



EL JUEGO

QUÉ SENTIDO TIENE EL ACTO DE JUGAR Y QUE EVOLUCIÓN SIGUE

IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil.

Las **habilidades físicas** (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego.

Las **habilidades mentales** se activan y evolucionan en aquellos juegos que fomentan la solución de problemas y relaciones causa - efecto (ejm: juegos de activar dispositivos para producir sonidos, iluminación, cubos encajables). A su vez nuestros hijos/as aprenden conceptos descubriendo mediante el juego formas, tamaños, colores... y el lenguaje evoluciona adquiriendo nuevas palabras para nombrar los objetos y actividades de entretenimiento en las interacciones con los adultos.

Las **habilidades sociales** también se dominan a través del juego cuando aprenden a seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y compartir.

El juego también contribuye al desarrollo de las **habilidades emocionales** por medio del placer que nuestros hijos/as experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego.



El juego estimula la **creatividad y la imaginación** cuando el niño/a juega a que es doctor, profesor, o padre o madre, o bombero, él o ella aprende que la vida está llena de posibilidades y oportunidades, pudiendo representar en su juego todo aquello que desee, modificando la realidad a su antojo.

ÁREAS QUE DESARROLLA EL JUEGO

1.- El juego contribuye de forma privilegiada al Desarrollo Psicomotor

- Movimientos, equilibrio, ritmo, coordinación de manos y pies.
- Desarrolla la intención de alcanzar y asir objetos.
- Contribuye a ejercitar los músculos y a desarrollar la coordinación corporal.

2.- El juego contribuye al Desarrollo Sensorial

- El/la niño/a a través de distintas experiencias va descubriendo las características físicas de los objetos: dureza, color, textura, peso, etc. (por ejemplo, el bebé al chupar los objetos descubre su dureza), así como las nociones básicas espacio-temporales: arriba-abajo, antes-después, etc.
- Mejora sus aptitudes para la coordinación de los movimientos oculares.
- Estimula la capacidad auditiva y desarrolla la capacidad de localización de la fuente de sonido.
- Favorece la coordinación visomotora (por ejemplo: lanzamiento y recepción de una pelota).

3.- El juego contribuye al Desarrollo Afectivo, satisfaciendo necesidades afectivas

- El/la niño/a a través del juego, especialmente mediante la representación de personajes, expresa sus sentimientos (alegría, miedo, placer, preocupación, enfado...).
- Ensaya modos de resolver estas situaciones.

- Otras ocasiones utiliza el juego para aislarse de la realidad y encontrarse a sí mismo tal como le gustaría ser, convirtiéndose así en una vía de expresión privilegiada.

4.- El juego estimula y desarrolla las Funciones Intelectuales

- El/la niño/a mediante la manipulación previa de los objetos, comenzará a relacionar diversas cualidades y a establecer semejanzas y diferencias entre éstos, formándose las primeras nociones básicas: forma, color, peso, etc. Así mismo, podrá comenzar a establecer relaciones entre éstos (lápiz-papel, cuchara-plato, etc).
- Desarrolla la capacidad de resolver problemas, de utilizar unos fines, anticipaciones.
- Desarrolla la capacidad de mantener la atención fija durante unos minutos y de observar de forma activa.

5.- El juego fomenta las relaciones sociales con otros niños, contribuyendo al Desarrollo Social

- A partir de cierta edad el niño juega con otros. Sus juguetes despiertan en él el sentido de la propiedad, se irrita cuando alguien dispone de ellos sin su consentimiento. Posteriormente los prestará a cambio de que los otros le dejen los suyos...Aprende a través de l a compartir y competir.
- Aprende a dominar sus impulsos, a tolerar ciertas frustraciones (no ser siempre el que gana).
- Aprende a seguir instrucciones, esperar su turno y obedecer las reglas, es decir adquiere todas aquellas normas que guían los intercambios sociales.

6.- Permite desarrollar el lenguaje

- Las situaciones cotidianas, sobre todo aquellos momentos en los que el niño este realizando juegos o actividades que le gustan será un buen momento para que participemos y estimulemos el uso del lenguaje.

- Dado que el lenguaje se desarrolla y adquiere en los intercambios sociales del niño/a con los otros, las interacciones que establecemos con los niño/as en situaciones de juego constituyen experiencias de aprendizaje mediado donde el adulto facilita el acceso del niño/a a vocabulario, estructuras lingüísticas y formas cada vez más avanzadas de lenguaje.

EVOLUCIÓN DEL JUEGO, JUGUETES Y PAPEL DE LA FAMILIA

1.- DE CERO A SEIS MESES (0-6 MESES)

Características generales:

- ❑ Comienzan a sonreír.
- ❑ Siguen con la mirada el movimiento de las personas u objetos.
- ❑ Tienen preferencia por las caras y los colores brillantes.
- ❑ Escuchan intensamente y cuando se les habla responden con risas, gorjeos o sonidos imitativos.
- ❑ Inspeccionan los objetos con la boca.
- ❑ Agarran objetos sin usar los pulgares, golpean objetos colgados.

Juguetes sugeridos:

- SONAJEROS, OBJETOS RUIDOSOS, A SER POSIBLE DE COLORES VIVOS.
- MUÑECOS DE GOMA, PELOTAS Y CUBOS BLANDOS.
- ANILLAS PARA MORDER.
- MÓVILES.
- JUGUETES DE TELA, MUÑECAS SUAVES, ANIMALES RELLENOS.
- JUGUETES DE DISTINTAS TEXTURAS, FORMAS Y COLORES

Papel de la familia

- Ahora hay dos tipos de juego para jugar con vuestros hijos/as:
 - * juego **interactivo** de relación adulto-bebé
 - * juego del bebe **con objetos**
- El bebe disfruta mucho del **juego físico**; dale golpecitos en los pies, hazle suaves cosquillas y caricias en las mejillas, pon los dedos para que cierre sus manos alrededor, cuéntale los dedos de las manos y los pies y dale suaves cabezadas en su vientre.

- El bebé necesita cosas para **mirar y escuchar**, cosas para **coger** y tener en las manos. Disfrutará agitando un sonajero si se lo pones en la mano y comenzará a estirar la mano hacia objetos. Su **boca** es su principal medio de exploración, pero también empezará a mirar objetos que están más lejos.
- No olvides que necesita **muchos objetos para poder explorar**, ya que el tiempo que invierte en cada uno de ellos es muy breve y pasa rápidamente de una cosa a otra. También requiere que **tú y otros adultos juguéis mucho con él/ella**.

2.- DE SEIS MESES A DOCE MESES (6-12 MESES)

Características generales:

- ❑ Recuerdan simples acontecimientos.
- ❑ Se reconocen a ellos mismos. Reconocen voces familiares y algunas palabras.
- ❑ Dicen las primeras palabras con sentido.
- ❑ Exploran, golpean, sueltan (ello trae consigo que el adulto sea requerido repetidamente a fin de que devuelva las cosas que ha tirado para a continuación volverlas a tirar) y agitan objetos con sus manos.
- ❑ Buscan objetos escondidos, ponen objetos dentro y fuera de recipientes.
- ❑ Se sientan solos. Se arrastran, se ponen de pie, andan.

Juguetes sugeridos:

- JUEGOS DE REPRESENTACIÓN; estos juguetes le servirán para comprender para qué son los objetos y que podemos hacer con ellos: animales blandos, cochecito de muñeca, juego de té, vehículos de madera sencillos, cepillo y peine de muñeca.
- JUEGOS DE INVESTIGACIÓN Y MANIPULACIÓN; le ofrecen oportunidades de su usar su habilidad para manipular: cubos de tela, anillos apilables, vasos de plástico, una pelota blanda grande, papel y lápiz, cajas de cartón de diferentes tamaños, encajes muy sencillos, de colores chillones y objetos que rueden.
- JUGUETES SONOROS; para comprender que producir sonidos y escuchar es divertido: cascabel, tambor, xilófono, maracas, castañuelas, cajitas o tarros con diferentes sustancias dentro (arroz, judías, lentejas, etc.), tapas de olla y cucharas, papel para arrugar..

Papel de la familia

- Al principio el juego de investigación requiere que el **adulto sea requerido repetidamente** a fin que le devuelva las cosas que ha tirado para, a continuación, volverlas a soltar.
- LA BIBLIOTECA. A los **9 meses** ya podéis añadir libros a la caja de juguetes, deben de estar compuestos por materiales que se pueden chupar y morder, que es lo que el niño/a va a hacer con ellos a esta edad. No es demasiado pronto, si le gusta, puedes sentar a tu hijo/a sobre tus rodillas para **mirar las imágenes**. Más adelante **hacia el año** empezará a relacionar las imágenes impresas con los objetos que representan y comenzará a mirar los libros e incluso a tratar de pasar las páginas, en lugar de mordisquearlos. También se divertirá mirando el álbum de fotos de la familia. Ahora **mirar juntos** los libros y aprovecha para enseñarle cómo **pasas las páginas**. Puedes **mostrarle los objetos** reales representados por algunas imágenes, **haciendo sonidos** que correspondan a la imagen. Además, **dale tiempo** para que explore el libro.

DE DOCE A DIECIOCHO MESES (12 A 18 MESES)

Características generales:

- ❑ Imitan las acciones de los adultos.
- ❑ Les gustan los cuentos.
- ❑ Andan con seguridad.
- ❑ Aparecen los amigos, aunque les gusta jugar solos.
- ❑ Reconocen la propiedad de los objetos.
- ❑ Piden mayor independencia pero prefieren estar con gente conocida.
- ❑ Aparecen juegos de imitación usando objetos según su función imitando al adulto (hacen que beben de una tacita, se peinan con un peine, comen con una cuchara...)

Juguetes sugeridos:

- JUEGOS DE INVESTIGACIÓN; juguetes que pueda empujar (un andador o un camioncito), juguetes para tirar de ellos (un pato con una cuerda atada), lápices de cera gruesos, un clasificador de formas sencillo, juguetes que producen sonidos (tambor, xilófono, maracas), un buzón sencillo, clavos y martillo de juguete. Objetos que floten y objetos que se

hundan y otros diferentes recipientes para jugar con agua, rompecabezas sencillos, un juguete con rosca, plastilina.

- JUEGOS DE SIMULACIÓN; teléfono de juguete, muñeca y osito grandes, un tren sencillo, aviones, utensilios de cocina, objetos domésticos (escoba, recogedor). Los juguetes reales le gustan mucho: platos y comida ficticia, un aspirador de juguete, muñecas pequeñas, vehículos de juguete, cochecito, ropa para la muñeca.

Papel de la familia

- LA BIBLIOTECA. Le gustan las imágenes de colores vivos de objetos conocidos y las fotografías de personas (**lo podéis pasar bien haciendo libros con recortes de revistas**). Le gusta mirar los detalles pequeños de las imágenes. También disfrutará con los libros de texturas diferentes por las que pasará el dedo, otros en los que al presionar la imagen se oye un sonido relacionado y los que tienen páginas desplegadas con figuras llamativas.

Deja que dirija la lectura. Procura que la experiencia de mirar libros sea un momento agradable en que disfrutéis del contacto físico, de modo que deja que dirija y vuelva las páginas cuando quiera y dale todo el tiempo que necesite para mirarlo todo. (Recuerda que **es mejor decirle qué son las imágenes** que preguntárselo). **No intentes mantener su interés** en una imagen o libro **más tiempo del que desea.**

- TELEVISIÓN Y VÍDEOS

- No dejes que mire la televisión más de media hora al día. Son muchas las cosas que necesita hacer a esta edad: jugar, tener experiencias reales y, por encima de todo, relacionarse con otras personas. La televisión no puede proporcionarle todo esto.

- Si tienes mucho interés en que disfrute de un programa o de un vídeo, no dejes que lo vea solo; acompáñalo para que se convierta en una experiencia interactiva, puede ser muy divertido si los dos lo seguís cantando y haciendo los movimientos juntos.

- Ten presente que está descubriendo el mundo que le rodea -para qué son los objetos y por qué las personas hacen lo que hacen-, y que no sabe, por ejemplo que los trenes no hablan, así que tal vez lo creyera si lo viera en la televisión, le generaría confusión.

DE DIECIOCHO A VEINTICUATRO (18-24 MESES)

Características generales:

- ❑ Resuelven pequeños problemas
- ❑ Hablan y comprenden cada vez más
- ❑ Se muestran contentos cuando les reconocen sus logros
- ❑ Les gusta ayudar en pequeñas tareas
- ❑ Juegan cada vez más con sus compañeros y compañeras
- ❑ Aparecen los primeros juegos simbólicos

Juquetes sugeridos:

- JUEGOS DE INVESTIGACIÓN. Recipientes para los juegos con agua, un rodillo sencillo o algo para cortar la plastilina, un camión o carretilla, cubos, palas y material para jugar con arena, muñecas rusas, barriles encajables, dominó grande con dibujos, juegos de casar colores, objetos sonoros, cajas sorpresa...
- JUEGOS INTERACTIVOS Y DE SIMULACIÓN. Bolsa o cesta de compras, plancha y tabla de planchar, barreño y cepillo para lavar ropa, zoológico con animales, garaje y más vehículos, casa y muebles de muñeca.

Papel de la familia

- LA BIBLIOTECA. A esta edad recomendamos establecer la costumbre de **mirar un libro con tu hijo/a** durante un rato **cada día**. No se trata de enseñarle a leer a edad temprana, lo que importa es introducirlo en el placer de mirar libros.

El niño/a seguirá disfrutando con los **libros** que hacen **sonidos**. También los **libros de canciones** infantiles son fabulosos para esta edad, porque el ritmo y la rima son importantes precursores de la lectura. El niño/a es capaz de disfrutar de lecturas sencillas, en las cuales es preferible que **predomine la realidad** porque todavía no está preparado para la fantasía. Por lo que, las mejores historias son las que tienen relación con sus experiencias.

Siguen disfrutando de **las repeticiones** dentro de las historias y le divierten los cuentos infantiles en los que **es el protagonista**. También les entusiasma relacionar las fotos con los objetos reales de casa.

- TELEVISIÓN Y VÍDEOS

- Limita a **media hora** el tiempo diario para mirar la televisión.
- Procura **estar con tu hijo/a** durante ese tiempo para hacer de ello una experiencia interactiva y que puedas ayudarle a relacionar lo que ve con sus experiencias.
- El contenido de lo que ve debe estar relacionado con el **mundo real**. Aún no está preparado para entender lo que es la fantasía.
- Ahora que es capaz de seguir una **pequeña historia**, puede pasarlo muy bien con programas que presentan a niños y animales en situaciones que reconocería. Va bien la repetición, y puede disfrutar mucho con series en que los mismos personajes hacen y dicen las mismas cosas o similares.

DE DOS A TRES AÑOS (2-3 AÑOS)

Características generales:

- Juego de investigación: **explora** a fondo todos sus juguetes y materiales de juego para averiguar qué puede hacer con ellos, es más rápido en la **manipulación** de juguetes que representan herramientas y juega con ellos durante más rato.
Le gusta **comparar** diferentes objetos que son iguales, sino también **casar objetos pequeños con sus imágenes**, disfrutan con los **puzzles** y se muestran perseverantes durante ratos mucho más largos. Usa de distinta manera el material de construcción, como los cubos ensamblables, por ejemplo para hacer caminos y casas.
- Juego imaginativo. Al comienzo de este período (2 años) empieza a aparecer el verdadero **juego simbólico**, en que los niños/as no sólo representan actividades o situaciones que han visto, sino que además las **combinan de formas nuevas para crear una historia**; y luego el juego prospera, sobre todo si cuentan con un compañero/a adulto/a comprensivo/a que reaccione con interés a su inventiva y que haga aportaciones a las secuencias imaginativas y simuladas del juego.
- Juego de simulación: esta fase se caracteriza por un intenso interés en las **actividades domésticas** que ve a su alrededor.
Ahora hay muchos progresos en este juego, recuerda no sólo acciones aisladas, sino una **sucesión completa**; podría, por ejemplo, sentarse, simular que se pone las gafas y que coge el diario para leerlo. Poco a poco va haciendo representaciones más largas y precisas de las actividades de los adultos que lleva un tipo observando. Le interesan los **juegos de representación**, para los que se **disfrazará** a fin de hacerlos realistas.



Estos juegos de representación le son muy útiles para comprender el mundo.

Juguetes sugeridos:

- JUEGOS DE INVESTIGACIÓN: papel de diferentes tamaños y colores, pintura y pinceles, tizas, tijeras de plástico, triciclo, lotería con imágenes, rompecabezas, pelota pequeña, cubos pequeños, rodillos y cortadores de plastilina, aparatos grandes para jugar al aire libre, más material de construcción.
- JUEGOS DE SIMULACIÓN: caja registradora, cocina, más instrumentos de jardinería y de labores domésticas. Barquito para jugar en el agua, figuras de personas para la casa de muñecas y el garaje, vehículos para jugar en la arena, granja y animales, aeropuerto y aviones, disfraces, títeres, zapatos u otras prendas de vestir de los adultos.

Papel de la familia

- LA BIBLIOTECA. Dedicar un rato al día a mirar un libro con tu hijo/a. Le gustan personajes que aparecen en los cuentos, le encantará hablar de sus sentimientos, motivaciones, actividades... También le gustan las historias sobre él/ella mismo/a (álbum de fotografías familiares). No dejes de cantar con él/ella canciones y estribillos. Háblale de las imágenes, léele los cuentos, y cuando él o ella muestre interés explícale cosas de los personajes y de los acontecimientos que narra el libro.
- TELEVISIÓN Y VÍDEOS
 - Limita a media hora al día el tiempo que pasa tu hijo/a viendo la televisión.
 - Procura estar con él o ella para que podáis hablar de lo que estáis viendo y tú puedas darle las explicaciones que necesite.
 - Elige programas de canciones infantiles y de música, historias imaginativas....

ALGUNOS CONSEJOS A LA HORA DE ELEGIR LOS JUGUETES



- Los mejores juguetes nos son los más perfectos y caros sino aquellos que dejan jugar al niño/a: es preferible la muñeca con vestidos de quitar y poner que la de vestidos fijos y el coche desmontable que el coche de piezas fijas.
- Elegid los juguetes con una variedad suficiente de funciones a desarrollar. Hay padres y madres que son entusiastas de los juegos de construcción y sólo compran a los niños juguetes de este tipo.
- Atended a los materiales y al diseño, prestando atención a los colores, la toxicidad y a que no tengan puntas. Los que son de plástico, ni demasiado blando ni excesivamente rígido.
- Hay demasiada violencia en nuestra sociedad para que además llenemos a nuestros hijos/as de cañones, pistola y metralletas.
- Evitad la reproducción de aquellos modelos sociales propios de una sociedad machista.
- A veces, los mejores juguetes son precisamente los de fabricación casera.
- Recordad que tanto la carencia como la superabundancia de juguetes son perjudiciales para el niño: si le compráis demasiados juguetes no los valorará.
- Cuando es la familia quien los regala, guardadlos en su armario y dejad a su alcance aquellos que os parezcan más apropiados a sus necesidades del momento. Tampoco esperéis a los Reyes para regalarle los juguetes de todo el año puesto que los usará a la vez pero se cansará de todos ellos enseguida.
- Y recordad que los mejores padres no son los que regalan más juguetes a sus hijos/as, sino los que comparten con sus hijos/as su tiempo de juego.