naturales, zonas de conflicto y situaciones vitales complicadas. La integración de juegos en los cuidados de MSF es una intervención natural y bastante asequible que puede complementar la atención médica proporcionada.

Finalmente, para alcanzar su máximo potencial, los niños necesitan los cinco componentes interrelacionados e indivisibles del cuidado cariñoso y sensible:

- Buena salud
- Nutrición adecuada
- Seguridad
- Cuidado receptivo
- Oportunidades para facilitar el aprendizaje

El juego fortalece el cuidado receptivo y ofrece oportunidades de aprendizaje.



© Nuha Haider
Yemen, 2021

¿Qué es la terapia de juego?

Este material de difusión está diseñado para que lo pueda usar cualquier persona que tenga experiencia trabajando con niños y que desee ayudar a los niños a jugar.

La terapia de juego es una intervención terapéutica que se vale de los juegos para explorar emociones de forma segura con la intención de procesar y asimilar un trauma, así como para adquirir habilidades y controles sociales y afectivos. Jugar constituye una vía de escape expresiva muy apropiada para el desarrollo del niño, que puede no ser capaz de verbalizar sus emociones o las dificultades que afronta (o bien no quiere, por las situaciones que ha vivido).

Un profesional cualificado (un psicólogo, un psiquiatra, un terapeuta del juego, etc.) puede utilizar el juego para observar al niño y obtener información sobre su bienestar psicosocial. Quien conduzca las sesiones de juego ayudará al niño a explorar emociones de forma segura y a procesar y asimilar traumas, así como experiencias comunes de la niñez, como pueda ser un duelo, un divorcio, una mudanza, etc.

En un sentido más amplio, este material de difusión está diseñado para que pueda usarlo cualquiera que tenga experiencia trabajando con niños y que desee disponer de un repertorio de juegos para usarlo en un proyecto de MSF con el objetivo de ayudar a los niños (de entre 0 y 5 años) a jugar y desarrollarse. Este material de difusión proporciona actividades y juegos, así como instrucciones sobre cómo fabricar juguetes. Siempre viene bien contar con el apoyo de un profesional cualificado, pero no es necesario cuando se utiliza el contenido de este material de difusión. Lo más importante es jugar.

Terapia de juego en MSF

MSF ha adoptado un enfoque modificado de los fundamentos básicos de la terapia de juego, y se centra en lo siguiente:

1. Bienestar emocional del niño y de los progenitores/cuidadores
2. Crecimiento evolutivo y apoyo al niño
3. Cómo asimilar las experiencias sanitarias
4. Cómo educar a los progenitores/cuidadores en el juego como experiencia esencial
5. Recuperación integral de una enfermedad o trauma en combinación con atención médica

El enfoque de terapia de juego de MSF está pensado para optimizar el acceso a los servicios. Con la debida formación, diferentes profesionales pueden utilizar el contenido de este material de difusión en su trabajo con los más pequeños.



© MSF
Honduras, 2022

¿Por qué la terapia de juego?

La terapia de juego emplea un método basado en las cualidades positivas de las personas para ayudarles a mejorar sus habilidades naturales y generar y reforzar la resiliencia.

El desarrollo cerebral de los niños es diferente al de los adultos, lo que significa que la manera en que interpretan y entienden el mundo es exclusivamente propia de ellos. El juego y otras terapias expresivas permiten a los niños explorar sus sentimientos y comunicar sus vivencias sin tener que recurrir al lenguaje verbal.

Como jugar es una actividad familiar y natural para los niños, crea un espacio cómodo en el que pueden probar límites, ser autónomos y sentirse a gusto. En el juego terapéutico, es habitual que los niños transiten entre el uso del juego con fines terapéuticos y puramente recreativos. Esta transición dirigida por el niño dentro y fuera del espacio terapéutico le permite decidir en qué medida procesa y explora diferentes experiencias.

Como componente de los servicios de salud mental, la terapia de juego se centra en los más vulnerables. Ofrecer terapia de juego entra dentro del acceso integral a la atención sanitaria.

La terapia de juego aborda la progresión del desarrollo funcional de los niños pequeños y se centra en disminuir las deficiencias en el desarrollo, al tiempo que crea los cimientos para el crecimiento cognitivo, físico, emocional, social y lingüístico.



© MSF
Sierra Leona, 2022

Ventajas de la terapia de juego

- Favorece el establecimiento de un vínculo positivo entre los niños y los progenitores/cuidadores.
- Estimula el crecimiento evolutivo.
- Trae esperanza.
- Ayuda a los niños a descubrir sus propias habilidades.
- Aumenta la capacidad de niños y cuidadores para asimilar situaciones.
- Refuerza la recuperación de una situación de malnutrición.
- Permite a los niños ser partícipes en sus cuidados
- Genera una mayor empatía en los equipos de atención sanitaria.
- Mejora la atención centrada en la familia.

Beneficiados de la terapia de juego



Niños



Cuidadores



Adultos

Es tremendamente importante implicar a los cuidadores en el juego para que puedan aprender y seguir usando los juegos y técnicas con sus hijos.





© Patrick Meinhardt
Camerún, 2020

Ejemplos de intervenciones de juego

Llevar la diversión al hospital

Haga lo posible por que los niños se sientan relajados, cómodos y participativos. Hágales preguntas sobre sí mismos. Pídales que narren una historia. Sonría y juegue antes, durante y después de los cuidados.

Prepararlos para los procedimientos

Emplee técnicas como juegos de rol y dibujos para ayudar a los niños a entender su enfermedad o tratamiento, y lo que van a experimentar en el hospital.

Distraerlos durante los procedimientos

Use actividades para desviar la atención de un niño durante un procedimiento invasivo, doloroso o molesto. Puede que el niño no quiera estar distraído hasta que acabe el procedimiento. ¡No pasa nada! Lo importante es que esté disponible para cuando lo necesite.

Aliviar la ansiedad

Enseñe a los niños técnicas para asimilar situaciones y practíquelas jugando. Utilice las pompas de jabón para practicar técnicas de respiración profunda y controlada. Cante canciones para ayudarles a conocer la duración de los diferentes procedimientos de cuidados.

Apoyar a toda la familia

Ayude a los cuidadores animándolos a seguir manteniendo sus funciones, como dar de comer a su hijo, bañarlo o calmarlo. Haga un hueco para las sesiones de juego y visitas de los hermanos.

Alcanzar un hito debe ser divertido

Planifique actividades para ayudar al niño a desarrollarse. ¡Celebre las victorias! Alcanzar un hito ayuda al desarrollo, y los acontecimientos relevantes durante la hospitalización deben destacarse, como salir del reposo en cama, el cambio del último apósito o la primera vez que hay que estar quieto para una inyección.

¿Cómo es la terapia de juego?

La terapia de juego varía según los entornos y contextos, pero estar centrado en el paciente no significa hacer cosas por y para los pacientes, sino con ellos: incluir a los niños en el diseño de actividades y espacios de juego tanto como sea posible.

La configuración del proyecto influirá en el sitio donde se desarrollen los servicios de terapia de juego. Promover unos espacios dedicados para jugar es importante. La terapia de juego es distinta según los espacios y recursos que haya disponibles, por ejemplo:

- Salas de espera interactivas y acogedoras
- Jugar con los niños en las camas de hospital
- Facilitar el juego en grupo al aire libre
- Facilitar pequeños grupos de juego en un pabellón del hospital
- Animar a los cuidadores a jugar con sus hijos
- Enseñar a los cuidadores a dar masajes a los bebés
- Evaluar los hitos de desarrollo de los niños
- Educar sobre la importancia de jugar
- Promover las estructuras/áreas de juego
- Desplegar actividades para jugar solo y en grupo
- Decorar espacios con la participación de todo el equipo
- Cantar y bailar antes de las comidas
- Actividades recreativas
- Demostrar actividades de juego al personal y los cuidadores
- Colaborar con el equipo sanitario para integrar el juego en su labor diaria
- Capacitar a los niños y a los cuidadores



© Alexander Glyadyelov
Ucrania, 2022

¿Cómo tiene lugar la terapia de juego?

Jugar solo o en grupo

Con frecuencia, los niños que requieren este tipo de servicios pueden tener vivencias en común (por ejemplo, inundaciones, guerras, enfermedades crónicas) y retrasos en el desarrollo. Las oportunidades de la terapia de juego en grupo con niños que tienen vivencias en común pueden favorecer su sentido de la comunidad, crear resiliencia y reducir la sensación de aislamiento. La terapia de juego en grupo puede ser especialmente eficaz si se produce justo después de la vivencia. Puede alentar a los niños a narrar sus historias, a adquirir un mayor conocimiento dentro de un contexto más amplio, a entablar conexiones sociales y a desarrollar sentimientos de esperanza. Durante la terapia en grupo, es importante ofrecer oportunidades de participación tanto individual como colectiva, procurando que haya recursos terapéuticos que respeten las peculiaridades de cada persona.

La terapia de juego en grupo constituye una forma económica y accesible de que varias familias se beneficien de los servicios. En este contexto, las metas pueden ir encaminadas hacia la seguridad, el control, la normalización, alentar la esperanza y desarrollar resiliencia. Una intervención temprana puede servir para reducir las consecuencias a largo plazo de un trauma.

La terapia de juego individual puede ser necesaria en niños que sufren las consecuencias de un trauma o una enfermedad. Los cuidadores pueden haber notado cambios específicos en su comportamiento o estado de ánimo. La terapia de juego individual puede centrarse en metas concretas relacionadas con un comportamiento o un suceso, o ayudar a los niños a desarrollar

habilidades de juego y estimular la progresión del desarrollo después de una larga enfermedad o de haber estado aislados de experiencias infantiles. Las intervenciones de la terapia de juego emocional deben realizarlas profesionales de la salud mental. Si los niños ya muestran signos de retraso en el desarrollo, las sesiones individuales a cargo de un terapeuta ocupacional o fisioterapeuta serán las más efectivas.

La terapia de juego en grupo puede favorecer un sentido de la comunidad, crear resiliencia y reducir la sensación de aislamiento.



© Hassan Kamal Al-Deen
Irak, 2019

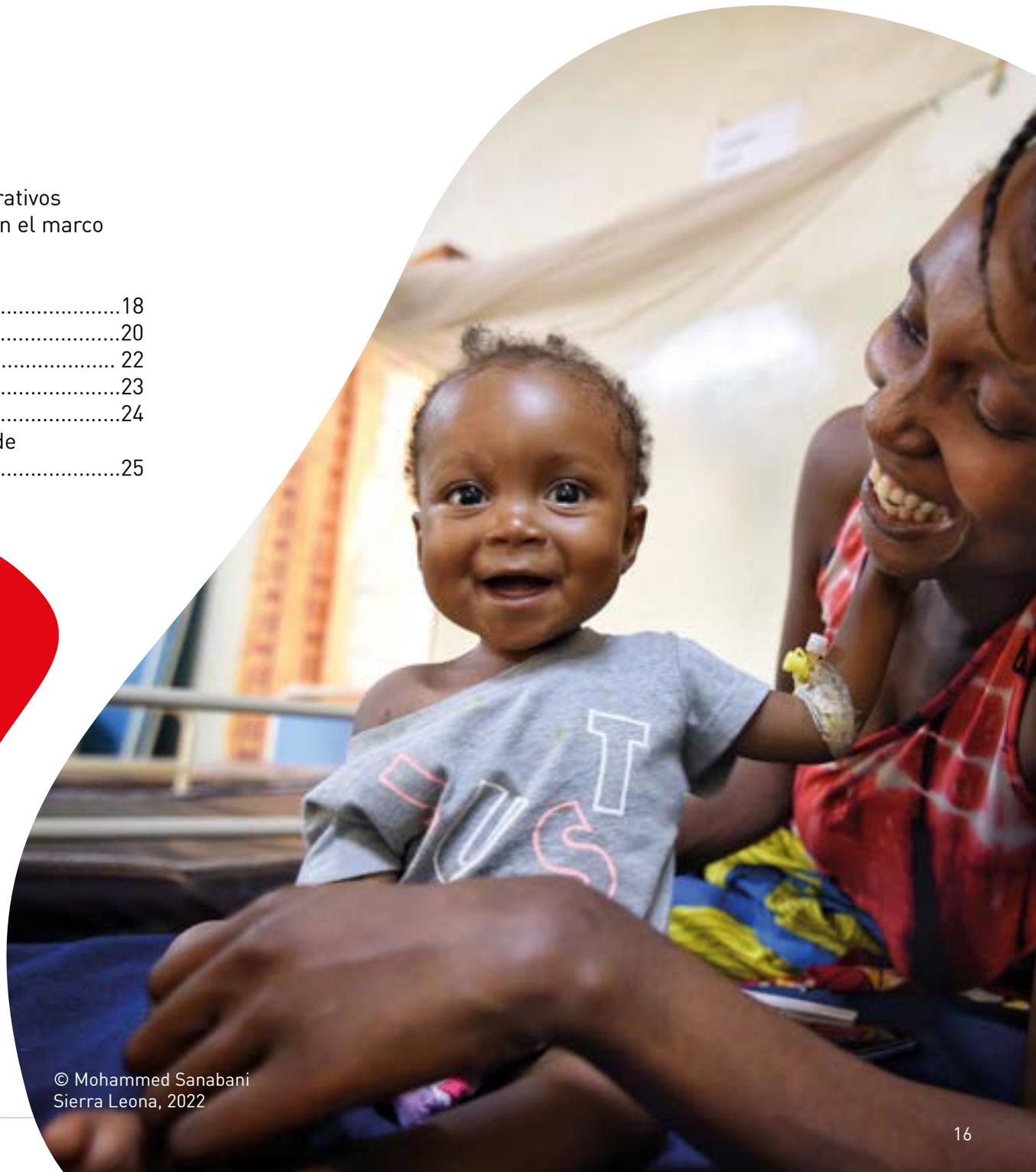
Recursos

Esta sección ofrece orientación sobre recursos operativos para implementar juegos. Estos recursos conforman el marco operativo básico de la terapia de juego.

1. Recursos humanos.....	18
2. Espacio terapéutico.....	20
3. Suministros.....	22
4. Jugar sin juguetes.....	23
5. Juguetes	24
6. Juguetes y estándares de prevención y control de infecciones (PCI).....	25

Si no sabe muy bien cómo implementar determinados componentes o actividades de la terapia de juego o desea obtener información más pormenorizada, consulte a sus asesor/ técnico o las directrices pertinentes.

© Mohammed Sanabani
Sierra Leona, 2022



Recursos humanos

- Diseñe y forme a las personas centradas en las actividades de juego con esta guía.
- Establezca horarios para las actividades de juego diarias.
- Forme al personal en estándares de PCI.
- Practique las actividades o juegos que se utilizarán.

Suministros

- Proporcione al equipo de suministros una lista detallada de juguetes y materiales artísticos favoritos.
- Pida al equipo de suministros que valore el mercado local para buscar proveedores.
- Haga una visita a los posibles proveedores junto con el equipo de suministros para evaluar la calidad de los artículos y recursos disponibles.
- Cumplimente la solicitud de suministro en función de lo que haya disponible en el mercado.
- Póngase en contacto con el equipo de agua y saneamiento (WATSAN) para obtener materiales de juego reciclados.
- Dé instrucciones de producción al equipo de las instalaciones.

Estándares de PCI/POE

- Política de limpieza de juguetes
- Acceso a recursos de limpieza (soluciones de limpieza, cubos, paños, jabón de manos)
- POE del juego en grupo
- POE del juego solo

Espacio terapéutico

¿Hay una zona específica donde el niño pueda sentirse cómodo y lo suficientemente seguro como para expresarse?

- Diseñe un espacio de juego dedicado.
- Hágase con material para cubrir el suelo (sábanas, colchonetas, vinilos, alfombras enrollables).
- Hágase con muebles con un tamaño adaptado para niños (opcional).
- Decore el espacio con colores y/o temas acogedores.

Recursos humanos

Las intervenciones de juego terapéutico pueden realizarlas diferentes perfiles profesionales.

Dado que el personal suele tener un conocimiento limitado de este tema, contratar asesores de juego expresamente dedicados es una opción viable. En SMAPS, los asesores de juego son puestos que se contratan localmente y, en este sentido, es bastante improbable que una persona contratada localmente tenga una titulación específica de terapia de juego, de ahí la importancia de explorar perfiles profesionales que existan en el país. Valore titulaciones como especialistas en jardín de infancia, desarrollo de la primera y segunda infancias, trabajo social o educación primaria.

Dependiendo de las normas culturales, puede que haya que tener en consideración el sexo de los asesores de juego. Puede que lo apropiado sea contratar solo a mujeres, solo a hombres, o a mujeres y hombres por igual.

Independientemente de la designación del puesto, para implementar prácticas de juego, el personal necesitará una formación mínima sobre lo siguiente:

1. Juguetes y protocolos de PCI
2. Intervenciones fáciles de implementar



© Peter Bräunig
Moldavia, 2022

Asesores de juego

Si se contrata personal para confeccionar un programa completo de terapia de juego, se requerirá una formación integral.

Esto no está implícitamente disponible, y deben encargarse de ello terapeutas especializados en juegos debidamente cualificados.

Se anima a los empleados con experiencia teórica en temas de formación en terapia de juego a proporcionar esta formación.

Los temas de formación incluyen los siguientes:

- Crecimiento y desarrollo en la primera y segunda infancias
- Temas de juegos generales
- Temas de juegos terapéuticos
- Impacto de la hospitalización en los niños



© Loay Ayyoub
Territorios Palestinos, 2019

Espacio terapéutico

Si se crea un espacio terapéutico dedicado, los niños pueden desarrollar una sensación de confianza y seguridad, lo que les hace estar más predispuestos a explorar retos.

Características comunes del espacio terapéutico

- El espacio es solo para desarrollar la terapia de juego; no permita ningún tipo de intervención médica. Procure que el espacio sea acogedor para los niños y las familias.
- Considere el uso de colores y decoraciones (consulte [«Creación de espacios para niños» en la página 39](#)).
- Los muebles deberían tener un tamaño apropiado para los niños:
 - Mesas bajas
 - Sillas más pequeñas
 - Estanterías bajas y largas para poder acceder a todos los objetos
 - Suelo cubierto para jugar en él
- El espacio debe estar libre de distracciones.
 - Sitúelo en zonas con poco tránsito para reducir las distracciones visuales y que no haya demasiada gente viendo las sesiones de juego.
 - Cree un ambiente tranquilo; evite zonas con mucho tránsito, zonas en obras o sitios cerca de espacios ruidosos, como cocinas o salas de urgencias.
- Todos los recursos deben estar accesibles; no almacene objetos prohibidos en el espacio.





© MSF
Sierra Leona, 2022

Espacio de juego

Para el proyecto, conviene seleccionar un espacio de juego que satisfaga las necesidades del grupo. El acceso a dispensadores de agua es esencial. Tenga en cuenta la protección frente a factores meteorológicos (lluvia, sol directo, viento intenso).

Estos son algunos ejemplos de espacios de juego:

1. Zonas de espera
2. Salas de juego interiores
3. Zonas de juego al aire libre con sombra
4. Parques infantiles
5. Zonas abiertas de un pabellón de hospital para jugar en grupos pequeños
6. Gimnasios infantiles a pie de cama

Suministros

Conviene aprovisionarse de todo lo necesario cuanto antes. Debido a los contextos en los que MSF desarrolla su labor, a menudo será complicado conseguir material que cumpla con los estándares de PCI y que esté disponible cuando sea necesario.

Se puede utilizar cualquier objeto para jugar, si bien algunos deberán ser de un solo uso debido a cuestiones de PCI. Un objeto que no cumpla con los estándares de PCI debe desecharse después de su uso o regalarlo al niño que esté jugando.

Es bastante poco probable que exista una experiencia previa de aprovisionamiento de material, con lo cual puede que sea necesaria una ayuda considerable al inicio de la intervención.

Estas son algunas de las estrategias empleadas como ayuda en el proceso de aprovisionamiento de material:

- Participación del equipo de suministros en el proceso de búsqueda de proveedores
- Validación técnica de los objetos para garantizar el debido cumplimiento de los protocolos de PCI
- Elaboración de recursos de juego/juguetes dentro de un proyecto
- Técnicas flexibles de utilización de recursos listos para usar para sustituir objetos especializados
- Tramitación de pedidos internacionales

Pedidos internacionales

Si bien actualmente no hay un kit de terapia de juego estándar disponible, algunos recursos de terapia de juego están codificados dentro de Unicat (el catálogo de MSF donde se plasma y proporciona información sobre artículos validados para su uso en nuestros proyectos). La compra de este material está validada, si bien a través de proveedores externos. La primera opción debería ser aprovisionarse de material en el mercado local.

Mercados locales

Como suele suceder en los procedimientos financieros del proyecto, el aprovisionamiento local puede ser complicado. Si es imperativo presentar los recibos y los pagos bancarios o con cheques, esto limita significativamente el acceso a recursos locales. Hallar formas que permitan dedicar pequeñas cantidades de efectivo a comprar a proveedores locales ampliará la disponibilidad de los recursos y reducirá la necesidad de tener que realizar pedidos internacionales.

Jugar sin juguetes

Que la falta de acceso a juguetes no arrebate a los niños la oportunidad de jugar.

No hacen falta juguetes para iniciar actividades de juego.

Si no se dispone de existencias de juguetes en el proyecto, pruebe con algunas de las siguientes opciones:

- Usar el propio cuerpo, por ejemplo, en juegos de palmadas y con las manos, o hacer marionetas con los dedos
- Cantar
- Bailar
- Cantar y bailar a la vez, por ejemplo, en canciones como «Palmas, palmitas» (use Internet para encontrar otras canciones donde se usen las manos)
- Jugar a juegos como «cucutrás», consistente en cubrirse la cara con las manos para luego apartarlas y sonreír y/o hacer algún ruido
- Reconvertir objetos para otra cosa, como una olla en un tambor, botellas llenas de arroz seco en maracas o latas en bloques



© Adriana Loureiro Fernandez
Venezuela, 2019

Juguetes

Los juguetes, que son una de las herramientas que los niños utilizan para jugar, son específicos de cada cultura. Aunque en algunos países existe una industria juguetera sólida, en muchos contextos de MSF lo habitual es ver a niños jugando con algún objeto reconvertido o de menaje de casa. Jugar tiene como finalidad estimular el desarrollo y proporcionar comodidad al niño. Tenga en cuenta la disponibilidad limitada de los recursos y qué juguetes u objetos se utilizan a la hora de normalizar el juego según el contexto en cada caso.

Juguetes terapéuticos

En la terapia de juego, algunos juguetes suelen usarse como herramientas terapéuticas. Estos objetos se escogen y utilizan para crear un espacio seguro donde expresarse emocionalmente, procesar traumas y explorarse a sí mismos. Si bien se pueden utilizar en varios contextos, los especialistas en juegos los emplean como herramientas que ayudan a mejorar el bienestar de un niño. Conviene utilizar objetos con diferentes texturas, colores y tamaños. Debido a que los



© Melissa Pracht
México, 2019

estándares de control de infecciones son importantes, puede que no sea factible conservar materiales porosos o hechos de tela, por lo que se debe sopesar el uso de objetos alternativos.

Reciclaje: juguetes reconvertidos

Colaborar con el equipo de WATSAN es crucial para acceder a materiales reciclados. WATSAN se encarga de limpiar los objetos, lo que garantiza la seguridad de PCI. Los objetos utilizados dependerán de la disponibilidad.

Usar objetos reciclados/reconvertidos como juguetes reporta un sinnúmero de ventajas:

- El impacto en el presupuesto es escaso o nulo.
- Las familias pueden reproducir los juguetes en casa.
- Los niños pueden llevarse los objetos con ellos, ya que pueden volver a crearse fácilmente.
- Los objetos utilizados son familiares.
- Se fomenta la innovación para aumentar la elaboración de juguetes.
- Se estimula la creatividad y la resolución de problemas.
- Permite demostrar cómo estimular el desarrollo en entornos domésticos.

Juguetes fabricados para el proyecto

Se pueden fabricar juguetes sencillos con pocos recursos (consulte [«Inspírese» en la página 78](#)).

Colaborar con el equipo de logística es esencial cuando se fabrican juguetes que, de otro modo, serían bastante difíciles de obtener. Fabricarlos suele ser más rentable.

Juguetes y estándares de prevención y control de infecciones (PCI)

Estándares de PCI

En un hospital, los juguetes deben cumplir los estándares de PCI. MSF supervisa y establece estos estándares de PCI, por lo que, siempre que sea posible, es fundamental mantener una estrecha colaboración con el departamento de PCI. Aunque, con una limpieza adecuada, cualquier juguete puede cumplir con los estándares de PCI, esto puede conllevar mucho tiempo y ser laborioso. Al elegir juguetes, considere aquellos que pueden limpiarse fácilmente, sobre todo porque esto redundará en que pueden utilizarse más de una vez.

Criterios de selección de juguetes



Plásticos/metales

- Elija objetos fabricados hechos con plástico rígido y duradero. No use plásticos que se puedan modificar fácilmente al presionarlos, ya que serán finos y de menor calidad.
- Elija objetos suaves. No use objetos con pequeñas hendiduras, ya que pueden ser difíciles de limpiar.
- Elija objetos con superficies selladas. Preste atención a una característica de diseño bastante habitual: un pequeño orificio perforado en el plástico. Este orificio puede hacer que se retenga agua y provocar la proliferación de moho o bacterias en un juguete. Elija plásticos que sean macizos (no huecos) o que tengan una superficie completamente sellada.



Espuma

- Opte por la espuma no porosa, como la que suele usarse en los juguetes de baño, ya que estos objetos se pueden limpiar frecuentemente.
- No use espuma porosa (que absorba agua/líquidos) o muy texturizada.



Tela

- La tela debe lavarse a altas temperaturas (60-90 °C) para garantizar una limpieza adecuada.
- Use juguetes que no tengan detalles hechos de tela o que contengan otros materiales.
- Los juguetes de peluche deben considerarse como de un solo uso; es decir, cada juguete es nuevo para el niño y, o bien se lo lleva, o bien se tira después de usarlo.



© Anna Pantelia
Grecia, 2020



Madera

- La madera se considera material poroso, por lo que no suele ser apropiada según los estándares de PCI.
- Algunas maderas pueden estar tratadas/selladas, lo que permite una limpieza apropiada; la madera tratada puede ser aceptable. Acuda al equipo de PCI antes de adquirir este tipo de material.



Papel

- El papel no se puede lavar y, como tal, se suele considerar un objeto de un solo uso, lo que significa que el objeto es nuevo cuando el niño empieza a jugar con él. Este juguete debe quedárselo el niño o desecharse después de un uso.
- El papel plastificado se puede limpiar con un paño.
- Estos son algunos objetos de papel que se suelen usar en una sala de juegos con niños menores de cinco años:
 - Libros
 - Fichas de palabras
 - Puzzles
- El papel plastificado comenzará a desgastarse con el tiempo. Deseche objetos en estas circunstancias:
 - Se aprecia humedad filtrada entre las capas del plastificado.
 - El revestimiento de plástico se despega del papel.
 - El papel está rasgado.
 - Hay signos de desgaste considerable.

Juguetes a pilas



- El uso de juguetes que funcionan a pilas debe ser mínimo, ya que las pilas y las soluciones de limpieza son incompatibles. Inspeccione el área de las pilas y elija objetos con bordes de goma, sellados con una cubierta de plástico sencilla.
- Vea si el juguete se puede utilizar sin pilas; a menudo, los juguetes que funcionan a pilas plantean problemas eléctricos o puede que las pilas estén agotadas. Si el

accionamiento a pilas es lo que hace que el juguete sea atractivo, considere una alternativa sin pilas.

- Tenga presentes los riesgos de los juguetes con pilas de botón. Estas pequeñas pilas redondas, utilizadas en muchos juguetes, suponen un grave riesgo para la salud de los niños si se ingieren. Esté atento a si los juguetes tienen pilas de botón y utilícelos únicamente bajo la supervisión de un adulto.

Riesgo de asfixia

Tenga en cuenta que algunos juguetes pueden ser peligrosos.

Los niños menores de tres años suelen meterse juguetes en la boca. Los juguetes deben ser del tamaño adecuado para evitar el riesgo de asfixia.

- Los juguetes deben tener al menos 3 cm de diámetro y 6 cm de longitud, de modo que no se puedan tragar ni atoren la garganta del niño.
- Haga la prueba con un rollo de papel higiénico. Si el juguete cabe en el tubo, no alcanza el tamaño mínimo para un niño pequeño.
- No use canicas, monedas ni juegos con bolas de 4,4 cm de diámetro o menos, ya que pueden atorar la garganta del niño y causar problemas respiratorios.
- No dé nunca globos o guantes de látex/vinilo a niños que se metan juguetes en la boca, ya que podrían tragárselo y asfixiarse. Los globos inflados entrañan riesgos porque pueden estallar de repente y el niño puede tragárselos.

Material de difusión sobre el juego terapéutico

Este material de difusión se compone de tres secciones.

1. Conceptos y principios.....28
Conceptos básicos sobre las prácticas de juego y cómo desarrollar espacios favorables para los niños.
2. Actividades y juegos.....48
Instrucciones paso a paso sobre los juegos y las actividades para implementarlos inmediatamente. Se indica el grupo de edad al que van dirigidos, el tipo de juego y los dominios de desarrollo que se estimulan a través del juego.
3. Producción y fabricación.....70
Instrucciones paso a paso para fabricar juguetes y recursos de juego sobre el terreno.

Según las metas que se haya marcado, cuando implemente un juego puede combinar las secciones de este material de difusión, o bien utilizarlas de manera aislada.



© Anthony Kwan
Bangladés, 2019

Conceptos y principios

Conceptos básicos sobre las prácticas de juego y cómo desarrollar espacios favorables para los niños.



© Patrick Meinhardt
Camerún, 2020

Juegos recreativos

Los juegos recreativos estimulan el desarrollo físico, social, emocional, cognitivo y lingüístico. Pueden ser no estructurados (no hay reglas ni se busca obtener resultados) o estructurados (hay reglas y resultados), siempre que la elección no sea impuesta. Incorporar los juegos recreativos, que son un derecho humano básico, es esencial para el crecimiento y bienestar de los niños.



Recomendaciones

1. Planifique un horario de juego recreativo deliberado en la programación diaria, por ejemplo, un grupo de juego diario fuera de las instalaciones o una hora protegida de intervenciones médicas dentro de las instalaciones.
2. Lleve juguetes a pie de cama.
3. Cante canciones y baile durante las transiciones entre actividades. Por ejemplo, antes de las comidas, cante canciones rebosantes de energía y, antes de ir a dormir, cante canciones relajantes.
4. Anime a los niños y cuidadores a salir del hospital y explorar el exterior (los niños deben ir andando, o mirando hacia delante si no pueden valerse por sí mismos).
5. Use juegos estructurados con niños que titubeen o no estén seguros de qué hacer. Una técnica estructurada (como una página para colorear o un proyecto de manualidades con pasos claros) puede ayudar al niño a tener mayor confianza en su destreza en el juego. Hacer una demostración del juego y luego invitar al niño a imitarlo también puede servir. Los juegos con reglas constituyen otra actividad de juego estructurada.

Materiales/recursos

Muchos juegos sin juguetes son juegos recreativos, como el pillapilla y otros juegos al aire libre. Se pueden utilizar objetos de menaje (como ollas, sartenes y prendas de ropa) como accesorios en juegos de simulación o como instrumentos musicales. Los balones de fútbol y otros equipamientos deportivos son objetos de uso común. También se pueden incorporar juguetes hechos a mano o manufacturados.

Juegos libres

En los juegos libres no hay un producto u objetivo tangible. Tienen lugar cuando un niño se siente con confianza, seguro y sin restricciones en su entorno. Los juegos libres son juegos iniciados por el niño, no estructurados y voluntarios. Es el tipo de juego más natural y que da plena autonomía al niño.



Recomendaciones

Formas de promover los juegos libres:

- Cree una rutina diaria que permita un tiempo de juego sin interrupciones.
- Promueva pasar tiempo fuera de la cama/cuna, siempre que sea médicamente seguro.
- Ayude al niño a sentarse erguido; use almohadas y mantas enrolladas para que se apoye en caso necesario.
- Reduzca las ataduras: reduzca el volumen de los apósitos, quite el esparadmo de los dedos, demuestre cómo usar objetos con el lado no dominante.
- Involucre a los cuidadores en el tiempo de juego, aparte de su labor en los cuidados.
- Entable una relación con los niños para que se sientan más cómodos en el espacio de juego.

Impedimentos para los juegos libres en un entorno hospitalario:

- Obligar al niño a tumbarse o estar quieto.
- Limitaciones físicas: cabestrillos, escayolas, vendas.
- Postración en cama.
- Dolor físico.
- Angustia emocional: ansiedad por separación del cuidador, ansiedad ante un extraño, rutina impredecible. Acceso limitado a juguetes que cumplen con los estándares de PCI.

Materiales/recursos

Muchos juegos sin juguetes se pueden considerar juegos recreativos, como el pillapilla y otros juegos al aire libre. Se pueden utilizar objetos de menaje (como ollas, sartenes y prendas de ropa) como accesorios en juegos de simulación o como instrumentos musicales. Los balones de fútbol y otros equipamientos deportivos son objetos de uso común. También se pueden incorporar juguetes hechos a mano o manufacturados.

Juegos activos

Los juegos activos se centran en el movimiento físico. Se trata de una subcategoría de otros tipos de juegos; por ejemplo, el niño puede participar en un juego recreativo activo y en un juego activo mientras juega al fútbol. Los juegos activos son buenos para liberar emociones



(especialmente, la agresión y la frustración) y segregan hormonas que generan sentimientos positivos. Los juegos activos pueden ayudar a estimular a los niños después de períodos de reposo prolongados. Puede estimular el apetito y fortalecer el desarrollo muscular.

Recomendaciones

1. Anime a niños y cuidadores a ir a dar un paseo (que los niños caminen, mejor que transportarlos).
2. Proporcione equipamiento de recreo allí mismo.
3. Lleve balones de fútbol para dar patadas.
4. Haga que un niño copie sus movimientos, por ejemplo, saltando arriba y abajo, saltando a la pata coja o bailando.

Materiales/recursos

1. Puede incluir juegos para los que no hacen falta recursos, como el pillapilla, el juego de las estatuas o dar un paseo (consulte la sección «Actividad»).
2. Equipamiento de recreo (columpios, tobogán, artefactos de escalada).
3. Balones de fútbol u otros balones deportivos.

Precauciones

1. Los niños deben contar con aprobación médica para participar en juegos activos. Pueden verse limitados por vías intravenosas o centrales, o por los efectos secundarios de la medicación, o bien pueden estar en las fases iniciales de recuperación.
2. Siempre debe haber un adulto a una distancia prudencial del niño por si se fatiga, se marea o necesita un descanso del juego activo.

Juegos terapéuticos



Los juegos terapéuticos se centran en el bienestar emocional del niño. Se caracterizan por tener una implementación intencionada, y podrían tener la apariencia de otros tipos de juego, como activo, sanitario, recreativo, etc. El juego terapéutico no se somete a juicio, lo que permite al niño expresarse emocionalmente de una manera segura y sanadora. Permiten al especialista en juegos identificar la ansiedad y reacciones emocionales intensas mientras se abordan cuestiones subyacentes. Sus metas guardan relación con la respuesta emocional y conductual del niño.

Recomendaciones

1. Suelen implementarlos profesionales con la debida formación.
2. Se caracterizan por no tener un límite de tiempo y por la estrecha atención del preparador.
3. Guiado por el niño, el preparador observa el juego de manera objetiva y permite que el juego avance como el niño desee.

Materiales/recursos

1. Material específico del contexto, por ejemplo, equipamiento médico
2. Figuritas familiares que coinciden con la identidad del niño
3. Artículos creativos/artísticos
4. Objetos lúdicos familiares para el niño
5. Objetos lúdicos desconocidos para el niño
6. Comida de mentira
7. Bloques
8. Pelotas
9. Muñecas

Los materiales/recursos pueden variar dependiendo de la meta del juego terapéutico.

Juegos de observación



Los juegos de observación son aquellos en los que un niño mira a los demás jugar, pero no participa en el juego. Estos juegos aumentan el desarrollo cognitivo y permiten al niño aprender a jugar y a resolver problemas. También suponen una vía de escape del estrés. Estos juegos son habituales entre los niños de dos años o más.

Recomendaciones

Anime a jugar a:

1. Niños que dudan sobre si jugar o no
2. Niños que no saben jugar
3. Niños con limitaciones físicas que condicionan el poder jugar con independencia (estado débil, quemaduras o heridas dolorosas, restricciones de movilidad).

Para promover el juego:

1. Deje que los niños observen a otros jugando.
2. Anime al cuidador a jugar delante del niño.
3. Deje juguetes al alcance del niño, por si quiere participar.

Materiales/recursos

Como estos juegos se basan en la observación, encaja bien con otros tipos de juegos. Elija un estilo de juego apropiado para la edad, de modo que capte la atención del niño. Si deja de mirar, es probable que esté aburrido. Elija una nueva actividad de juego y vuelva a atraer el interés del niño.

Juegos creativos



Los juegos creativos promueven la libertad para expresar emociones, y a menudo se manifiestan en un formato artístico, a través del baile, el movimiento y el canto. Los juegos creativos facilitan la resolución de problemas y da completa autonomía al creador. Puede comenzar o no con una finalidad, por ejemplo, hacer una pulsera. El niño/creador debe tener libertad para diseñar, modificar y ajustar la actividad según su punto de vista.

Recomendaciones

1. El juego debe dirigirlo el niño, sin expectativas de resultados.
2. Anime al niño a usar los materiales del modo que desee.
3. Si el niño no está seguro de cómo participar, demuéstrele diferentes maneras en que los objetos pueden usarse para hacerle ver cómo usar los recursos de manera diversa y creativa.
4. Puede que el niño nunca haya utilizado tijeras o rotuladores, de forma que habrá que enseñarle cómo.

Materiales/recursos

Utilice una gran variedad de materiales, ya sean los consabidos objetos artísticos u objetos reconvertidos: tijeras, cinta adhesiva, pegamento (líquido o en barra), papel, pinturas, rotuladores, plumas, pegatinas, esponjas, papel de colores, pañuelos de papel, tallos de chenilla, cuerdas, pinceles, telas, flores, hojas, palos, arena, tubos de toallas de papel, latas.

Muchos de los objetos de los juegos creativos son de un solo uso, porque no se pueden limpiar. Por tanto, se deben tomar precauciones extra relativas a los estándares de PCI.

Juegos sanitarios

Los juegos sanitarios integran el uso de equipamiento médico para fomentar la familiaridad, el dominio y la normalización en el uso del equipamiento médico. Estos juegos dan herramientas al niño para



desensibilizarlo frente al equipamiento médico, lo que puede fortalecer su percepción y su capacidad para sobrellevar la situación. Los juegos sanitarios ayudan a los niños a procesar emocionalmente su propia experiencia médica e incrementa su comprensión del entorno sanitario.

Recomendaciones

1. Estos juegos debe dirigirlos el niño.
2. No use agujas para que no haya de riesgos de accidente o lesión.
3. El niño puede utilizar el equipamiento como está indicado o de forma imaginativa.
4. Los juegos sanitarios deben estar integrados en otras oportunidades de juego, así el niño dispondrá de una opción para entrar en el juego sanitario y salir de él.
5. Haga preguntas abiertas al niño sobre el equipamiento y el juego. Por ejemplo: ¿Habías visto esto antes? ¿Cómo crees que deberíamos utilizar esto hoy?

Materiales/recursos

En los juegos sanitarios se pueden utilizar equipamientos médicos tanto auténticos como de juguete. Entre los objetos que se usan habitualmente están los estetoscopios, otoscopios, manguitos de presión arterial, jeringuillas, vasos dosificadores, pinzas, frascos de medicamento vacíos, abatelenguas, catéteres intravenosos (sin aguja), gasas, esparadrapo, mascarillas de oxígeno, sondas gástricas y muñecas.

El equipamiento debe seleccionarse en función de lo que haya disponible en el centro. Descarte objetos que no se suelen usar habitualmente en su contexto particular.

Juegos de aprendizaje médico

Esta categoría de juego de atención sanitaria sirve para enseñar al niño acerca de los procedimientos de asistencia sanitaria, como ayuda para afrontar de mejor forma los cuidados hospitalarios que va a recibir. Cuando los niños están preparados para la experiencia sanitaria, saben qué esperar de una manera no intimidatoria. Las oportunidades de repetir este tipo de juegos permiten al niño procesar sus propias experiencias. Los beneficios pueden apreciarse si se utilizan regularmente.



Recomendaciones

1. Usando una muñeca, haga una demostración de qué va a pasar durante los cuidados sanitarios.
2. Exprésese de forma sencilla para reforzar la experiencia sensorial del niño. Por ejemplo: «Ahora vamos a limpiarnos con jabón, que está frío y húmedo».
3. Sea sincero. Por ejemplo: «Ahora vamos a usar una aguja. Algunos niños dicen que pincha, así que tienes que estar muy quieto».
4. Deje al niño practicar el procedimiento con la muñeca y tocar el equipamiento médico (no utilice agujas ni objetos punzantes en el juego).
5. Puede que algunos niños solo quieran verle hacer la demostración del juego. ¡No pasa nada!
6. Repita el juego después de los cuidados sanitarios del niño para reforzar el aprendizaje. Anime al niño a simular los cuidados sanitarios con una muñeca.

Materiales/recursos

Al jugar, use un equipamiento médico parecido a lo que el niño va a ver en su propia experiencia de cuidados. Una muñeca o un animal de peluche es un buen paciente. Para tratar heridas, utilice gasas, soluciones de limpieza, pinzas y vendas. Para colocar una vía intravenosa, utilice un torniquete (o dispositivo similar), alcohol o algodón para la limpieza y un catéter intravenoso (con la aguja quitada).

Estudie la posibilidad de hacer kits de preparación con todos los suministros necesarios para preparar y completar las experiencias de procedimiento. Utilice suministros médicos recién caducados. Limpie las piezas de plástico y de metal para reutilizarlas; en cuanto a los materiales hechos de tela, utilícelos solo una vez.

Juegos sin obstáculos

Los juegos sin obstáculos consisten en crear situaciones en las etapas más tempranas de los bebés para que adquieran conciencia sensorial y motora. Esta forma precoz de juego permite al bebé mover su cuerpo e interactuar con el entorno. Es ideal para bebés desde su nacimiento, y estimula el desarrollo. Consulte [«Progresión del desarrollo» en la siguiente sección de este material de difusión \(página 43\)](#).



Recomendaciones/ejemplos

1. Coloque al bebé tumbado boca arriba con los brazos y las piernas libres, sin doblarlos ni inmovilizarlos.
2. El adulto debe arremangar las mangas del bebé dejando libres las manos, para que pueda utilizar los dedos y las manos sin ningún estorbo.

Opcional: colocar juguetes o imágenes de alto contraste sobre el niño (se puede sostener un objeto, usar un gimnasio para bebés o atar objetos a la barandilla de la cuna).

El bebé debe hacer lo siguiente:

- Alcanzar objetos
- Llevarse las manos a la boca
- Dar patadas con las piernas
- Mover los brazos

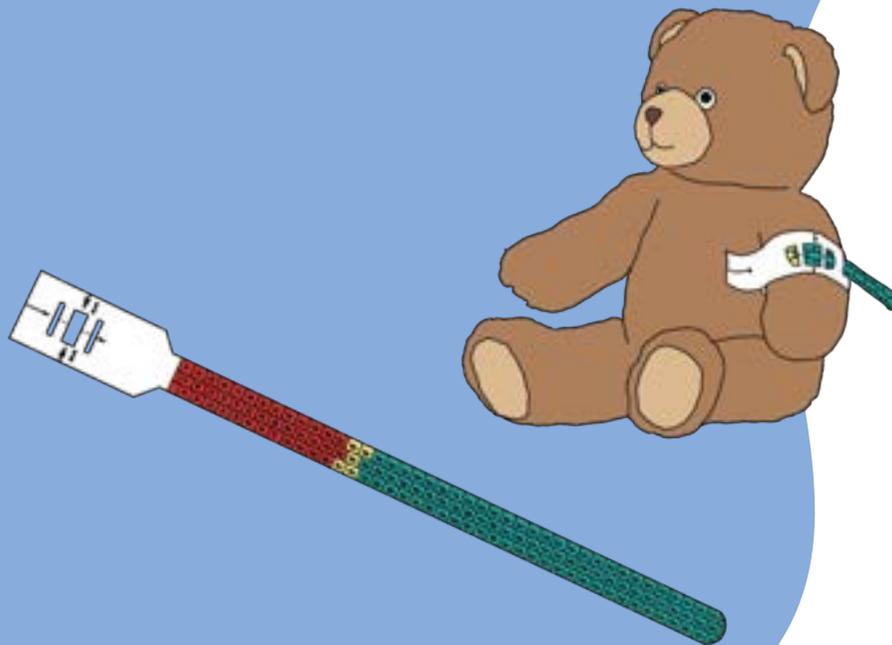
Si el bebé no mueve los brazos ni las piernas, puede animarlo moviéndole las extremidades suavemente para que sea consciente de su cuerpo. También puede ponerle en la mano algún objeto pequeño y ligero.

Materiales/recursos

Este juego no requiere recursos para comenzar. A medida que el bebé sea más consciente de su cuerpo, lo apropiado será ir integrando objetos que hagan ruido, sean fáciles de sujetar o llamen la atención del bebé.

Juegos en casos de desnutrición

La desnutrición afecta negativamente al crecimiento del niño y puede causar retrasos en el desarrollo. Las intervenciones de juego, ya sean generales o terapéuticas, pueden ayudar a los niños a recuperarse cognitiva, emocional, social y físicamente. A medida que los niños desnutridos ganan peso, pueden ir tolerando una mayor estimulación. Jugar es una forma



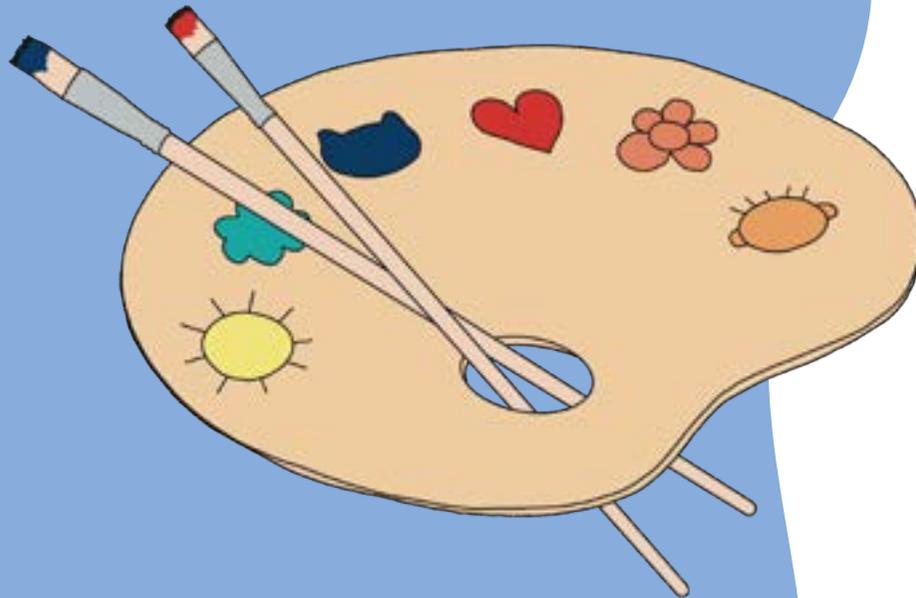
apropiada para su edad de activar la mente, mover los músculos y adquirir una sensación de esperanza y alivio. Los niños en programas de alimentación deben tener acceso al juego recreativo como algo imprescindible. El juego terapéutico, facilitado por profesionales en la materia, implica la evaluación y el establecimiento de metas para abordar ámbitos específicos de desarrollo.

Recomendaciones

1. Comience animando al niño a ver a otros jugar (juego de observación).
2. Felicite y apoye al niño cuando pruebe a hacer algo.
3. Reconozca la frustración de haber perdido habilidades que antes tenía.
4. Modifique los juguetes y herramientas hasta que el niño desarrolle habilidades. Por ejemplo, escoja juguetes ligeros si el niño está débil, o envuelva un lápiz con cinta o una tela para hacerlo más voluminoso si el niño está aprendiendo a agarrar y controlar objetos.
5. Propicie situaciones para que explore el entorno.
6. Organice el horario de juegos dentro de la rutina de cuidados, como cantar y bailar antes de las comidas, y los tiempos de juego en grupo.

Materiales/recursos

1. Juguetes ligeros que los niños puedan sostener fácilmente
2. Colores brillantes y objetos de alto contraste que llamen su atención
3. Objetos familiares en su contexto cultural, como muñecas, coches, balones de fútbol, instrumentos musicales o figuritas de animales corrientes



Creación de espacios para niños

En las siguientes páginas se abordan los espacios para niños y cómo pueden contribuir a crear un ambiente seguro y acogedor que mejore el estado de ánimo y promueva las interacciones positivas. Proporcionar espacios de juego dedicados y/o adaptar espacios clínicos para hacerlos más agradables para los niños puede ayudar tanto a niños como a progenitores a sentirse más cómodos. Como dato importante, al crear espacios favorables para los niños, se debe dar prioridad a las consideraciones culturales y contextuales. Además, cualquier material que se use debe contar con la aprobación de PCI para garantizar que se pueda limpiar adecuadamente.

La creación de espacios para niños puede consistir en lo siguiente:

- Selección de colores
- Temas
- Paredes con huellas de manos



© MSF
Sierra Leona, 2022

Creación de espacios para niños

Selección de colores

Los colores tienen un impacto directo en nuestro cerebro y estado de ánimo. Por lo general, los colores cálidos (rojo, naranja, amarillo) son excitantes y energéticos, mientras que los colores fríos (azul, verde, morado) suelen ser relajantes y calmantes. La integración de colores en los espacios para niños puede ayudar a crear un ambiente estimulante que contrasta con el de los entornos hospitalarios, tan insulsos y estériles.

Una estimulación visual de alto contraste (mezcla de colores cálidos y fríos) ayuda a recuperarse de un estado de desnutrición.

En salas de urgencias o UCI, el uso de colores fríos o una sutil integración de colores para conseguir un efecto calmante puede ser más adecuado.

Los colores pueden simbolizar grupos políticos, movimientos sociales u organizaciones religiosas. Por tanto, no use paneles grandes de un solo color que puedan tener un significado simbólico en un contexto cultural particular. Usar una combinación de colores para crear murales u obras artísticas resulta más apropiado. Animamos a ello.

Entre los temas habituales de los espacios infantiles están los siguientes:



Creación de espacios para niños

Temas

Los temas pueden ayudar a crear un espacio que transmita organización y cohesión. Los espacios temáticos fomentan la creatividad narrativa y el desarrollo del lenguaje, ya que animan a conversar sobre las formas u objetos existentes.

Usar imágenes de animales, comidas, vehículos y formas en los temas promueve el desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños.

Es importante tener en cuenta las experiencias de los niños al elegir los temas. Por ejemplo, usar un tema de un fondo marino en un proyecto para atender a niños que han sufrido una inundación puede ser angustiante o evocador de la tragedia.



Creación de espacios para niños

Paredes con huellas de manos

Las paredes con huellas de manos son un proyecto fácil y continuo que lo único que requiere es una modesta aportación artística. En este concepto de diseño, una pared con mucha visibilidad muestra las manos o las huellas de los niños que han recibido tratamiento y el alta del hospital. Este muro sirve para visualizar los resultados positivos del tratamiento, que pueden ser inspiradores para las familias y para el personal.



© MSF
Sierra Leona, 2022



Progresión del desarrollo

En las siguientes páginas sobre progresión del desarrollo se ofrece un resumen detallado de los hitos de desarrollo de los bebés. Los niños necesitan avanzar por cada una de estas etapas secuencialmente; es decir, un niño no puede pasar a la siguiente etapa hasta que no domine lo anterior. Averigüe cuál es la etapa actual del niño y propicie actividades de juego que sirvan para avanzar hacia la etapa siguiente, y no varias etapas por delante.

En este material de difusión, la progresión del desarrollo incluye lo siguiente:

- Control del cuello
- Control del torso
- Desarrollo de deambulación

Progresión del desarrollo

Control del cuello

Un mes

- el bebé está tumbado con la cabeza girada hacia un lado. Levanta la cabeza brevemente mientras está tumbado sobre el pecho o el estómago. Explora a ambos lados. Empieza a meterse la mano en la boca.

Dos meses

- levanta y gira la cabeza rápidamente a ambos lados cuando está tumbado boca abajo.

Tres meses

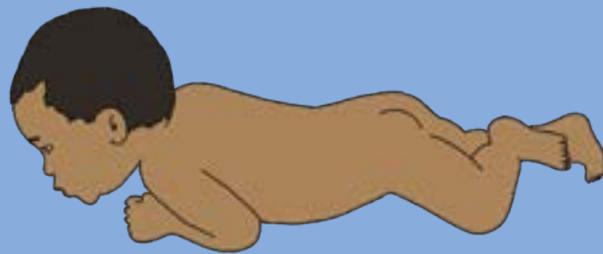
- mantiene la cabeza erguida cuando está tumbado boca abajo.

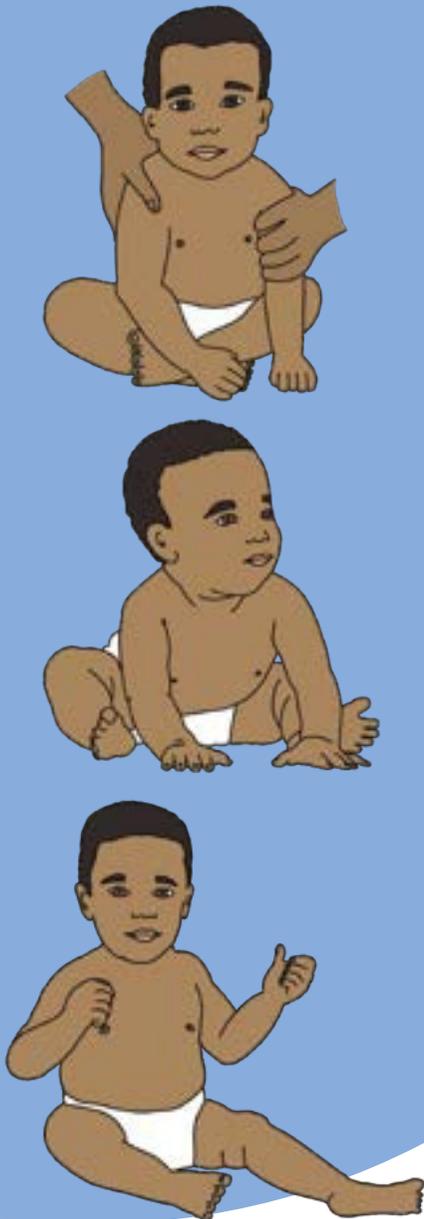
Cuatro meses

- mantiene la cabeza erguida mientras se le sujeta en posición vertical y se apoya sobre los codos.

Seis meses

- mantiene la cabeza erguida mientras se sostiene solo en posición vertical. Es capaz de agarrarse los pies y darse la vuelta estando tanto boca abajo como boca arriba.





Progresión del desarrollo

Control del torso

Tres a cuatro meses

- domina el control del cuello (esto continúa hasta los cinco meses aproximadamente).

Cinco meses

- tumbado boca abajo, se impulsa solo para ponerse en posición de flexiones.
- se sienta con ayuda (sujetándolo por los hombros en los casos con más necesidad de apoyo, o por la cintura en los casos con menos necesidad de apoyo).

Seis meses

- se sienta en posición de trípode (piernas abiertas y manos sobre el suelo entre las piernas para soportar el peso).

Siete a ocho meses

- sentado, levanta una mano y luego las dos para jugar o alcanzar algo.

Nueve meses

- se sienta sin apoyo y/o sin usar las manos.



Progresión del desarrollo

Desarrollo de deambulación

Doce meses

- se mantiene de pie mientras se apoya en algún objeto fijo (muebles pesados, paredes, etc.).
- se impulsa para ponerse de pie. Es capaz de impulsarse solo hasta ponerse de pie desde una posición sentada.

Doce a quince meses

- empieza a caminar lateralmente. Da pasos de lado mientras se apoya en algún objeto fijo a la altura del pecho (muebles, pared baja, etc.).
- da pasos hacia adelante mientras se sostiene con ayuda de las dos manos de un adulto.

Quince meses

- da pasos con algo de ayuda usando objetos o una persona para no perder el equilibrio.

Dieciocho meses

- camina por su cuenta (a menudo puede parecer que corre).

Dieciocho a veinticuatro meses

- trepa por escaleras y muebles. Es capaz de hacer una torre de cubos.

Veinticuatro a veintiséis meses

- comienza a correr, dar patadas a una pelota, saltar.

Tres a cuatro años

- desarrollo de equilibrio y coordinación.

Cuatro a cinco años

- desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

Edad (meses)	Metas de progresión del desarrollo	Juegos	Página
0-2	El bebé está tumbado con la cabeza girada hacia un lado. Es capaz de explorar a ambos lados. Desarrolla la capacidad de llevarse la mano a la boca. Levanta la cabeza brevemente mientras está tumbado boca abajo; levanta y gira la cabeza rápidamente a ambos lados mientras está tumbado boca abajo (2 meses).	Mirar alrededor	49
3-4	Es capaz de agarrar objetos en la línea media. Mantiene la cabeza erguida mientras está tumbado boca abajo; mantiene la cabeza erguida mientras se le sujeta en posición vertical (4 meses). Control del cuello dominado.	¡Boca abajo!	50
5-6	Es capaz de agarrarse los pies y darse la vuelta estando tanto boca abajo como boca arriba. Cuando está tumbado boca abajo, se impulsa solo hasta apoyarse sobre manos y rodillas. Se sienta en posición de trípode.	¡Piernas para arriba!	51
7-8	Tumbado boca abajo, el bebé empieza a girarse y a arrastrarse. Sentado, levanta una mano y luego las dos para jugar o alcanzar algo.	Comando gateo	52
9-10	Se mantiene sentado sin ayuda. Empieza a gatear. Es capaz de meter un objeto en un recipiente. Puede pasar de estar tumbado a estar sentado y mantenerse sentado solo.	Explorar posiciones más altas	53

Edad (meses)	Metas de progresión del desarrollo	Juegos	Página
11-12	Empieza a mantenerse de pie mientras se apoya en algún objeto fijo (p. ej., la pared). Se impulsa hasta ponerse de pie. Es capaz de agarrar cosas usando el índice y el pulgar.	Ponerse de pie	54
12-15	Empieza a caminar lateralmente, con apoyo. Camina hacia adelante con ayuda de las manos de un adulto.	Agacharse y andar de lado	55
		Anillos apilables	75
15-18	Da pasos con algo de ayuda. Usa objetos o la ayuda de otra persona para mantener el equilibrio. Camina por su cuenta (a menudo puede parecer que corre).	Control del equilibrio	56
		Contenedor reconvertido en mesa	80
18-24	Trepa por escaleras y muebles.	Carrera de obstáculos	57
24-36	Empieza a correr, dar patadas a una pelota, saltar.	Juego de la pelota	58
		Tú la llevas	59
3-4 años	Desarrollo de equilibrio y coordinación (p. ej., mantenerse de pie sobre una sola pierna, lanzar una pelota).	Gula poma	60
		¡Todos quietos!	61
		Veoveo	62
		Pollito inglés	63
		Guante-globo	64
		Jeringuilla artística	65
		Pintar con jeringuilla	66
4-5 años	Habilidades sociales y emocionales.	Puzles	77
		Rayuela	67
		Simón dice	68
		Pillapilla en cadena	69

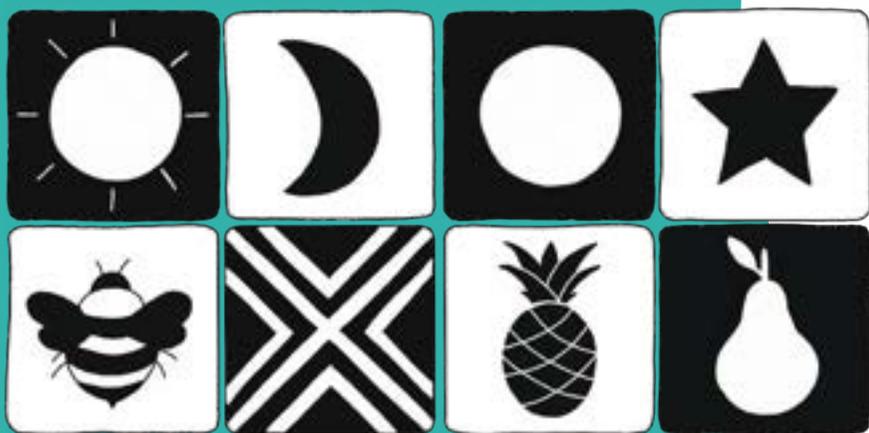
Actividades y juegos

Instrucciones paso a paso sobre los juegos y las actividades para implementarlos inmediatamente. Se indica el grupo de edad al que van dirigidos, el tipo de juego y los dominios de desarrollo que se estimulan a través del juego.

© Mariam Abu Dagga
Territorios Palestinos, 2024



Mirar alrededor



Nivel de dificultad	Tipo de juego	Edad de juego	Juguetes y recursos	Metas de desarrollo
Fácil	Juego sin obstáculos	0-2 meses	Tarjetas de estimulación visual con contraste o en blanco y negro	El bebé es capaz de explorar a ambos lados.

Instrucciones

1. Coloque al bebé tumbado boca arriba.
2. Saque las tarjetas de estimulación visual con contraste y sosténgalas a 30 cm de distancia de los ojos del bebé.
3. Mueva las tarjetas de un lado al otro para atraer la atención del bebé y estimularlo para mirar en diferentes direcciones.
4. Repítalo.

Otra opción es colgar las tarjetas en la pared o a ambos lados de la cama del bebé.

Para saber cómo crear tarjetas de estimulación visual con contraste, consulte la sección [«Producción y fabricación» en la página 71](#).

Cognitivo



Físico



Social



Emocional



Lingüístico



¡Boca abajo!



Nivel de dificultad	Tipo de juego	Edad de juego	Juguetes y recursos	Metas de desarrollo
Fácil	Juego sin obstáculos	3-4 meses	Tarjetas de estimulación visual con contraste o un espejo	El bebé domina el control del cuello

Instrucciones

1. Coloque al bebé tumbado boca abajo.
2. Ayúdelo a colocar los brazos con los codos por debajo de los hombros.
3. Juegue con el bebé en esa posición, manteniéndolo entretenido y mirando a su alrededor.
4. Ejemplos de juegos: coloque un espejo o tarjetas de estimulación visual con contraste en el suelo, frente al bebé, o utilice materiales texturizados (tejidos, esponjas, hojas plastificadas) para mantenerlo entretenido y mirando a su alrededor.

Cognitivo



Físico



Social



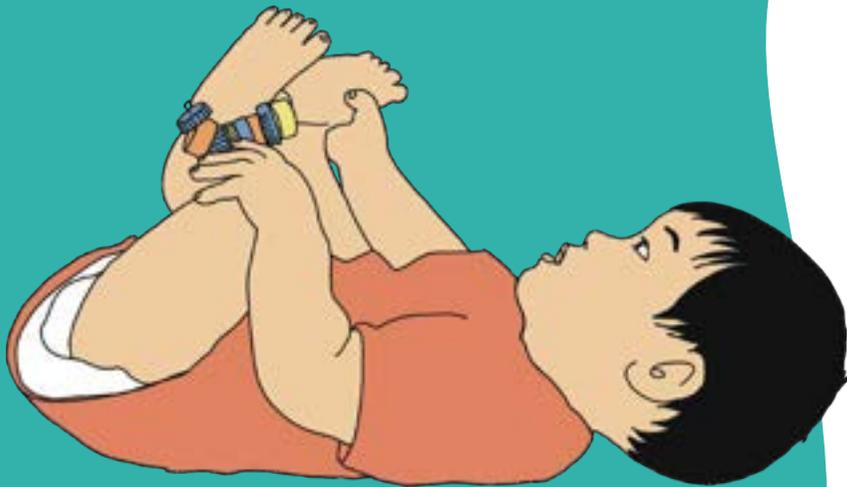
Emocional



Lingüístico



¡Piernas para arriba!



Nivel de dificultad	Tipo de juego	Edad de juego	Juguetes y recursos	Metas de desarrollo
Fácil	Juego sin obstáculos	5-6 meses	Una pulsera o un sonajero, aunque no hacen falta juguetes	El bebé es capaz de agarrarse los pies y rodar de estar boca abajo a boca arriba

Instrucciones

1. Coloque al bebé tumbado boca arriba.
2. Muévale las piernas y enséñele sus propios pies.
3. Anime al bebé a que se agarre los pies; para ello, siga moviéndole las piernas y enseñándole sus propios pies.
4. Luego, cuélguele la pulsera o el sonajero (consulte [«Producción y fabricación» en la página 74](#)) de un pie para aumentar su interés. Repítalo. Otra opción es coser una campanita al calcetín del bebé, ponerle el calcetín y ayudarlo a intentar agarrarlo.

Cognitivo



Físico



Social



Emocional



Lingüístico



Comando gateo



Nivel de dificultad	Tipo de juego	Edad de juego	Juguetes y recursos	Metas de desarrollo
Media	Juego sin obstáculos	7-8 meses	Juguete muy colorido o algo que llame la atención del bebé	El bebé empieza a arrastrarse y a alcanzar cosas mientras está sentado

Meta de desarrollo

El bebé comienza a arrastrarse mientras está boca abajo. Cuando está sentado, el bebé extiende una mano y luego la otra para alcanzar algo o jugar.

Instrucciones

1. Coloque al bebé tumbado boca abajo.
2. Ponga recipientes u otros objetos coloridos a ambos lados del bebé, a aproximadamente un metro de distancia. Esto le animará a gatear en diferentes direcciones. Cuando vaya a escoger los juguetes para este juego, tenga en cuenta los riesgos de asfixia y los estándares de PCI.
3. Repítalo, aumentando y reduciendo la distancia para mantener el interés en el juego de todos.

Cognitivo



Físico



Social



Emocional



Lingüístico



Explorar posiciones más altas



Nivel de dificultad	Tipo de juego	Edad de juego	Juguetes y recursos	Metas de desarrollo
Media	Juego sin obstáculos	9-10 meses	Juguete muy colorido o algo que llame la atención del bebé	Se mantiene sentado sin ayuda, empieza a gatear

Instrucciones

1. Coloque al bebé en el suelo boca abajo.
2. Ponga juguetes u objetos coloridos un pelín por encima de la altura del suelo (en un escalón, por ejemplo).
3. Ayude al bebé a interesarse por los juguetes moviéndolos un poco y hablándole para estimularlo. La meta es que el bebé cambie solo de estar boca abajo a una posición sentada o de gateo.
4. Repítalo, moviendo los juguetes u objetos cada vez. En otra versión del juego, se puede utilizar un recipiente y bloques de madera para animar al bebé a meter los bloques en el recipiente. También se le puede hacer una demostración de cómo hacer una torre con bloques de madera y, luego, ayudarlo a hacer la torre. Esto servirá para enseñarle habilidades motoras.

Cognitivo



Físico



Social



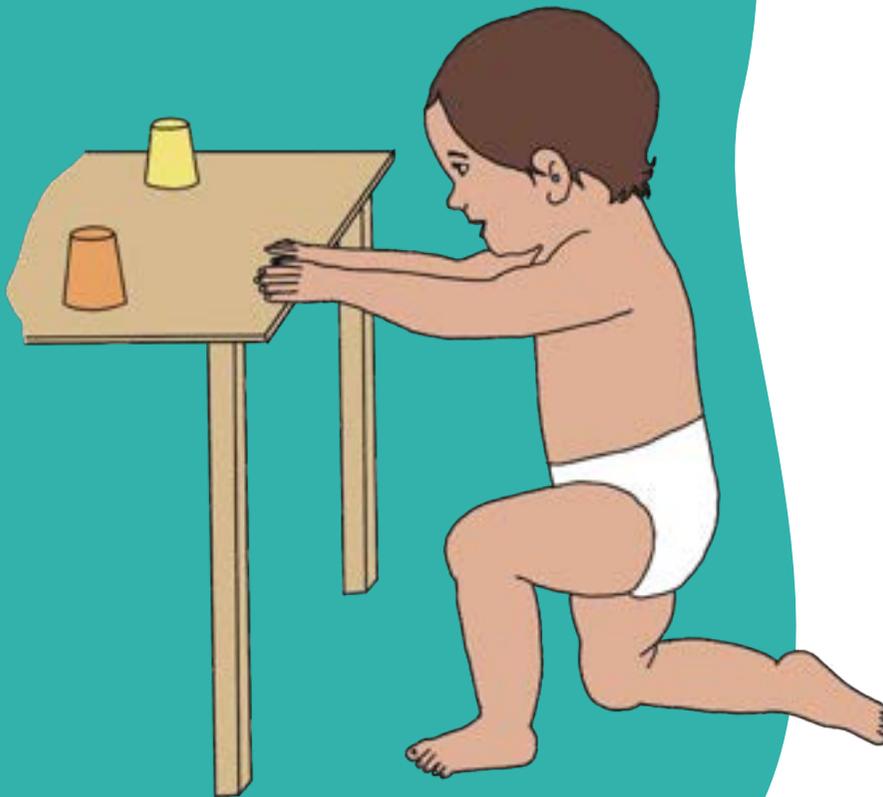
Emocional



Lingüístico



Ponerse de pie



Nivel de dificultad	Tipo de juego	Edad de juego	Juguetes y recursos	Metas de desarrollo
Media	Juego sin obstáculos	11-12 meses	Juguete muy colorido o algo que llame la atención del bebé	El bebé camina lateralmente con ayuda de un objeto

Instrucciones

1. Ponga juguetes sobre una mesa con un tamaño adaptado para niños.
2. Ayude al bebé a ponerse de pie y mantener el equilibrio sosteniéndose sobre la mesa para permanecer de pie.
3. Juegue en esa posición moviendo los juguetes. Otra versión del juego es colocar objetos (por ejemplo, una cuerda o papel) en la mesa y moverlos. Anime al bebé a que intente agarrar los objetos. Esto le permitirá desarrollar capacidad prensil.

Cognitivo



Físico



Social



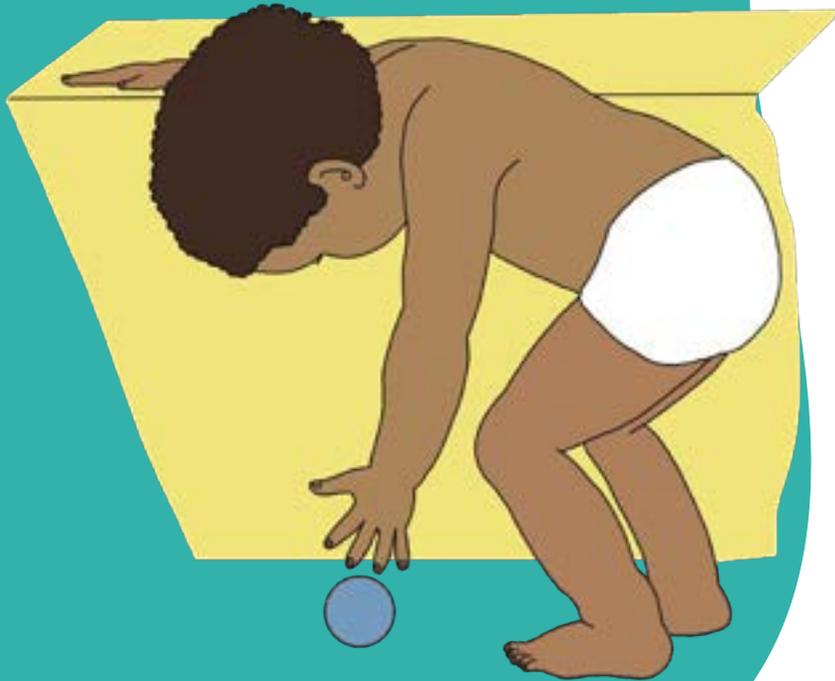
Emocional



Lingüístico



Agacharse y andar de lado



Nivel de dificultad	Tipo de juego	Edad de juego	Juguetes y recursos	Metas de desarrollo
Fácil	Juego sin obstáculos	12-15 meses	Juguete muy colorido o algo que llame la atención del bebé	El bebé empieza a mantenerse de pie mientras se apoya en objetos

Instrucciones

1. Ponga al bebé de pie.
2. Haga que el bebé se sostenga sobre algo, como una mesa con un tamaño adaptado para niños.
3. Con el bebé sosteniéndose con ayuda de la mesa, construya una pequeña torre con bloques o ponga algunos juguetes u objetos coloridos sobre la mesa.
4. Luego, ponga un juguete u objeto colorido en el suelo.
5. Anime al bebé a recogerlo y ponerlo sobre la mesa.
6. Ahora, puede poner los juguetes u objetos coloridos al final de la mesa y hacer que el bebé vaya hacia ellos. Siga cambiando los juguetes de sitio, animando al bebé a caminar lateralmente para conseguir llegar a ellos. Esto le enseña a agacharse y volver a erguirse. Ahora, ponga los juguetes en el otro extremo de la mesa, animando de nuevo al bebé a caminar lateralmente.

Otra versión del juego: si tiene un juego de anillos apilables (consulte [«Producción y fabricación» en la página 75](#)), puede utilizar esos anillos en lugar de los bloques o juguetes.

Cognitivo



Físico



Social



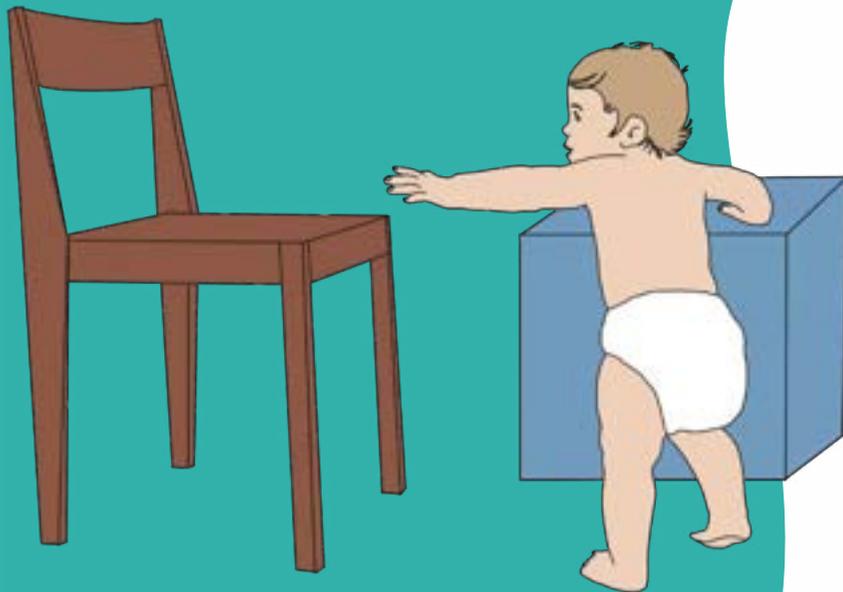
Emocional



Lingüístico



Control del equilibrio



Nivel de dificultad	Tipo de juego	Edad de juego	Juguetes y recursos	Metas de desarrollo
Fácil	Juego sin obstáculos	15-18 meses	Un juguete colorido, una mesa y una silla	El bebé empieza a caminar solo

Instrucciones

1. Consiga o fabrique una mesa de tamaño adaptado para niños, un juguete y una silla (consulte [«Contenedor reconvertido en mesa» en la página 80](#) para inspirarse sobre cómo fabricar una mesa de tamaño adaptado para niños).
2. Ponga al bebé de pie, sosteniéndose sobre el borde de la mesa delante de él.
3. Luego, colóquelo una silla al lado.
4. Ponga un juguete en esa silla.
5. Anime al bebé a que vaya y agarre el juguete.
6. Cuando tenga el juguete, repítalo desplazando la silla con el juguete hacia el otro lado. Si es demasiado fácil, aleje la silla. Esta actividad ayudará al bebé a desarrollar el equilibrio.

Cognitivo



Físico



Social



Emocional



Lingüístico



Carrera de obstáculos



Nivel de dificultad	Tipo de juego	Edad de juego	Juguetes y recursos	Metas de desarrollo
Media	Juego sin obstáculos/ juego libre	18-24 meses	Almohadas, mantas, cojines o simplemente usted mismo	El niño trepa por escaleras y muebles

Instrucciones

1. Coloque obstáculos por una habitación con los materiales que tenga a su disposición. Puede utilizar almohadas, mantas, cojines, escaleras o una mesa de tamaño adaptado para niños. Usted mismo puede hacer de obstáculo si se sienta con las piernas estiradas.
2. Luego, anime al niño a que sortee los obstáculos (arrastrándose, gateando, sentado, caminando) y a que pase por encima o por debajo de los obstáculos.
3. Repítalo, cambiando la disposición o la carrera de obstáculos.

Cognitivo



Físico



Social



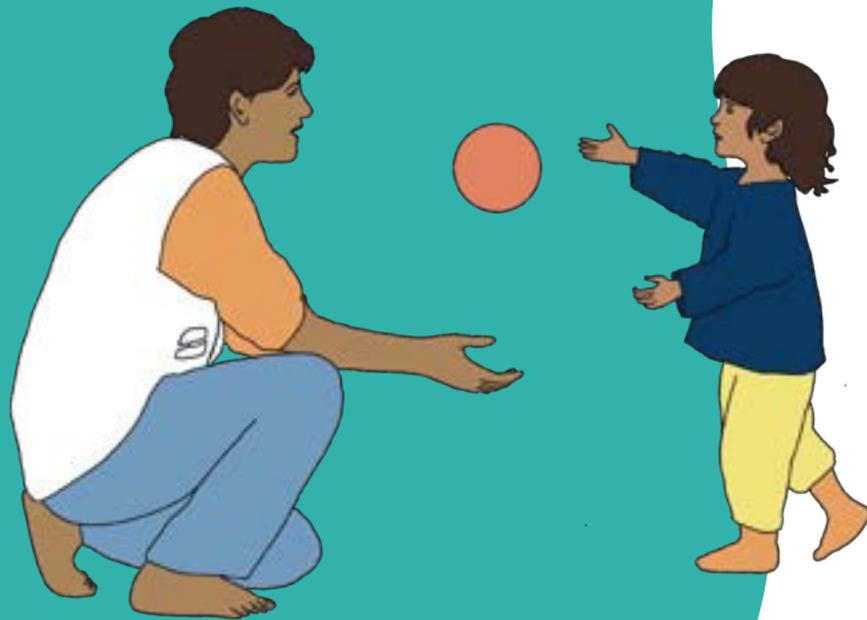
Emocional



Lingüístico



Juego de la pelota



Nivel de dificultad	Tipo de juego	Edad de juego	Juguetes y recursos	Metas de desarrollo
Fácil	Juego recreativo	2-3 años	Una pelota	El niño empieza a correr, dar patadas a una pelota y saltar

Instrucciones

1. Consiga o fabrique una pelota.
2. Sostenga la pelota con las manos y anime al niño a quitársela.
3. Luego, pídale que se la devuelva.
4. Repita el paso de la pelota de uno a otro utilizando diferentes ángulos y colocando la pelota a diferentes alturas.
5. Una vez que el niño está acostumbrado a este juego, también puede dar patadas a la pelota hacia adelante y hacia atrás. Jugar con una pelota mejorará el equilibrio del bebé.

Cognitivo



Físico



Social



Emocional



Lingüístico



Tú la llevas



Nivel de dificultad	Tipo de juego	Edad de juego	Juguetes y recursos	Metas de desarrollo
Fácil	Juego recreativo	A partir de 3 años	No hay juguetes	El niño desarrolla equilibrio, coordinación y habilidades sociales

Instrucciones

1. Pida a los participantes que se sienten en círculo, todos mirando hacia el centro.
2. Uno de ellos es el que va a elegir quién la lleva. Está fuera del círculo.
3. Este jugador camina alrededor del círculo tocando la cabeza de los participantes.
4. Cuando quiera, tocará la cabeza de alguien y dirá «¡Tú la llevas!».
5. El participante que la lleve deberá levantarse a toda prisa y tratar de pillar al otro corriendo alrededor del círculo.
6. El «perseguido» intentará sentarse en el sitio del que la lleva antes de que le pille.
7. Si el que la lleva no consigue pillarlo, pasa a ser el siguiente al que hay que pillar.
8. El juego continúa de esta manera.

Cognitivo



Físico



Social



Emocional



Lingüístico



Gula poma

Que en mendé —Sierra Leona— significa «soltar detrás»



Nivel de dificultad	Tipo de juego	Edad de juego	Juguetes y recursos	Metas de desarrollo
Fácil	Juego recreativo	A partir de 3 años	No hay juguetes	El niño desarrolla equilibrio, coordinación y habilidades sociales

Instrucciones

1. Pida a los participantes que se sienten en círculo, todos mirando hacia el centro.
2. Un participante es quien suelta la piedra/objeto. Está fuera del círculo.
3. Este jugador camina alrededor del círculo con una piedra/objeto en la mano.
4. Cuando quiera, soltará el objeto detrás de alguien.
5. La persona que tenga el objeto detrás pasa a ser el siguiente que lo suelte. Deberá levantarse y caminar alrededor del círculo, objeto en mano. Quien ha soltado el objeto anteriormente pasa a ocupar el sitio vacío.
6. El juego continúa de esta manera.

Cognitivo



Físico



Social



Emocional



Lingüístico



¡Todos quietos!



Nivel de dificultad	Tipo de juego	Edad de juego	Juguetes y recursos	Metas de desarrollo
Fácil	Juego recreativo	A partir de 3 años	No hay juguetes	El niño desarrolla equilibrio, coordinación y habilidades sociales

Instrucciones

1. Una persona inicia y detiene la música (este juego se puede realizar sin recursos, por ejemplo, cantando).
2. Cuando la música o la canción suene, todos deben bailar y moverse.
3. Cuando la música o la canción se detenga, todo el mundo debe dejar de moverse y permanecer quieto. Si alguien se mueve cuando debería estar quieto, quedará eliminado.
4. Luego, se reanuda la música o la canción.
5. Gana el último que quede bailando.

Cognitivo



Físico



Social



Emocional



Lingüístico



Veoveo



Nivel de dificultad	Tipo de juego	Edad de juego	Juguetes y recursos	Metas de desarrollo
Fácil	Juego recreativo	A partir de 3 años	No hay juguetes	Coordinación, habilidades sociales

Instrucciones

1. En este juego participan dos personas: el jugador 1, que escoge un objeto de la habitación, y el jugador 2, que debe adivinar el objeto.
2. El jugador 1 comienza dando una pista al jugador 2, mencionando la letra por la que empieza el nombre del objeto escogido: «Veo, veo una cosita que empieza por la letra [decir la LETRA]».
3. En ese momento, el jugador 2 mira por la habitación e intenta adivinar cuál es el objeto que el jugador 1 puede haber visto.
4. Si el jugador 2 lo adivina, gana. Si el jugador 2 no lo adivina después de varios intentos, el jugador 1 revela el objeto y gana la ronda. Los jugadores intercambian papeles y juegan de nuevo.
5. Ejemplo: Jugador 1: «Veo, veo una cosita que empieza por la letra C».
 - Jugador 2: ¿Es el cielo?
 - Jugador 1: No.
 - Jugador 2: ¿Es ...

Otra versión del juego: jugar en grupo y que los participantes se vayan turnando para adivinar el objeto hasta que alguien gane.

Cognitivo



Físico



Social



Emocional



Lingüístico



Pollito inglés



Nivel de dificultad	Tipo de juego	Edad de juego	Juguetes y recursos	Metas de desarrollo
Fácil	Juego recreativo	A partir de 3 años	No hay juguetes	El niño desarrolla equilibrio, coordinación y habilidades sociales

Instrucciones

1. Un participante se coloca mirando hacia la pared, y los demás se sitúan detrás, a unos 10 metros de distancia.
2. Los jugadores solo se pueden mover a requerimiento del jugador que está mirando hacia la pared. Cuando diga «Un, dos, tres, pollito inglés», los jugadores pueden avanzar hacia él. Cuando termine de decir «Un, dos, tres, pollito inglés», los jugadores deben pararse en seco donde estén.
3. Justo en ese momento, el participante que mira hacia la pared se gira rápidamente. Si pilla a alguno de los jugadores en movimiento, quedará eliminado.
4. El participante volverá a mirar hacia la pared y volverá a decir «Un, dos, tres, pollito inglés».
5. El primer jugador que llegue a la pared sin que le pillen en movimiento será el siguiente que diga «Un, dos, tres, pollito inglés».
6. Otra versión del juego: el participante que mira hacia la pared puede usar otras fórmulas y aprenderlas en el idioma local para promover la inclusividad.

Cognitivo



Físico



Social



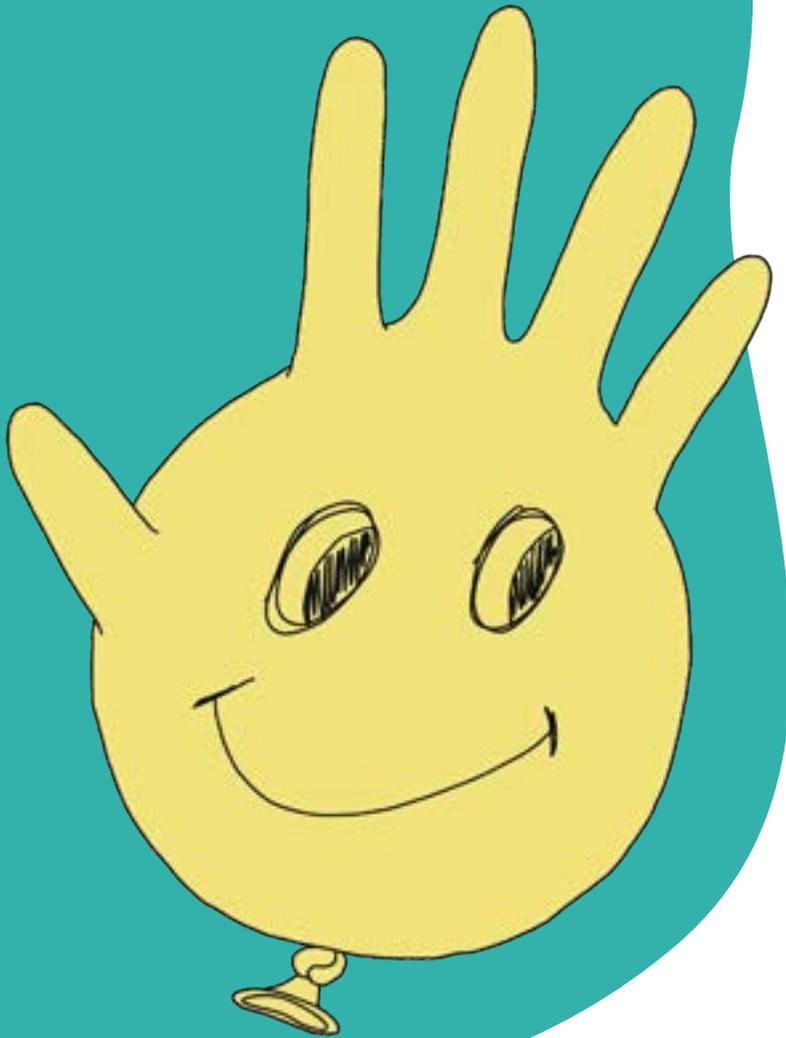
Emocional



Lingüístico



Guante-globo



Nivel de dificultad	Tipo de juego	Edad de juego	Juguetes y recursos	Metas de desarrollo
Fácil	Juegos sanitarios	A partir de 3 años	Guantes de exploración	Coordinación

Instrucciones

1. Infle el guante de exploración con aire y haga un nudo.
2. El niño puede jugar con el guante-globo de diferentes maneras; por ejemplo, puede sujetarlo, lanzarlo al aire, etc.
3. Opcional: pintar el guante-globo con rotuladores (comestibles, si existe la posibilidad de que el niño se lo lleve a la boca).

Precauciones

Los guantes son muy accesibles y constituyen un recurso de juego habitual en entornos de MSF y otros. Tenga en cuenta el riesgo de asfixia con el látex y que el globo puede explotar. No deje a los niños solos cuando jueguen con él. Consulte [«Criterios de selección de juguetes - Riesgo de asfixia» en la página 26](#) para obtener más información.

Cognitivo



Físico



Social



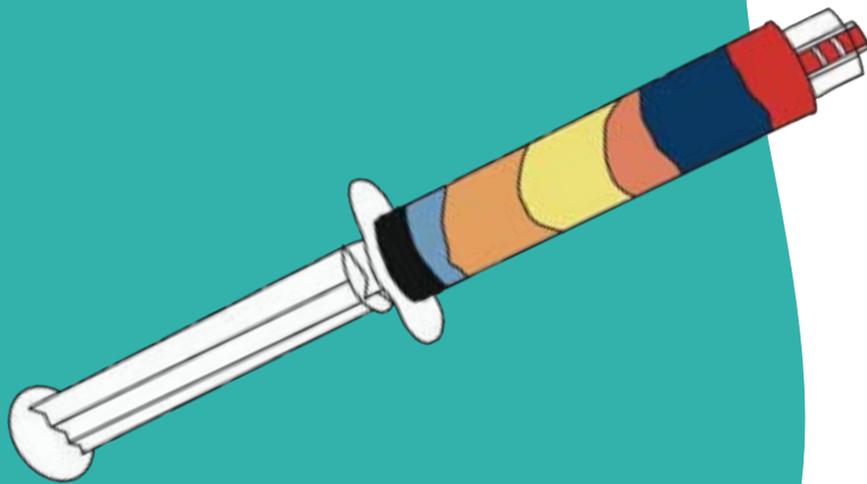
Emocional



Lingüístico



Jeringuilla artística



Nivel de dificultad	Tipo de juego	Edad de juego	Juguetes y recursos	Metas de desarrollo
Fácil	Juegos sanitarios	A partir de 3 años	Una jeringuilla	Coordinación

Recursos

- Una jeringuilla
- Pegamento
- Arena de colores (si es de elaboración propia, usar arena simple y colorante alimentario)
- Purpurina, pompones, otro material para rellenar

Instrucciones

1. Quite el émbolo de la jeringuilla.
2. Pegue la punta de la jeringuilla para cerrarla (o utilice el tapón de la jeringuilla, si lo hay).
3. Deje que el niño llene la jeringuilla con relleno para crear algo artístico con ella, dejando 3 cm al final.
4. Pegue el émbolo en el extremo del tubo para sellarlo.

Cognitivo



Físico



Social



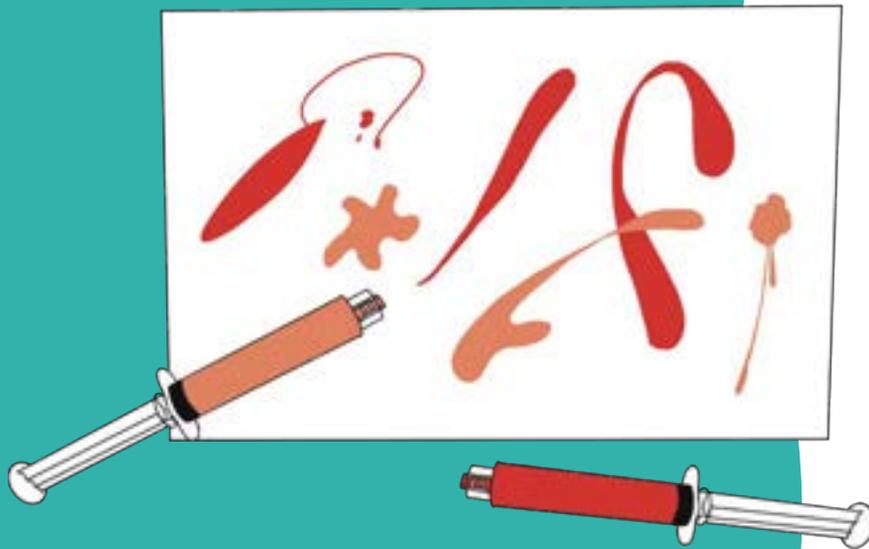
Emocional



Lingüístico



Pintar con jeringuilla



Nivel de dificultad	Tipo de juego	Edad de juego	Juguetes y recursos	Metas de desarrollo
Fácil	Juegos sanitarios	A partir de 3 años	Una jeringuilla	Coordinación

Recursos

- Pinturas (lavables)
- Una jeringuilla
- Vasos dosificadores (u otro recipiente para la pintura)
- Papel (u otro soporte donde pintar)
- Opcional: catéter intravenoso

Instrucciones

1. Eche las pinturas en recipientes pequeños (si son espesas, utilice un poco de agua para diluirlas).
2. Meta la jeringuilla en la pintura y rellénela.
3. Presione la jeringuilla sobre el papel para crear un diseño pictórico.
4. Opcional: conectar un catéter intravenoso a la jeringuilla para controlar mejor el flujo de la pintura.

Consejo: comience con jeringuillas pequeñas hasta que el niño pueda controlar la distribución o use un catéter intravenoso para reducir el flujo.

Cognitivo



Físico



Social



Emocional

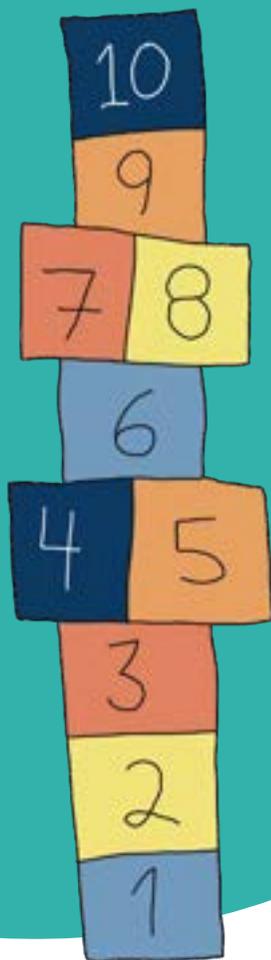


Lingüístico



Rayuela

En otros idiomas: «Hopscotch» en inglés, «La marelle» en francés, «Rayuela» en Sierra Leona



Nivel de dificultad	Tipo de juego	Edad de juego	Juguetes y recursos	Metas de desarrollo
Fácil	Juego recreativo	A partir de 4 años	No hay juguetes	Habilidades sociales y emocionales

Instrucciones

1. Pida a los jugadores que usen el pie, un palo o la mano para dibujar cuadrados en línea, con uno o dos cuadrados por fila (consulte la imagen de la página). Ellos deciden cuántas filas de cuadrados hacer en función de la longitud deseada/dificultad del juego.
2. Haga que los niños avancen por la línea de cuadrados saltando. En un solo cuadrado hay que mantenerse sobre un pie; si hay dos cuadrados, sobre los dos pies. Se puede añadir un tercer o cuarto cuadrado en una fila si desean incorporar las manos en el juego.
3. Opcional: lanzar una piedra a un cuadrado. El cuadrado donde caiga deberá ignorarse al saltar.

Cognitivo



Físico



Social



Emocional



Lingüístico



Simón dice



Nivel de dificultad	Tipo de juego	Edad de juego	Juguetes y recursos	Metas de desarrollo
Fácil	Juego recreativo	A partir de 4 años	No hay juguetes	El niño desarrolla equilibrio, coordinación y habilidades sociales

Instrucciones

1. Un participante es quien habla, y los demás jugadores deben escuchar atentamente.
2. El primero instará a los participantes a realizar una acción, pero solo deben realizarla si dice «Simón dice...» antes de formular la instrucción.
3. Si alguien realiza la acción sin esa frase previa, quedará eliminado.
4. Por ejemplo, si dice «Simón dice: dad palmadas», todo el mundo debe dar palmadas. Si dice: «Simón dice: tocaos la nariz», todos deben tocarse la nariz. Si luego dice: «¡Zapatead!», nadie debería zapatear, porque no ha dicho «Simón dice» antes de la instrucción. Si alguien zapatea, quedará eliminado.
5. La última persona que quede ganará el juego y sustituirá a la persona que dice «Simón dice».

Consejo: cambie el nombre «Simón» por un nombre local familiar. También puede usar su propio nombre.

Cognitivo



Físico



Social



Emocional



Lingüístico



Pillapilla en cadena



Nivel de dificultad	Tipo de juego	Edad de juego	Juguetes y recursos	Metas de desarrollo
Fácil	Juego recreativo	A partir de 4 años	No hay juguetes	Habilidades sociales y emocionales

Instrucciones

1. Elija a una persona para que sea el perseguidor. El objetivo es pillar a todos los integrantes del grupo.
2. Cuando el perseguidor pille a alguien, debe unirse a él por los brazos o cogerse las manos para formar una cadena.
3. Los dos perseguidores seguirán pillando a los demás, que se irán uniendo a la cadena.
4. El juego termina cuando todo el mundo forme parte de la cadena.

Cognitivo



Físico



Social



Emocional



Lingüístico



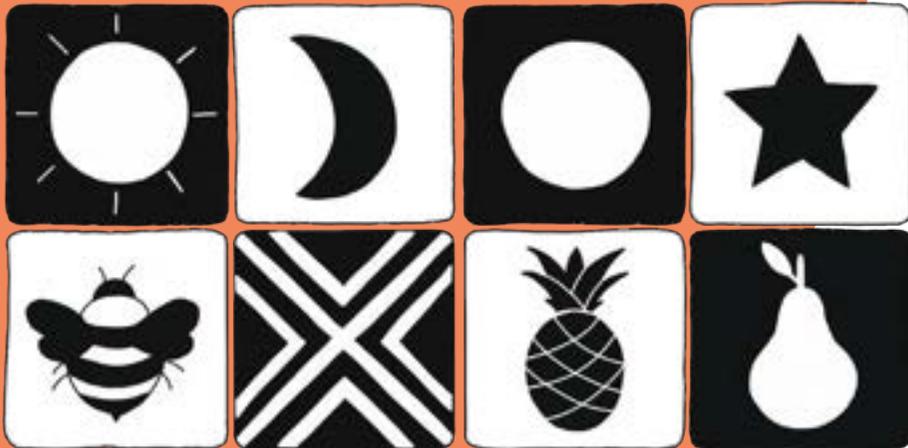
Producción y fabricación

Instrucciones paso a paso para fabricar juguetes y recursos de juego sobre el terreno.



© Patrick Meinhardt
Camerún, 2020

Tarjetas de estimulación visual con contraste



Edad de juego

A partir de 0 meses

Tiempo

10 minutos

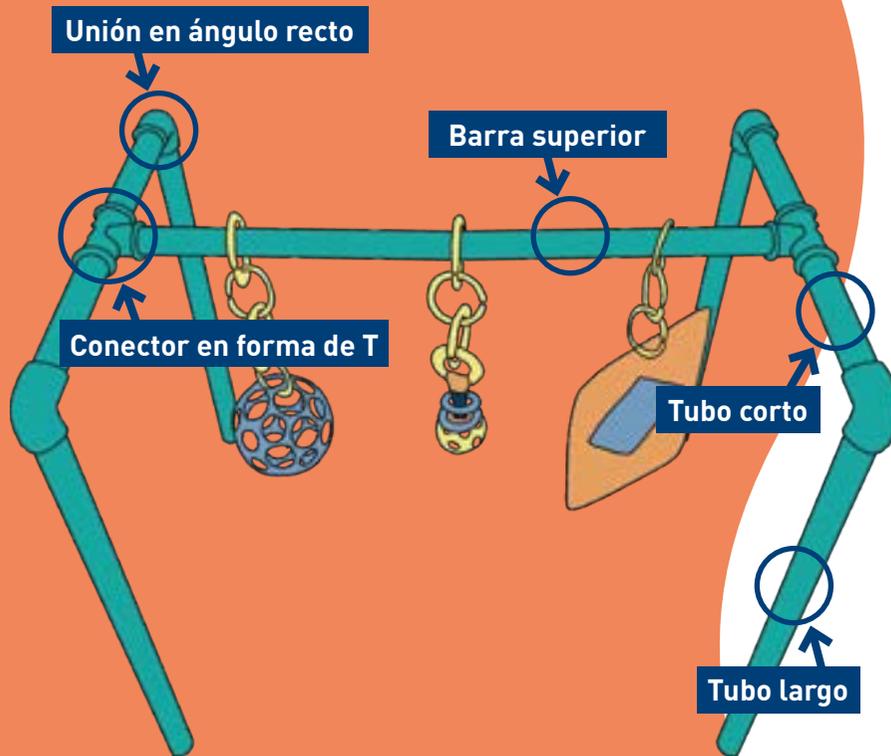
Materiales

- Papel blanco
- Rotulador negro
- Opcional: hojas plastificadas

Instrucciones

1. Use un papel blanco y un rotulador negro y dibuje formas/ líneas gruesas para crear una imagen de alto contraste o imprima imágenes de alto contraste de Internet.
2. Enseñe las imágenes a una distancia de entre 20-30 cm del bebé (desde arriba o a los lados).
3. Opcional: plastificar las imágenes para poder limpiarlas y reutilizarlas. Los bebés no ven todos los colores hasta los cinco meses de edad. Las imágenes de alto contraste (negro, blanco, rojo) son ideales para promover la interacción visual y la estimulación cerebral.

Gimnasios infantiles



Edad de juego

A partir de 0 meses

Tiempo

1 hora



Materiales

- Tubos de PVC de 2 cm de grosor
- Uniones en ángulo recto de PVC de 12 cm
- Accesorios de PVC con conector en forma de T de 7 cm
- Pegamento de PVC
- Bridas o ganchos de cortina
- Opcional: pintura en aerosol

Instrucciones

1. Conecte un tubo largo y un tubo corto a una cada lado de una unión en ángulo recto de PVC. Repita cuatro veces (consulte la imagen de la izquierda).
2. Usando el conector en forma de T, inserte una pieza de tubo corto en las dos aberturas laterales. Repita dos veces.
3. Una los dos conectores en forma de T mediante la barra superior.
4. Una vez lo tenga todo montado, ajuste lo que sea necesario en el armazón para que quede correctamente asentado en el suelo.
5. Pegue las piezas.
6. Utilice ganchos de cortina o bridas para colgar juguetes (consulte [«Tarjetas de estimulación visual con contraste» en la página 71](#) para ver un ejemplo de un juguete para colgar, o use juguetes comprados en tiendas).
7. Coloque el gimnasio infantil por encima del bebé (si está acostado) o delante de él (si está sentado) para animarle a alcanzar los objetos. Si utiliza ganchos de cortina, ajuste la altura de los juguetes.

Agita que te agita



Edad de juego

A partir de 2 meses

Tiempo

10 minutos

Materiales

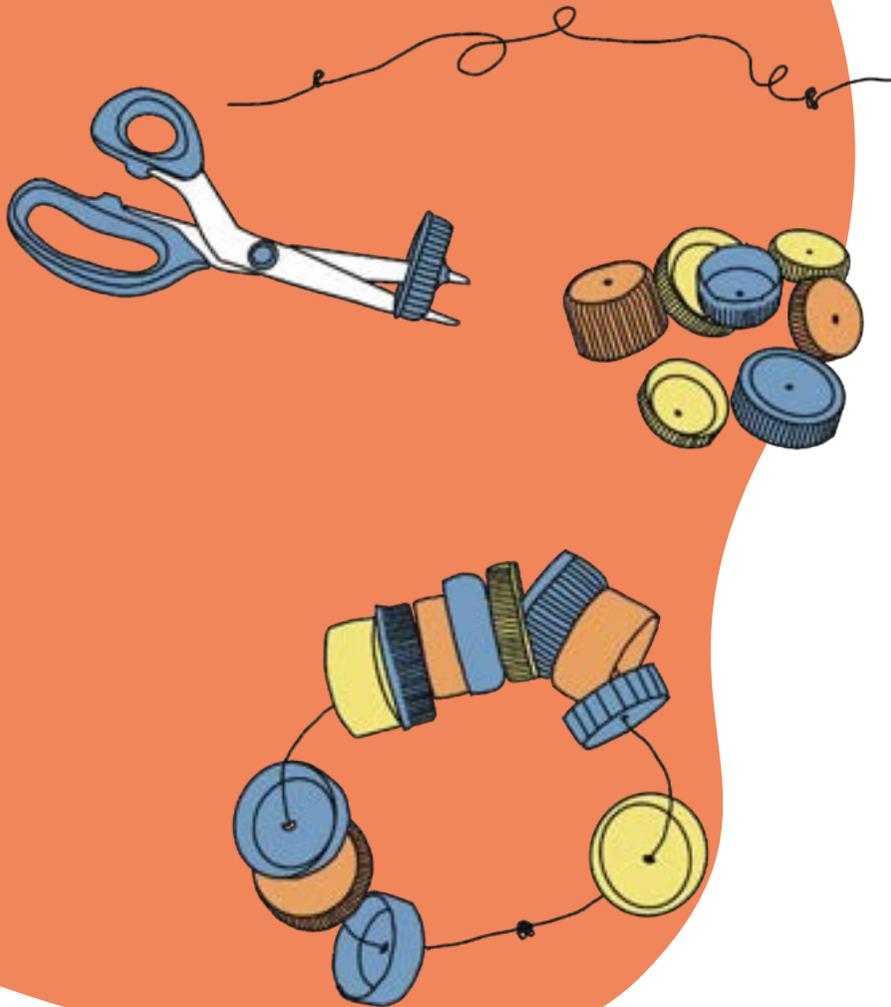
- Frasco de medicamento vacío (o un frasco de un tamaño similar, unos 100 ml)
- Arroz seco, legumbres secas, conchas o piedras
- Pegamento
- Opcional: rotuladores

Instrucciones

1. Limpie el frasco vacío y séquelo bien.
2. Eche 1-2 cucharillas de relleno en la botella.
3. Cierre la botella con pegamento para evitar riesgos de asfixia.
4. Opcional: colorear el exterior del frasco con rotuladores.

Si utiliza recursos reciclados, procure limpiarlos antes siguiendo los estándares de PCI.

Pulsera sonajero



Edad de juego

A partir de 2 meses

Tiempo

15 minutos

Materiales

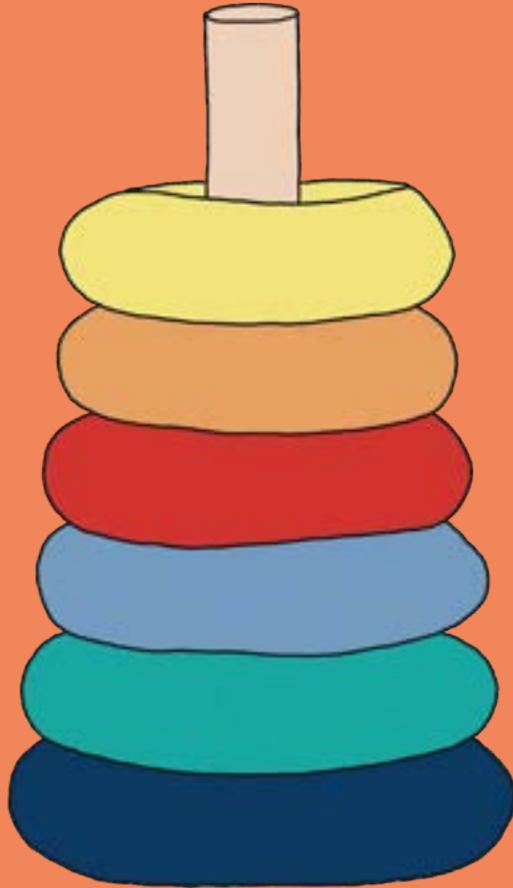
- Una cuerda (20-30 cm)
- Tapones de plástico de botellas de refresco (15-20)
- Un cuchillo, una cuchilla o tijeras

Instrucciones

1. Con un cuchillo o una cuchilla, haga una incisión en el centro de los tapones de botella.
2. Corte la cuerda a la longitud que desee para la pulsera sonajero (20-30 cm).
3. Ensarte los tapones de botella a través de la cuerda, dejando cuerda suficiente para poder hacer un nudo.
4. Haga un nudo para rematar el sonajero.
5. Deje que el bebé sostenga el sonajero, lo sacuda, se lo lleve a la boca o intente alcanzarlo.

Si utiliza recursos reciclados, procure limpiarlos antes siguiendo los estándares de PCI.

Anillos apilables



Edad de juego

A partir de 6 meses

Tiempo

15 minutos

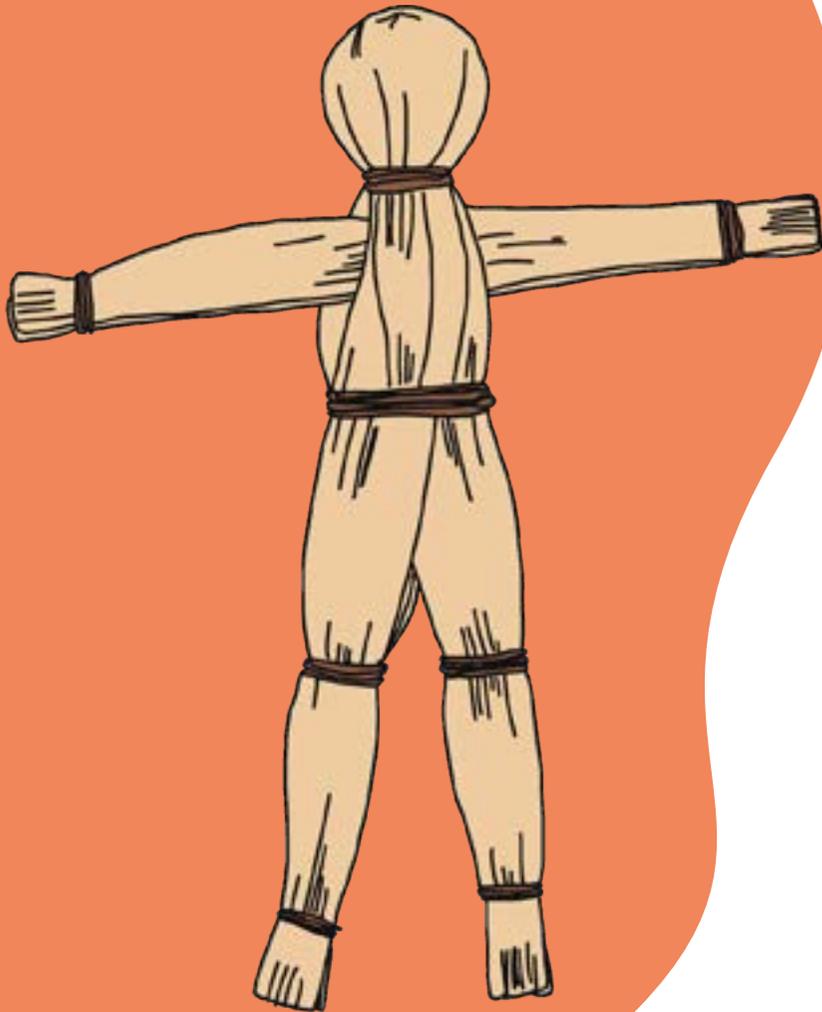
Materiales

- Tubo de PVC de 15 cm de altura
- Pegamento de PVC
- Pieza de plástico del interior del esparadrapo, tapas de plástico de latas, rollos de papel absorbente (cortados, de un solo uso), otros materiales con un orificio en el centro
- Opcional: pintura en aerosol

Instrucciones

1. Pegue el tubo de PVC a la base sólida.
2. Utilice las piezas de plástico del interior del esparadrapo u otro objeto con un orificio en el centro para apilarlos en un soporte.
3. Opcional: pintar el soporte y las piezas.

Muñecas hechas de cáscara



Edad de juego

A partir de 2 años

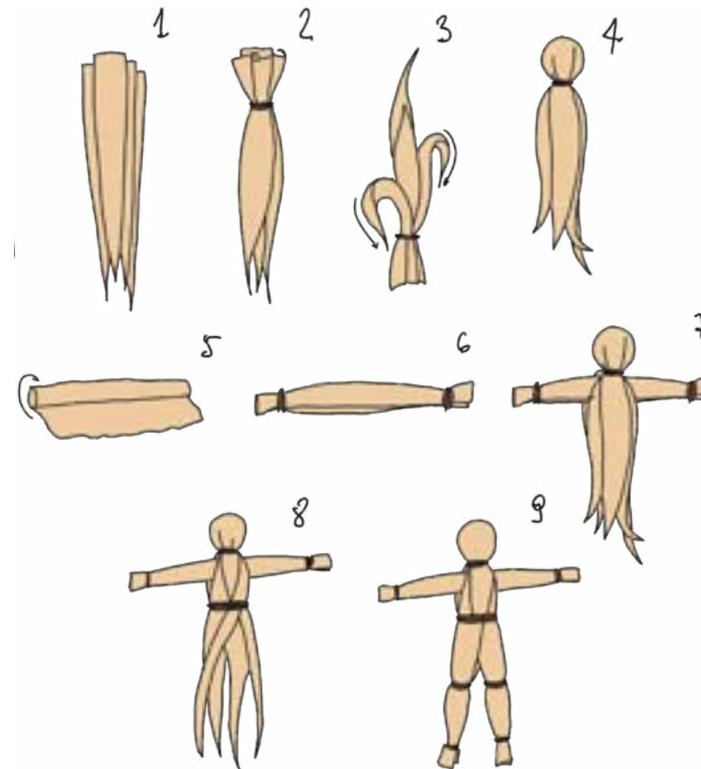
Tiempo

10 minutos

Materiales

- Cáscara de maíz o palma
- Una cuerda

Instrucciones



Puzles



Edad de juego

A partir de 3 años

Tiempo

10 minutos

Materiales

- Papel
- Rotuladores/ceras/lápices
- Unas tijeras
- Opcional: papel plastificado

Instrucciones

1. Dibuje una imagen que sea familiar para el niño (por ejemplo, un perro o un plátano) o bien imprímala (en color, si es posible).
2. Recorte la imagen en fragmentos; con unos sencillos cortes lineales va bien (tres a cuatro fragmentos para niños de tres años, hasta 50 fragmentos para niños de cinco años que sean capaces de completar puzles más complejos).
3. Opcional: plastificar los fragmentos para poder reutilizar el puzle.

Como alternativa, el niño puede colorear la imagen dibujada a mano para que participe en el proceso de creación del puzle.

Inspírese

En MSF promovemos unas iniciativas de terapia de juego cuanto más creativas mejor usando los recursos disponibles que tengamos a mano.

En esta sección se incluyen ejemplos de cómo hemos integrado conceptos de terapia de juego en los proyectos, con una selección de casos prácticos escogidos para servir de inspiración para ideas, acciones e iniciativas destinadas a apoyar la terapia de juego.

1. Gimnasios infantiles.....79
2. Contenedor reconvertido en mesa.....80
3. Centro médico para teatralizaciones.....81
4. Juego del kit médico.....82
5. Manualidades y juguetes como recuerdos83



© Diana Zeyneb Alhindawi
Chad, 2024

Inspiración tomada de

Producción y fabricación

Edad de juego

0-6 meses (antes de que
empiecen a darse la vuelta)



© MSF
Sierra Leone, 2022

Gimnasios infantiles

Propósito

Fomentar el desarrollo del bebé estimulando su habilidad visual, de alcance y de agarre, así como el juego mientras está erguido.

Elaboración

Confeccionar juguetes con los recursos locales a mano sirve de ejemplo y defensa del juego en casa. Para colgar juguetes de un gimnasio infantil, use ganchos de cortina de ducha, bridas o cuerdas (un solo uso). Los juguetes se pueden hacer con trozos de tela, tapones de botella, imágenes en blanco y negro (para bebés pequeños) o colgando juguetes comprados. El criterio principal de los objetos que se cuelgan es construirlos a partir de objetos que sean visual y auditivamente atractivos para el bebé.

Haga que los progenitores participen en la elaboración de juguetes para gimnasios infantiles y deje que se lleven los juguetes con ellos. En casa, los progenitores pueden usar perchas para la ropa, cuerdas o una rama de árbol para colgar los objetos.

Inspiración tomada de

Edad de juego

Concepto y principios

9-18 meses

Contenedor reconvertido en mesa

Propósito

El uso de muebles de un tamaño y altura adecuados da a entender al niño que el espacio va dirigido a ellos.

Ejemplo

Fomentar el uso de los músculos de las piernas y el movimiento es un objetivo secundario habitual del juego en los grupos con desnutrición. Este contenedor estaba destinado a desmontarse para desecharlo. El equipo de terapia de juego lo pintó y reconvirtió en una mesa para fomentar la posición de pie mientras el niño jugaba. La mesa tiene la altura perfecta para pacientes de nueve a dieciocho meses, y la pared del espacio de juegos es ideal para niños de más de dos años.

Reciclaje

Al usar este contenedor, se ahorró en gastos de compra de suministros y se redujo la huella medioambiental del proyecto. El equipo de terapia de juego tiene una reserva de pinturas para aumentar el atractivo de los materiales y dar una capa de revestimiento protector exterior.



© MSF
Sierra Leona, 2022



© MSF
Sierra Leona, 2022

Inspiración tomada de

Concepto y principios

Edad de juego

2,5 años

Centro médico para teatralizaciones

Propósito

Si el programa está enfocado hacia algo muy específico (por ejemplo, la anestesia), considere la posibilidad de crear un espacio de juego médico dedicado donde los niños puedan explorar el equipamiento médico que van a ver.

Diversas investigaciones han demostrado que los niños que están preparados para la anestesia despiertan más calmados y menos ansiosos después del procedimiento.

Adapte la teatralización a su programa. Si está centrado en la inmunización, juegue con jeringuillas (sin la aguja) y promueva técnicas positivas de asimilación de situaciones, como respirar hondo, contar o sentarse con un cuidador, que puede preparar tanto a niños como a cuidadores. Describa la experiencia utilizando un lenguaje sensorial, por ejemplo: «Vamos a limpiarnos con jabón, que está frío y húmedo» o «A lo mejor sientes un pequeño pinchazo». Dé a los niños una tarea en la que centrarse: «Tu trabajo es mantener el brazo quieto» o «Tu trabajo es apretar la mano de la abuela si te duele».

Inspiración tomada de

Edad de juego

Concepto y principios

3 años



© MSF

Juego del kit médico

Propósito

Este proyecto de manualidades ayuda a los niños a acostumbrarse a las herramientas, aparatos y materiales que podrían usarse durante una intervención, una visita al hospital o una cita con un médico.

Ejemplo

Pida a los niños que colorean, dibujen o reúnan equipamiento médico que hayan visto en el hospital. Mientras los niños están haciendo la manualidad, pregúnteles para qué sirve cada herramienta y si la habían visto antes. Hablar sobre experiencias médicas puede ayudar a normalizarlas. Utilice explicaciones sencillas sobre el equipamiento si los niños no saben para qué sirve. Por ejemplo, dícales que un manguito de presión arterial mide la rapidez con la que la sangre circula por el cuerpo.

Cuando un equipamiento médico concreto no esté disponible para jugar, el uso de hojas para colorear es una forma sostenible de facilitar el juego.

Inspiración tomada de

Edad de juego

Producción y fabricación

3 años

Manualidades y juguetes como recuerdos

Haga manualidades o fabrique juguetes con materiales reciclados o locales para crear un recuerdo de una visita al hospital.

Propósito

Proyectos artísticos y manualidades para crear decoraciones o recuerdos a todo color. Busque por Internet actividades manuales que sean sencillas: arcilla, molinillos, collages o cualquiera de las tarjetas del equipo de producción/fabricación... todos pueden inspirar y capacitar a un niño o un cuidador para fabricar un juego que puede seguir usando en casa.



© MSF

Introducción

Fundamentos

Recursos

Material de
difusión

Concepto
y principios

Actividades
y juegos

Producción
y fabricación

Inspírese

