

**EL JUEGO**

# ¿QUÉ ES EL JUEGO?

- Es el método a través del cual, el niño aprende a conocer el mundo que le rodea y a exteriorizar situaciones internas que no es capaz de expresar de otro modo.



# IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA INFANCIA

- El juego resaltaría por ser una valiosa experiencia para el aprendizaje, muy importante para el sano desarrollo de la personalidad infantil.

Jugar es cualquier actividad que se realiza por el placer que produce y no con fines determinados. El juego es una parte importante en la vida del niño pero la gente con frecuencia no aporta suficiente importancia al desarrollo del niño.



El juego es importante en varios sentidos:

- **Físico.** El juego contribuye a la formación física del niño, al igual que libera energía nerviosa que motiva al niño.
- **Social.** En este caso lleva al niño a comportarse de forma social, ya que de esta manera se muestra cooperativo, colaborativo y abierto.
- **Educacional.** El juego enseña a los niños pequeños a percibir formas, colores, tamaños y estructuras.

Los juegos entre niños pequeños comprenden desde simples actividades motoras con juguetes hasta juegos socializantes con otros niños pequeños.



# TIPOS DE JUEGO

## JUEGOS DE EJERCICIO O SENSORIOMOTORES

Abarca de los 0 a los 2 años.

- Son los primeros juegos y aparecen paulatinamente.
- Repetición de actividades de tipo motor: Movimientos del propio cuerpo o de objetos que tiene a su alrededor.
- El niño lo realiza por el placer que le produce.
- La risa, la cara de juego y sonrisa son un rasgo claro de la actitud lúdica que el niño manifiesta.
- Los padres son los primeros en interactuar y el niño colabora. Por ejemplo aserrín - aserrán o el cucu – tras



## **El ejercicio funcional favorece:**

- El desarrollo sensorial.
- La coordinación de movimientos y desplazamientos.
  - El desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- La comprensión del mundo, de los objetos, de las relaciones de causa y efecto, etc.
  - La coordinación óculo-manual.
    - La socialización.
    - La autoestima.

# JUEGO SIMBÓLICO



Aparece durante el **segundo año** de vida.

- Son juegos que utilizan símbolos a través de la imitación.
- El niño produce escenas de la vida real y ejercita papeles sociales de su entorno como puede ser el maestro, el medico, el tendero... Esto tiene una gran importancia porque favorece las interacciones sociales y resuelve conflictos.
- El niño a través del juego simbólico, manifiestan sus sentimientos, deseos y su relación con la realidad.
- Coincide con la adquisición del lenguaje, lo que provoca la realización de juegos utilizando ruidos o sonidos como el disparo de una pistola o la bocina de un coche.

A partir de los **7 años se complica** y se utilizan disfraces, representaciones teatrales, a partir de aquí aparecen los juegos de reglas.

- El juego simbólico aporta beneficios al desarrollo infantil como:
- 1. Comprender y asimilar el entorno.
- 2. Conocer los roles sociales, normas de conducta, valores, la socialización.
- 3. Desarrollar el lenguaje.
- 4. Favorece la imaginación y la creatividad.

# **LAS PRINCIPALES ACCIONES QUE SE REPRESENTAN EN EL JUEGO SIMBÓLICO SON RELACIONALES**

- **Primer grupo** argumentos que son una especie de versión o resumen de la realidad social simplificada. Jugar a familias, a médicos, a las casitas, a los colegios....
- Un **segundo grupo** está menos ligado a la realidad, y más a la ficción y la imaginación: jugar a superhéroes.
- Un **tercer grupo** está constituido por los argumentos individuales inventados: el juego de los amigos.

# JUEGO DE REGLAS



Aparece sobre los 6 o 7 años.

- Existen reglas que definen el propio juego.
- Requiere ponerse en el punto de vista del otro anticipándose a sus acciones y evitando su realización.

Piaget estudio:

- Practicas de las reglas ( cuales y como se utilizan).
- Conciencia de las reglas ( como entienden que deben someterse a ellas)

# PRACTICA DE REGLAS

- **Etapa motora:** Actividades motoras e individuales sin ninguna regla social.
- **Etapa egocéntrica:** Imitan reglas que ven en el exterior, pero no son capaz de seguirlas. No es una actividad completamente social y todos ganan.
- **Etapa de cooperación** : Juego plenamente social y de unificación de reglas, estableciendo una cooperación real, las reglas son obligatorias y no pueden cambiarse.
- **Etapa de codificación:** Los jugadores se ponen de acuerdo sobre las reglas que van a utilizar.

# CONCIENCIA DE LAS REGLAS

- 1.La regla es totalmente obligatoria.
- 2.La regla es sagrada e inamovible; es imposible establecer otras.
- 3.La regla es producto de mutuo acuerdo y aprobada de forma libre.



# EL JUEGO Y LA SOCIALIZACIÓN

- El juego es social en su origen y en sus manifestaciones. Hasta tal punto, es social, que quizás este rasgo sea dominante (los juegos tradicionales son transmitidos de una generación a otras en contextos socializadores).
- El contenido del juego infantil está relacionado con la vida, con el trabajo y con la actividad de los miembros adultos de la sociedad. Los juegos simbólicos, generalmente, hacen representar al niño roles sociales (juegan a las casitas, a la peluquería...) que son factores de socialización.
- Juegos de simple imitación, de ritos o juegos competitivos, entre otros, favorecen la socialización.



# JUEGOS MAS HABITUALES

Criterios	Clases de juegos
Espacio en el que se realizan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Juegos de interior</li><li>• Juegos de exterior: en la naturaleza, en la playa, parque, etc</li></ul>
Papel que desempeña el adulto	<ul style="list-style-type: none"><li>• Libre</li><li>• Dirigido</li><li>• Presenciado</li></ul>
Número de participantes	<ul style="list-style-type: none"><li>• Individual</li><li>• Paralelo</li><li>• Grupo</li></ul>
Actividad que promueve en el niño	<ul style="list-style-type: none"><li>• Juegos sensoriales</li><li>• Juegos motores</li><li>• Juego simbólico</li><li>• Juegos orales</li><li>• Juegos de razonamiento lógico-matemático</li></ul>

Por el material que utiliza	<ul style="list-style-type: none"><li>• Con material</li><li>• Sin material</li></ul>
Por las relaciones que se establecen	Relación asociativa <ul style="list-style-type: none"><li>• Relación competitiva</li><li>• Relación cooperativa</li></ul>
Por las reglas	<ul style="list-style-type: none"><li>• Juegos sin reglas</li><li>• Juegos reglados</li></ul>
Por el origen	<ul style="list-style-type: none"><li>• Étnicos</li><li>• Multiculturales</li><li>• Populares o tradicionales</li></ul>
OTROS	Juegos de mesa <ul style="list-style-type: none"><li>• Juegos de agua</li><li>• Juegos tecnológicos</li></ul>

# CESTO DE TESOROS

Mejorar la coordinación visomanual.

- Utilizar los distintos sentidos.
- Conocer distintos tipos de objetos.
- Desarrollar la curiosidad innata para descubrir las cualidades de las cosas.
- Aprender por sí solo y estructurar el pensamiento.
- Aumentar la capacidad de concentración y exploración.

# OBJETOS

- **Objetos naturales:** piedras, corcho, limones, manzanas, esponjas naturales, cepillos, pelotas, brochas, etc.
- **Objetos de madera:** cucharas, castañuelas, cuencos, carraca, pinzas, etc.
- **Objetos metálicos:** llaveros, embudos, triángulo, latas, colador, campanas, etc.
- **Objetos de piel o ropa:** monederos, pelotas, muñecos de trapo, fundas de gafas, bolsas de tela, etc.
- **Objetos de papel y cartón:** libretas, tubos, pepes variados, cajas, etc.
- **Objetos de vidrio (no cristal):** pomos, espejitos, etc.

# EL JUEGO HEURÍSTICO

- Con este juego se puede aprender la relación causa-efecto y conceptos prácticos como dentro-fuera o la noción de cantidad (mucho-poco-nada o lleno-vacío) entre otros.
- Está dirigido a niños y niñas de entre 12 y 24 meses, desde que empiezan a caminar hasta la aparición del lenguaje.
- Participantes=8

# OBJETOS

- **Materiales de la naturaleza**, conchas, cantos rodados, esponjas naturales, frutos secos, piñas, etc.
  - **Materiales reciclados**, aros, bobinas de hilo, cuerdas, llaveros, botones, llaves, tapones, cadenas, pelotas de ping-pong, etc.
  - **Materiales confeccionados**, pompones, etc.
- 
- **Contenedores**: son recipientes de un tamaño mayor que el material de juego y deben ser susceptibles de contener algunos objetos cada uno. Deben ser siempre los mismos, es conveniente que cada participante tenga tres o cuatro. Se recomiendan cilindros duros de cartón o metal, botes metálicos, cajas de madera, cartón o metal, sin tapadera.
  - **Bolsas**: se necesitan tantas bolsas como clases de objetos se hayan recogido. Es preferible que sean de tela y que lleven escrito el nombre y el dibujo de los objetos que contienen. Cada bolsa ha de ser lo suficientemente grande para contener unos 50 objetos iguales.

# DESARROLLO

## 1ª Fase. Preparación

En cada foco de actividad habrá 4 o 5 contenedores y entre 20 y 25 objetos sacados de cada una de las bolsas elegidas anteriormente

2ª Fase.  
Exploración y  
combinación de  
objetos

**3ª Fase. Recogida**

# JUEGOS TRADICIONES

- Aquel que es característico de una zona determinada en la que está muy arraigado y que se trasmite de generación en generación.
- Juegos de falda: aserrín-aserrán, 5 lobitos, etc.
- Juegos de conjuros: “Que llueva, que llueva...”
- Juego de pelota.
- Juegos de saltar: Burro.
- Juegos de cuerda.