



TESÁI HA TEKO
PORÁVE
MOTENONGDEHA
MINISTERIO DE
SALUD PÚBLICA
Y BIENESTAR SOCIAL

TETĀ REKUÁI
GOBIERNO NACIONAL

Paraguay
tetãguarã
mba'e

Desarrollo Infantil Temprano “Paraguay Creciendo Juntos”



INSTRUCTIVO PARA EL USO Y ELABORACIÓN DE JUGUETES Y MATERIALES DIDÁCTICOS



TESÁI HA TEKO
PORÁVE
MOTENONDÉHA
MINISTERIO DE
SALUD PÚBLICA
Y BIENESTAR SOCIAL

TETĀ REKUÁI
GOBIERNO NACIONAL

Paraguay
tetãguarã
mba'e

Desarrollo Infantil Temprano "Paraguay Creciendo Juntos"



INSTRUCTIVO PARA EL USO Y ELABORACION DE JUGUETES Y MATERIALES DIDÁCTICOS

La presente publicación forma parte de las acciones que ejecuta el Ministerio de Salud Pública y Bienestar Social en el marco del Plan Nacional de Desarrollo Integral de la Primera Infancia 2011-2020.

Están autorizadas la reproducción y divulgación por cualquier medio del contenido de este material, siempre que se cite la fuente. Este documento no tiene fines de lucro, por lo tanto no puede ser comercializado en el Paraguay ni en el extranjero.

Título

Instructivo para el Uso y Elaboración de Juguetes y Materiales Didácticos

Editor

Ministerio de Salud Pública y Bienestar Social

Coordinación de Edición

Dra. Elizabeth Céspedes
Dra. Sonia Pereira
Lic. Rocío Florentín
Dr. Bernardo Sánchez

Edición y Corrección

Lic. Silvia Ocampos Araújo

Diseño Gráfico

Estrategia y Soluciones

Imprenta

Tirada

ISBN

ISBN: 978-99967-36-94-0



Setiembre de 2019.

Asunción-Paraguay

El uso de un lenguaje que no discrimine ni marque diferencia es una preocupación del MSPBS. En este material se opta por el uso del masculino genérico que obedece únicamente a un criterio de economía del lenguaje y procura una lectura más fluida, sin que ello tenga una connotación discriminatoria.

AUTORIDADES

Dr. Julio Daniel Mazzoleni
MINISTRO DE SALUD PÚBLICA Y BIENESTAR SOCIAL

Dr. Julio Rolón Vicioso
VICEMINISTRO DE SALUD PÚBLICA Y BIENESTAR SOCIAL

Dirección General de Desarrollo de Servicios y Redes de Salud
Dr. Juan Carlos Portillo

Dirección General de Programas de Salud
Dra. Patricia Veiluva Arguello

Dirección General de Planificación y Evaluación
Econ. Emiliano Fernández Franco

Dirección General de Administración y Finanzas
Lic. Alcides Velázquez

Dirección General de Promoción de la Salud
Lic. Mirian Benítez

Dirección General de Comunicación en Salud
Lic. Milder Melgarejo

COMITÉ RISS-CONE-MAIDIT

Dirección de Salud Integral de Niñez y Adolescencia
Dra. Zully Suarez Armoa

EQUIPO TÉCNICO

DESARROLLO INFANTIL TEMPRANO

Coordinadoras

Dra. Elizabeth Céspedes
Dra. Sonia Pereira

Equipo Técnico

Dra. María Ligia Aguilar
Dra. María Isabel del Puerto
Lic. Rocío Florentín
Dr. Bernardo Sánchez

Participantes en la validación

Dirección General de Atención Primaria de la Salud

Lic. Damian Sedliak

VI Región Sanitaria Caazapá

Dra. Graciela Grommek

INEPEO

Lic. Hildelita Zárate

CIRD

Dra. Berta Cálcena
Dr. Osvaldo Benítez

X Región Sanitaria Alto Paraná

Lic. Graciela Villanueva

Dirección General Programas Salud Salud Sexual Reproductiva

Tecn. SSR Laura Barreto
Dr. Daniel Ramallo
Lic. María Luisa Espejo

Dirección General Planificación Estratégica - DFMP

Lic. Ana Samudio

II Región Sanitaria San Pedro

Lic. Rosa Agüero

IV Región Sanitaria Guairá

Dr. David Obregón Benítez
Lic. Alva Lucía Verdechia
Dr. José Obregón Acuña

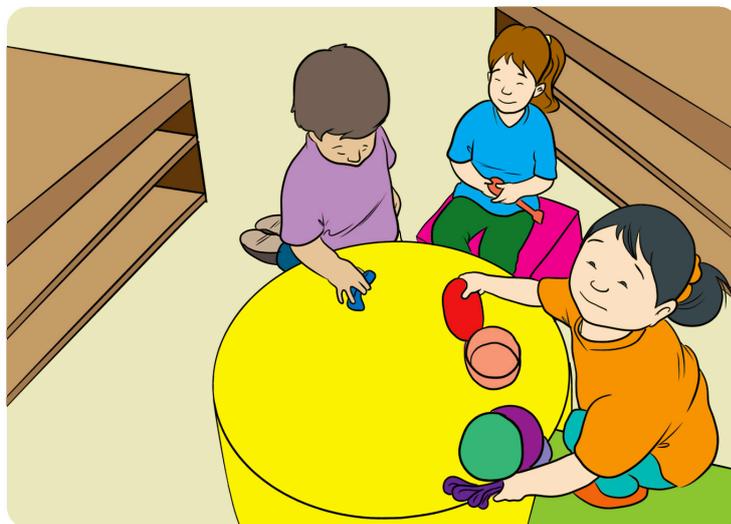
PRESENTACIÓN

Los juguetes y materiales didácticos utilizados de manera apropiada contribuyen a potenciar el desarrollo armónico y adecuado de los niños, sobre todo en los primeros años de vida.

En este material se ofrecen algunas orientaciones para que los integrantes del Equipo de Salud de la Familia (ESF) de las Unidades de Salud Familiar (USF), enseñen a los padres o cuidadores cómo jugar con los niños, utilizando juguetes o materiales didácticos comprados, los que ellos mismos puedan elaborar con elementos reciclables (revistas viejas, botellas de plástico, retazos de tela etc.) o recursos de la naturaleza, como semillas, cereales, vainas, piedritas, trocitos de madera, etc.

Es importante mencionar aquí que en las diversas modalidades de atención en DIT a ser implementadas en las USF, se utilizan juguetes y materiales didácticos como instrumentos de interacción para crear un vínculo saludable entre el niño y el adulto, al mismo tiempo que estimula los diferentes dominios del desarrollo.

Así también, en este instructivo, se dan recomendaciones sobre las características que deben tener los juguetes y materiales didácticos para la seguridad de los niños e indicaciones para su limpieza y desinfección.



INICIO DE LAS ACTIVIDADES

Antes de iniciar la actividad y al terminarla, el ACS o si este no puede o no se encuentra, el auxiliar de enfermería, organizará el espacio, pidiendo la colaboración de la familia para arreglar y limpiar.

Deberán seleccionarse los juguetes y materiales didácticos que se van a utilizar, teniendo en cuenta la edad de los niños que participarán de la actividad.

Una vez finalizado el encuentro, los juguetes deberán ser limpiados, desinfectados cuando corresponda y guardados nuevamente.

Para la distribución de juguetes y juegos podrá considerarse 3 grupos de niños:

- De 0 a 11 meses.
- De 12 a 35 meses.
- De 36 a 59 meses.

Si los niños presentes son de edades diferentes, se utilizarán juguetes para las diferentes edades.

Para las actividades de juego se tendrá en cuenta lo siguiente:¹

1. Que los juguetes tengan colores, tamaños y sonidos atractivos para los niños.
2. Que el niño los pueda agarrar y sostener fácilmente.
3. Que el objeto sea seguro en cuanto a superficie (no filosa), tamaño, pintura (no tóxica) para niños de diferentes grupos de edad.
4. Observar que los juguetes sean atractivos para niños de diferentes edades. Un niño pequeño puede disfrutar al introducir piedras en una botella plástica. Un niño mayor puede usar las mismas piedras para contar, a medida que las introduce en la botella plástica.
5. Tener en cuenta: ¿qué puede aprender el niño al usar este juguete? Analizar las habilidades en función del desarrollo físico, lenguaje y comunicativo, cognitivo y socioemocional.
6. ¿Cómo podría influir el juego con este juguete en la interacción entre el cuidador y el niño? A su vez, ¿cómo podría un padre usar este "juguete" con un niño con un retraso en su desarrollo o con una discapacidad (por ejemplo, un niño ciego o con parálisis cerebral)?
7. Ser creativos y dejar que el niño y su familia exploren sus capacidades libremente.

El juego activo, especialmente con el apoyo y la guía de adultos, sirve a los niños como introducción a las primeras ideas sobre el lenguaje, la lectoescritura, la matemática y el mundo físico, además de ayudarlos a desarrollar sus habilidades de reflexión.

El derecho al juego. La primera infancia en perspectiva 9.

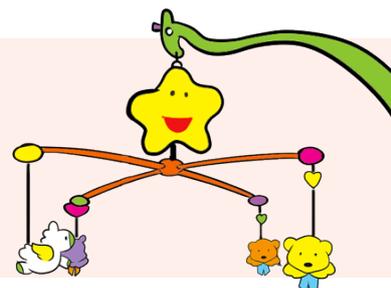
¹ Adaptado de "Cuidados para el desarrollo infantil". UNICEF.

CÓMO USAR LOS JUGUETES Y MATERIALES DIT

Recurso

SONAJERO Y MÓVIL MUSICAL

(Para niños de 0 a 11 meses).



Cómo jugar

- 1 Acostar al bebé boca arriba, sobre la alfombra de goma eva, colocar el sonajero o móvil musical frente a él y motivarle a que gire siguiendo el objeto. Hablarle cariñosamente mientras realiza la actividad. Repetir la misma acción poniéndolo boca para abajo.
- 2 Ofrecer al bebé el sonajero para que lo tome con las manos.

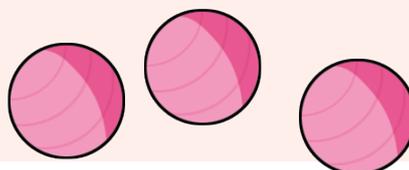
¿Qué dominio se estimula y qué aprende el niño?

Con esta actividad, el niño irá desarrollando su motricidad fina, aprende además a localizar el origen del sonido y a seguir con la mirada.

Recurso

PELOTA

(Para niños de 0 a 11 meses, 12 a 36, 36 a 59 meses).



Cómo jugar

0 a 11 meses:

Poner al bebé en posición de gateo sobre la alfombra de goma eva, mostrarle la pelota o sonajero a poca distancia y animarle que vaya gateando hacia el juguete.

12 a 35 meses:

Poner frente al niño una pelota y animarlo a que la chute.

36 a 59 meses:

Pararse dos metros delante del niño y pedirle que chute la pelota entre las piernas del adulto.

Pedirle que coloque la pelota sobre sus piernas y que el niño la suba y la baje sin soltarla, repitiendo: sube... baja...

¿Qué dominio se estimula y qué aprende el niño?

Con estas actividades desarrollan la motricidad gruesa.

Recurso

TARJETAS DIDÁCTICAS

(Para niños de 0 a 11 meses).



Cómo jugar

Pedirle a la mamá, papá o cuidador que tenga al bebé en su regazo. Mostrarle las tarjetas con dibujos y contarle lo que se ve y pedirle que repita.

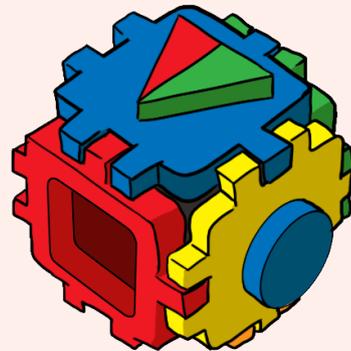
¿Qué dominio se estimula y qué aprende el niño?

Con esta actividad el niño irá desarrollando el lenguaje expresivo y comprensivo, así como el vocabulario, y aprendiendo a comunicarse.

Recurso

JUEGO DE ENCASTRE

(Para niños de 12 a 35 meses).



Cómo jugar

Sentar al bebé sobre la alfombra de goma eva, ofrecerle el juego de encastrado, dejarle explorar cada pieza y si no lo hace, mostrarle una vez cómo hacerlo y alentarle a que lo imite.

Mencionarle los colores y las formas, pedirle que agrupe cada pieza por colores. Felicitarlo cuando lo logra.

¿Qué dominio se estimula y qué aprende el niño?

Con esta actividad desarrollan la motricidad fina, así como aprenden a discriminar y agrupar por las formas y los colores.

Recurso

CUENTOS

(Para niños de 0 a 11, de 12 a 35 meses, y 36 a 59 meses).



Cómo jugar

0 a 11 meses:

Darle al bebé un cuento para que pase las hojas como pueda, poco a poco pasará más hojas. Cuénteles y muéstrelas lo que ven. Permita que el niño tome el libro varias veces con sus manos.

12 a 35 meses:

Darle al niño un libro de cuento. Preguntarle lo que ve y ayudarlo a completar la frase. Ejemplo: "Esto que ves es un pe.....rro".

36 a 59 meses:

Darle al niño un cuento, dejarle pasar las hojas, contarle el cuento y después preguntarle sobre lo que ve y qué está haciendo. Ejemplo:

- ¿Qué está haciendo el perro?
- ¿Cómo se llama el nene?
- ¿Cómo dice el perro?

¿Qué dominio se estimula y qué aprende el niño?

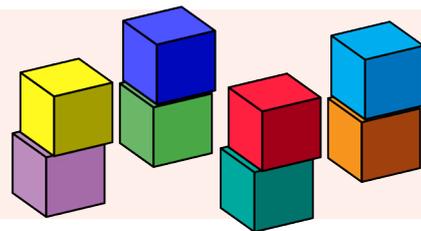
Con esta actividad se irá desarrollando el lenguaje, la creatividad, su vocabulario, al mismo tiempo se desarrolla la motricidad fina.

Además, este es un momento propicio para fortalecer su vínculo con el adulto.

Recurso

CUBOS PARA APILAR

(Para niños de 12 a 35 meses y 36 a 59 meses).



Cómo jugar

12 a 35 meses:

Enseñar al bebé a jugar con cubos, formando hileras, armar una torre de dos o tres cubos. Si no lo hace solo, mostrarle y alentarle a que lo imite.

36 a 59 meses:

Pedirle que construya torres de 4 hasta 8 cubos, que agrupe de a dos o tres y por colores.

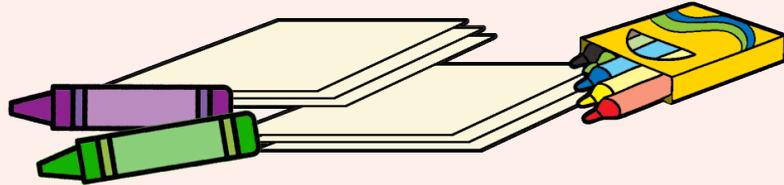
¿Qué dominio se estimula y qué aprende el niño?

El niño desarrolla la capacidad de observación. Reconoce formas, colores, cantidad y mejora su coordinación visomotora (ojos-mano).

Recurso

PAPEL BLANCO Y CRAYOLAS

(Para niños de 12 a 35 meses).



Cómo jugar

Dar una hoja de papel blanco al niño y crayolas.

Permitir que realice trazos libremente sobre el papel.

Estimular su capacidad creadora.

¿Qué dominio se estimula y qué aprende el niño?

El niño desarrolla mejor su motricidad fina, específicamente la coordinación visomotora y despliega su creatividad.

Recurso

REPRODUCTOR DE MÚSICA

(Todas las edades).



Cómo jugar

0 a 11 meses:

Poner música infantil, mecer al niño al ritmo, acariciarlo.

12 a 35 – 36 a 59 meses:

Cantar y pedirle al niño que lo acompañe y alentarle a que se mueva al ritmo de la música.

Cuando termina la música, aplaudir.

¿Qué dominio se estimula y qué aprende el niño?

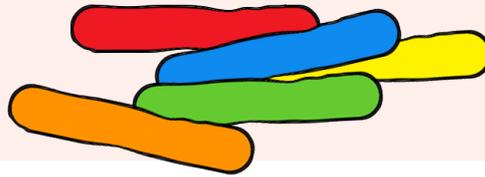
Desarrollan el área socioemocional, lenguaje, percepción auditiva y comunicación.

Además de su atención y memoria auditiva.

Recurso

PLASTILINA

(Para niños de 12 a 35 meses.)



Cómo jugar

Dar al niño la plastilina para que la moldee a su gusto.

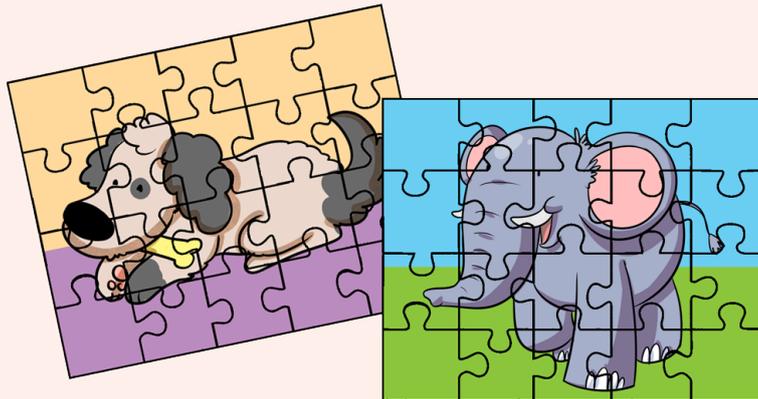
¿Qué dominio se estimula y qué aprende el niño?

Con esta actividad desarrollan la motricidad fina y la creatividad.

Recurso

ROMPECABEZAS

(Para niños de 12 a 35 y 36 a 59 meses.)



Cómo jugar

12 a 35 meses:

Mostrar al niño un rompecabezas de 4 piezas, desarmarlo y pedirle que lo vuelva a armar. Felicitarle aunque no lo logre.

36 a 59 meses:

Mostrar al niño un rompecabezas de 8 piezas, mostrarle cómo se unen las partes y pedirle que lo arme. Felicitarle aunque no lo logre.

¿Qué dominio se estimula y qué aprende el niño?

Desarrolla la capacidad de organizar los elementos en el espacio.

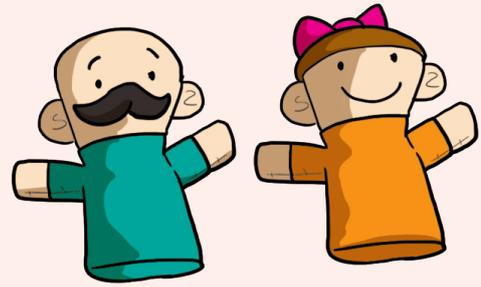
Desarrolla la capacidad de relacionar las partes con el todo.

Memoria visual.

Recurso

TÍTERES

(Para niños de 0 a 11 meses.)



Cómo jugar

Sentarle al niño sobre la rodilla de la mamá y frente a usted. Llamar su atención para que siga todos sus movimientos al hacer una representación con el títere.

¿Qué dominio se estimula y qué aprende el niño?

El niño desarrolla la comunicación, el lenguaje, fortalece el vínculo con sus cuidadores y la creatividad.

A continuación se incluyen una serie de actividades para que las familias realicen con sus hijos, para estimular el desarrollo socioemocional:

Cuando el niño es muy pequeño, y le estira el pelo o le lastima con sus uñas, no le rete, ya que aún no tiene una adecuada coordinación motriz; dígame que le dolió y retire suavemente su mano del cabello o zona lastimada.

Cuando alimente a su hijo sonríale mirándole a los ojos.

Todos los días llévele a pasear fuera de la casa, mientras, cuénteles a donde se van y lo que están viendo.

Todos los días hacerse de tiempo para cantarles, contarles cuentos, recitarles o inventar juegos que le entusiasmen.

Alzarle upa cuando le dé la comida. Hablarle, besarle, acariciarlo y sonreírle con frecuencia.

Hacerle cosquillas suaves alrededor de los labios.

Bañarle con agua cálida, a la temperatura de su cuerpo.

Facilítele diversos movimientos, permitiéndole que se mueva libremente, dándole seguridad y confianza.

Haga gestos, como decir adiós con la mano, para que el niño aprenda por imitación.

Repetir los sonidos que hace. Ej.: “ag, ag... ma, ma, ma...”, “pa... pa... pa..., ta... ta... ta”, etc.

Enseñarle a expresar sus emociones. Por ejemplo, mostrarse feliz si el niño le acaricia, gestos de dolor si el niño le pega, contándole que le dolió. Además gestos de sorpresa, cansancio, susto. Así, el niño aprenderá imitando

Muéstrele y cuénteles el nombre de las personas que le rodean. Ejemplo: “él es papá, ella tu hermana, aquella es tu mamá, yo soy tu hermano”.

Si el niño se golpea con algo y llora, dígame: “Sé que te duele, dentro de un ratito te va a pasar”. Así aprenderá a expresar sus emociones.

ELABORACIÓN DE JUGUETES Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Para elaborar juguetes y materiales didácticos se deberán seleccionar materiales que no ofrezcan riesgos para los niños.

- Piezas pequeñas, por ejemplo, los botones deberán tener un diámetro igual o mayor de 3 cm.



- Se deberán evitar las piezas cortantes, por ejemplo, vidrio, cd, latas con borde cortante, focos.



- Se deberán evitar las piezas astilladas, por ejemplo, madera sin lijar, muebles en mal estado.



- Se deberán evitar tóxicos al inhalar, consumir o en contacto con la piel, por ejemplo, objetos con plástico y pintura tóxica, pegamentos.



- Se deberán evitar residuos electrónicos, por ejemplo, celulares, radios, pilas.



OJO

A las herramientas que se utilizan para la construcción de juguetes solo tendrán acceso los adultos (ACS, auxiliares de enfermería y los padres o cualquier adulto acompañante).

CÓMO ELABORAR JUGUETES Y MATERIALES DIDÁCTICOS CON ELEMENTOS RECICLABLES

Juguete

Materiales y cómo construir

MÓVILES PARA COLGAR



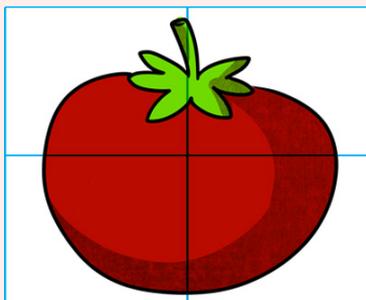
Se pueden fabricar con diferentes materiales. Como ejemplo se pueden colgar tiras de tela o cintas de diferentes colores de una argolla de madera o plástico, tubos de cartón o latas pintadas. Se puede poner en el extremo que se usa para colgar piolín, cintas o goma elástica.

SONAJEROS



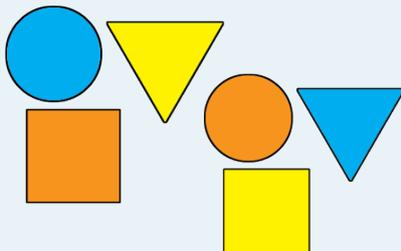
Se pueden fabricar usando botellas de plástico de diferentes tamaños. Cargar dentro de las botellas objetos que producen distintos sonidos como maíz, arroz, poroto, piedritas. Tapar y sellar la tapa con un pegamento no tóxico.

ROMPECABEZAS



Seleccionar una figura grande (animal de granja, fruta, utensilios, otros) de una revista o página escolar, pegar sobre un cuadro de cartulina o cartón de 15 cm de lado y cortar en 4 o 6 cuadros más pequeños.

FORMAS GEOMÉTRICAS



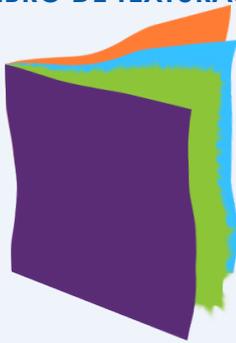
Sobre un cartón o cartulina, dibujar figuras geométricas de diferentes colores y tamaños (círculo, triángulo y cuadrado), cortar por los bordes y utilizar para agrupar por formas, colores o tamaños. También cortar números para enseñar a contar.

TARJETAS DIDÁCTICAS



Dibujar y cortar un cuadro de cartón o cartulina. En una de sus caras, pegar figuras o fotos (animales, frutas, ropas, zapatos) colocando abajo el nombre del elemento.

LIBRO DE TEXTURAS



Cortar cuadros de telas de diferente textura (algodón, arpillera, paño) y pegar una figura de color atractivo de otra tela en cada cuadro. Unir los cuadros en uno de sus extremos cosiendo o pegando.

ENCASTRE



Dibujar y cortar en las caras de una caja de cartón diferentes formas geométricas, y de la misma medida hacer en cartulina o cartón formas geométricas para introducir en la caja. También se pueden utilizar otros objetos para introducir en la caja.

LIMPIEZA Y DESINFECCIÓN DE JUGUETES

Los juguetes y materiales didácticos se deberán limpiar o desinfectar de acuerdo a cada caso, luego de ser utilizados en la USF o en la casa, siguiendo estas recomendaciones:

Limpieza: Quitar los gérmenes de la superficie. Funciona utilizando agua y jabón.

Desinfección: Matar los gérmenes en la superficie y funciona con la aplicación de sustancias químicas microbicidas (lavandina).

TABLA 3. LIMPIEZA DE JUGUETES Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Limpieza: Quitar los gérmenes de la superficie. Funciona utilizando agua y jabón.

Material	Tipo de limpieza	Producto	Responsable	Frecuencia	
Juguetes lavables	Diaria Diaria Terminal Diaria	Agua y jabón de coco	Auxiliar, agente comunitario Auxiliar o agente comunitario	Diaria Diaria	1. Lavar con un paño humedecido con agua tibia y jabón de coco. 2. Secado a temperatura ambiente.
Juguetes de madera pintados o barnizados					
Libros					

TABLA 4. DESINFECCIÓN DE JUGUETES

Desinfección: Matar los gérmenes en la superficie y funciona con la aplicación de sustancias químicas microbicidas (lavandina).

Material	Producto	Responsable	Frecuencia	Procedimiento
Juguetes lavables	Lavandina	Auxiliar o agente comunitario	Semanal	1. Pasarle un paño limpio humedecido con lavandina al 2 %. 2. Secado a temperatura ambiente.
Juguetes de madera pintados o barnizados				
Libros				

La limpieza y desinfección de los juguetes y materiales didácticos debe hacerse entre pacientes y antes de guardar.



TESÁI HA TEKO
PORÁVE
MOTENONGENIA
MINISTERIO DE
SALUD PÚBLICA
Y BIENESTAR SOCIAL

TETĀ REKUÁI
GOBIERNO NACIONAL

Paraguái
tetãguára
mba'e

Desarrollo Infantil Temprano "Paraguay Creciendo Juntos"



INSTRUCTIVO PARA EL USO Y ELABORACIÓN DE JUGUETES Y MATERIALES DIDÁCTICOS