

Investigación-acción sobre la Familia y la Primera Infancia

El juego entre el nacimiento y los 7 años: un manual para ludotecarias

Carolina Grellet



UNESCO Sector de Educación
Monografía N° 14 / 2000



**El juego entre el nacimiento y los 7 años:
un manual para ludotecarias**

Carolina Grellet

U N E S C O

Investigación-acción sobre la Familia y la Primera Infancia

octubre 2000

Autores estan responsable de la selección y presentación de los hechos expuetos en esta obra y de las opiniones que en él expresa, que la UNESCO no comparte necesariamente y que, por tanto, no la comprometen.

Pueden solicitarse ejemplares de este publicación dirigiéndose a la dirección siguiente.

**Unidad Primera Infancia y Educación Familiar
ED/BAS/ECF, UNESCO
7 Place de Fontenoy
75352 Paris 07 SP, FRANCIA**

Publicado en los Talleres de la UNESCO.

Prefacio

El aprendizaje comienza desde el nacimiento. Todos los niños nacen con capacidad de aprendizaje, la más sólida base sobre la cual se pueden edificar las sociedades. En el mundo existen más de 800 millones de niños de 0 a 6 años, menos de un tercio se beneficia de programas de educación pre-escolar.

El desafío es enorme debido a las presiones demográficas y al incremento de la pobreza que padecen la mayor parte de los países. Sin embargo, para la primera infancia existen opciones eficaces y poco costosas, adaptadas a las necesidades de los niños, a las condiciones de vida de las familias, a la cultura y a los recursos de los países. Su aplicación depende más de la creación de una voluntad política y social adecuada que de cualquier otro factor.

Las acciones de la UNESCO en materia de Primera Infancia y Educación Familiar

Contexto

La mayor parte de los países atraviesa un período de rápido crecimiento demográfico, de acelerada urbanización, de profundos desequilibrios sociales, con un gran número de niños no escolarizados y progresión alarmante del SIDA. Las familias y los niños desfavorecidos experimentan los peores efectos. Las acciones de la UNESCO en materia de cuidado y educación de la primera infancia se concentran en el fortalecimiento de las capacidades nacionales y regionales en los campos de la investigación, formación, programación e información, para permitir a los profesionales de la primera infancia crear soluciones adaptadas a las necesidades nacionales específicas, en lo que concierne a primera infancia.

Responder a las prioridades, al compromiso y a la participación de los Gobiernos

Las autoridades nacionales buscan fortalecer los programas en favor de la primera infancia - en particular si éstos hacen participar a las comunidades, buscan mejorar la calidad y el contenido de los programas - así como, formar a todos aquellos que realizan actividades en el contexto de la primera infancia. Además, se esfuerzan por asegurar que estos programas cubran una fase que abarque desde los 0 a los 6 años, y no solamente desde los 3 a los 6 años, y, en ciertos casos están poniendo en marcha programas nacionales para la primera infancia. En cuanto a lo que concierne a las mujeres y las familias, las autoridades desean aumentar la información, la sensibilización y la formación en el campo de la Educación para la Vida Familiar y de la legislación en favor de las mujeres y de las familias, así como también, poner en práctica y enseñar la Convención de los Derechos del Niño. En el campo de la Primera Infancia de cada país existe una cierta cantidad de recursos (personas e instituciones) que trabaja en la elaboración de programas y de servicios, así como en la confección de material didáctico. De este modo, han sido identificadas las siguientes áreas prioritarias en favor de los niños y de las mujeres, en las cuales sería provechoso contar con apoyo externo:

- Formación inicial y continua: tanto para el personal encargado de la primera infancia, agentes sociales y formadores, como formación profesional para las mujeres.

- Información/documentación sobre los niños y las familias: fortalecimiento de los recursos existentes, informatización de la recolección y procesamiento de datos.
- Derechos del Niño: formación en el campo de los Derechos del Niño, introducción de la enseñanza de los Derechos del Niño a diferentes niveles del sistema educativo, campañas de información, producción de material.
- Educación para la Vida Familiar: puesta en marcha de programas nacionales, producción de material didáctico, identificación de socios y de recursos.
- Servicios para la Primera Infancia: identificación de socios nacionales y de recursos, fortalecimiento de los servicios para los niños pequeños incluyendo los niños discapacitados y marginales, apoyo para los servicios integrativos y multidisciplinarios.

Objetivos principales de las iniciativas de la UNESCO en favor de la primera infancia:

Apoyar y fortalecer la acción de los profesionales y de las personas que se preocupan del destino y bienestar de los niños pequeños (desde el nacimiento hasta los 8 años) :

- concentrando los esfuerzos en la atención y la educación del niño pequeño, la educación familiar, y la movilización de recursos modernos y tradicionales para mejorar el desarrollo y el bienestar de los niños, así como, las capacidades de las familias y de las comunidades.
- reuniendo a los equipos nacionales en seminarios y sesiones de reciclaje a nivel regional con el propósito de comparar sus prácticas y hacerlas evolucionar.
- promoviendo la investigación de soluciones innovadoras adaptadas a las necesidades específicas de los niños y a las condiciones de vida de las familias.
- elaborando módulos de formación para las sesiones de formación inicial y de reciclaje, sobre diferentes temas concernientes a la primera infancia.
- estimulando la reflexión y el intercambio de información sobre el tema de los niños pequeños y las familias, a través de encuestas sobre la situación de la primera infancia y de inventarios de recursos nacionales para la primera infancia.
- promoviendo el desarrollo de redes de la primera infancia a nivel nacional y regional.

Para obtener más información

**Unidad Primera Infancia y Educación Familiar
ED/BAS/ECF, UNESCO**

7 Place de Fontenoy, 75352 Paris 07 SP, Francia

tel: (33-1) 45 68 08 12

fax: (33-1) 45 68 56 27 / 28

<http://www.education.unesco.org/educprog/ecf/index.htm>

Indice

Prefacio	
Presentación de este manual	7
La importancia del juego en el desarrollo infantil	7
Cómo utilizar este manual?	8
El juego entre 0 y 2 años	8
Los juegos de ejercicios entre 0 y 1 año	10
Los juegos de ejercicio entre 1 y 2 años	16
El juego entre 2 y 7 años	17
El juego de« Hacer como si...» entre 2 y 4 años	18
Los juegos para armar y de reglas simples entre 4 años y 7 años	23
Los juegos grupales y el sentido de la amistad	25
... Y en la etapa siguiente, a partir de 7-8 años comienzan los juegos de reglas	25
Bibliografía	26

El juego entre el nacimiento y los 7 años:

un manual para ludotecarias

Presentación de este manual

La importancia del juego en el desarrollo infantil

En la actualidad existe cada día mayor conciencia sobre el papel del juego en el sano desarrollo de los niños. Tanto los padres como la comunidad reconocen en el juego una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje del niño, un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social.

La reflexión actual sobre la actividad lúdica gira en torno a los juegos y su papel en cada cultura, la creación de nuevos juguetes cada vez más adaptados a las necesidades del niño y la recuperación de los ya existentes, la creación de espacios dedicados al juego, así como el rol participativo que deben asumir los padres y adultos en las actividades lúdicas.

La actividad lúdica ha estado presente desde siempre y cuando profundizamos en sus fundamentos podemos comprender por qué. El juego es la herramienta a través de la cual el ser humano “aprehende” el mundo. No podemos olvidar que el proceso de desarrollo infantil y la conquista de la autonomía se resume en una progresiva comprensión y adaptación al mundo. Este proceso natural es a la vez difícil y complejo. Las habilidades necesarias para “descifrar” el funcionamiento y las reglas del mundo se van adquiriendo de manera paulatina.

A través de la imitación el niño se esfuerza por comprender al adulto como persona y al entorno que lo rodea. A partir de la magia de los disfraces y de los juegos de roles, el niño vive de una manera intensa y simbólica su asimilación a la imagen de los adultos, al mismo tiempo que descubre sus múltiples posibilidades y comienza a interactuar con la sociedad en la cual se deberá insertar.

En síntesis, al jugar, el niño se encuentra en el momento ideal y decisivo para establecer el puente entre sí mismo y la sociedad que lo rodea, entre su propio mundo interno y la cultura que lo rodea. Por ésto, en las diferentes etapas del juego infantil, encontramos el momento preciso para ayudar a los niños a adaptarse e integrarse, para prepararlos a adquirir las habilidades necesarias para enfrentar el proceso de aprendizaje a través de toda la vida.

Cómo utilizar este manual?

Este manual está estructurado sobre la adaptación simplificada de la concepción teórica sobre el juego infantil realizada por Jean Piaget, y a su vez es complementario a la clasificación del juego ESAR¹.

El propósito principal de este instrumento de trabajo es de esclarecer los conceptos teóricos del juego y de permitir una mejor comprensión de éstos. En este sentido, puede ser enfocado desde el punto de vista del “aprendizaje experiencial activo y participativo”. Con este término nos referimos a que debido a que, en general, las ludotecarias poseen la propia experiencia de educar a sus hijos y de conocer las prácticas y beneficios del juego infantil, tendrán un rol activo y protagonista al utilizar este manual.

Al ser una herramienta de apoyo al aprendizaje, es necesario que cada persona que lo utilice, reflexione sobre sus propias experiencias pasadas y presentes. Específicamente, sobre su propio conocimiento práctico e intuitivo de las diferentes etapas del desarrollo infantil y sobre la importancia de la experiencia lúdica a través del crecimiento de los niños. Cada aporte personal podrá ser expresado en las secciones « ficha de trabajo » y « reflexión personal ».

El juego entre 0 y 2 años

Juegos de ejercicios sensoriales y motores, desde los reflejos hasta antes de la aparición del lenguaje

Juegos de ejercicios

Este período se caracteriza por los desplazamientos espaciales del cuerpo y de los objetos. Por lo tanto es importante escoger objetos que permitan al niño fijar su mirada sobre los colores y formas diferentes, de ayudar al niño a comprender y manipular los juguetes, de orientar la atención auditiva y de acompañarlos en sus primeros movimientos.

Progresivamente, la precisión de las actividades sensoriales y la movilidad (sentarse, arrastrarse, después caminar) van a permitir al niño actividades cada vez más variadas, que a su vez se van a apoyar sobre los objetos usuales y los primeros juguetes. El objetivo de los juegos de esta etapa es responder a dos aspectos esenciales del desarrollo: la inteligencia (juguetes sensorio-motrices) y la afectividad (juguetes de estimulación).

¹ El sistema ESAR es un sistema de clasificación y de análisis de los juegos y los juguetes desarrollado en Canadá por Denise Garon, Rolande Fillion y Manon Doucet entre 1980 y 1985. Su mayor referencia teórica es el trabajo de Jean Piaget, presente en su obra « La formación del símbolo en el niño ».

Las actividades sensoriales y motrices de esta etapa se pueden resumir de la siguiente manera:

Actividad bucal : en esta etapa, la boca es el principal medio por el cual el niño explora e incorpora el mundo, por lo tanto los juguetes adecuados son los juegos de dentición y especiales para chupar.

Tacto: el niño desarrolla la percepción de proximidad y distancia a través de los sentidos de la vista y el oído. Es importante que los juguetes (peluches, osos, muñecas, animales de tela, etc) posean texturas diferentes. Los objetos pueden ser lisos, arrugados, suaves, que permitan sensaciones térmicas, sensaciones relativas al peso, a la ligereza, etc.

Vista: el niño es atraído por la forma, color, tamaño y aspecto general del conjunto de los juegos sensoriales.

Oído: el niño necesita interactuar con juguetes sonoros y musicales. De a poco comienza a repetir palabras, sonoridades y sus primeras expresiones, siendo esencial el apoyo de los adultos en estos juegos para que el niño pueda acceder a la comunicación verbal.

Movimientos: el niño experimenta jugando con los miembros y partes de su cuerpo: lanzar, golpear, sacudir, hacer ruido, reaccionar a las estimulaciones. Además, necesita sentir el movimiento de todo su cuerpo como un conjunto, para lo cual son necesarios los balancines y los columpios.

Desplazamientos: Para trasladarse en el espacio, el niño necesita de carros, triciclos, juguetes para tirar o empujar.

Experiencia existencial : En esta primera etapa, el niño necesita sentir que interactúa e influye en los acontecimientos externos. Necesita jugar a aparecer y desaparecer, jugar con carpas y casitas de juego, buzones, recipientes para llenar y vaciar.

Experiencia con los elementos naturales: tierra, arena, agua, polvo, pasta para modelar, moldes, juguetes de baño y de playa.

Los juegos de ejercicios entre 0 y 1 año

Objetos para mirar

El disponer de diferentes objetos para mirar es una importante fuente de estimulación para el bebé, en particular si es aún muy pequeño para tomarlos con las manos. Dar al bebé la posibilidad de mirar muchos objetos ayuda a que se entretenga, a que reconozca los objetos y las personas; Además, así mejora su capacidad visual ejercitando y reforzando los músculos oculares. Es importante que estos objetos sean bien diversos porque el bebé posee una capacidad de atención de corta duración.

El objeto que más interesa a los bebés son los rostros. A la edad de seis meses, su visión es casi tan buena que la de un adulto. Sonreír y hablar al bebé en el momento en que uno lo tiene en brazos contribuye enormemente a su estimulación. Pronto va a comenzar a responder con sonrisas. Esta fase es una de las más importantes en el aprendizaje de la comunicación con los demás.

Objetos para tocar y sostener

Otro sentido por el cual los bebés aprenden a conocer el mundo es el tacto. Cerca de la edad de tres meses, comienzan a tomar los objetos en la mano. Una vez que el niño es capaz de tomar los objetos es importante vigilarlo porque querrá llevar todo a la boca. Durante este período se puede decir que el niño “aprende a descubrir el mundo” a través de su boca. De hecho, ésta es mucho más sensible que sus dedos y le permite saber mucho más sobre los objetos.

Qué pueden HACER las ludotecarias?

Ejemplos de objetos para que el bebé sostenga

Escoja objetos de formas, tallas, pesos y texturas diferentes.

Intente probando todo lo que podría ser un nuevo “juguete” (por ejemplo, papel para envolver o un recipiente vacío).

Guarde los objetos familiares cuando ya se vuelven aburridos para el niño, ellos podrán parecerle entretenidos algunos días más tarde.

Pruebe haciendo un collar de cuerda en el cual cuelguen cada cierto tramo diferentes objetos pequeños y amarre bien los extremos de la cuerda.

Ficha de trabajo: ayudar al bebé a jugar y a aprender

Es importante proponer al niño una gran diversidad de objetos diferentes. Conoce usted alguna actividad para ayudar a los bebés a explorar los objetos ?

Cuando el bebé sea capaz de fijar su mirada, pueda seguir el movimiento con su mirada y reaccione ante los sonidos, necesitará de objetos que lo estimulen y lo calmen, que llamen y retengan su atención y lo estimulen a utilizar sus ojos y oídos.

Ficha de trabajo: Qué tipo de juegos le gustarán ?

- Los móviles*
- Las cajas de música*
- Las luces que se mueven*

Cuando el bebé sepa apretar el dedo del adulto, tendrá necesidad de objetos que lo inciten a utilizar al mismo tiempo sus ojos y sus manos, para desarrollar así su coordinación.

Ficha de trabajo: Qué tipo de juguetes le gustarán ?

Los cascabeles y sonajeros

Los juguetes de tela

Los cubos o las pelotas que hacen ruido cuando las agita

Cuando el bebé comience a chupar su dedo, necesitará de objetos para desarrollar su capacidad de sujetar y de masticar.

Ficha de trabajo: Que tipo de juguetes le gustarán ?

Los juguetes blandos de caucho

Los anillos de dentición

Los juguetes lisos hechos de plástico rígido, fáciles de sujetar

Cuando le bebé pueda sentarse con un apoyo, necesitará objetos que lo ayuden a estirar sus brazos y sus manos, para atrapar los objetos que estén a su alcance. Necesitará objetos que lo ayuden a comprender que cuando él toca algún objeto, éste puede al mismo tiempo moverse y hacer ruido.

Ficha de trabajo: Qué tipo de juegos le gustarán ?*Las hileras de juguetes que dan vueltas o suenan**Los juguetes blandos o de tamaño pequeño que hacen ruido*

En el curso de su segundo semestre de vida, el bebé se desarrolla rápidamente. Desde este momento él puede sostenerse sentado y, pronto, comenzará a desplazarse. Extiende la mano sobre un objeto que le interesa, lo apreta, lo da vueltas entre sus manos y lo examina cuidadosamente. Después, lo mete en su boca para evaluar rápidamente su textura antes de agitarlo en todos los sentidos o de dejarlo caer porque encontró otro objeto más interesante. Por otro lado, el hecho de no poder tocar el objeto codiciado por él, le desencadena un sentimiento de frustración. Todo esto forma parte del aprendizaje y del juego.

Jugar a dejar caer los objetos

Cuando el bebé toma conciencia de esta capacidad, le produce mucho placer dejar caer los objetos. En realidad su propósito es ver qué le va a pasar a la cosa en cuestión cuando él la haya lanzado. También él bebé aprecia el aspecto social del juego que consiste en que usted le pase los objetos que él ha dejado caer.

Cerca de los doce meses, puede que comience a querer jugar a llenar y vaciar. Propóngale contenidos de diferentes tamaños y muchos objetos para llenar, como cubos, conchas marinas, pinzas para la ropa, etc.

A los bebés les gusta también vaciar las bolsas y los armarios. Piense en vaciar un armario en el cual él se pueda entretener llenando y vaciando de objetos que le entretengan.

Aprender a construir

No cabe duda que el bebé se sentirá muy contento jugando con pilas de cubos o recipientes de diferentes dimensiones. Le encantará además demoler sus construcciones para volver a construirlas nuevamente. Todos estos juegos contribuyen a desarrollar su coordinación ojo-mano.

Ayudar a los bebés a jugar y aprender

Recoger un objeto y volver a tirarlo por tierra es una competencia compleja. Es una facultad que el bebé intentará dominar durante su primer año. El mejor medio de ayudarlo a desarrollar esta aptitud consiste en proponerle un amplio espectro de objetos diferentes. Cuando el bebé explora y estudia los objetos aprende sin parar. Aprende a conocerlos, a sentirlos y a analizar su comportamiento.

Tiene usted alguna otra idea para ayudar a los niños a desarrollar su sentido de exploración del mundo que los rodea?

Cuando el bebé aprecie sus juguetes y su compañía, necesitará de objetos para ayudarlo a reconocer los colores, las formas y los sonidos.

Ficha de trabajo: Qué clase de objetos le gustarán ?

Libros de imágenes simples

Música, sonidos, cantos

Instrumentos simples de música

Cuando el bebé sepa estirar la mano para apoderarse de un objeto con las dos manos y los dedos, él apreciará los juguetes de los cuales pueda apropiarse, empujar y llevar hacia él.

Ficha de trabajo: Qué clase de objetos le gustarán ?

Juegos de construcción o de empilamiento

Juguetes de diferentes formas

Juguetes con olores

Cuando el bebé sea capaz de mantenerse sentado pero aún no pueda desplazarse, tendrá necesidad de objetos que lo motiven a moverse.

Ficha de trabajo: Qué clase de objetos le gustarán ?

Cubos o pelotas blandas para lanzar

Objetos que rueden facilmente efectuando un movimiento de va y viene.

Los juegos de ejercicio entre 1 y 2 años

Las primeras palabras

La mayor parte de los bebés pronuncian sus primeras palabras alrededor de su primer cumpleaños. Dado que los bebés simplifican sus primeras palabras dejando salir ciertos sonidos, sus primeras palabras son frecuentemente difíciles de comprender. Una vez que comienzan a hablar, su vocabulario se enriquece muy rápidamente. Cerca de los dos años, ellos pueden conocer alrededor de 200 palabras.

Qué pueden HACER las ludotecarias ?

Juegos para aprender a hablar

- Cantarles canciones infantiles. Siente al niño sobre sus rodillas frente a usted y cante. Incluso los bebés muy pequeños pueden reconocer los sonidos y melodías. Las palabras vendrán mas tarde.
- Decir “Adiós” agitando la mano. El hecho de relacionar el gesto con la palabra motiva al niño a intentar de imitarlo a usted.
- Contarles pequeños cuentos que hagan jugar al niño con sus manos o partes de su cuerpo. Esta actividad los ayuda a identificar las principales palabras y expresiones que ellas contienen.
- Dar las gracias. Esto motiva al niño a ofrecerle objetos a usted. Usted da las gracias y se lo devuelve. Hágalo en un comienzo con una mano y después con la otra.
- Jugar a la escondida. Escóndase usted detrás de una puerta. Asume su cabeza y diga “ uau ”. Esconda diferentes objetos para que él los busque.

Ficha de trabajo: Cite otros juegos que desde su punto de vista, ayudan a desarrollar la comprensión y la utilización de palabras por el bebé:

Cuando el niño comience a caminar, necesitará de objetos para ayudarlo a fortalecer sus piernas y a mejorar su sentido del equilibrio.

Ficha de trabajo: Qué clase de objetos le gustarán ?

Balancines

Carretillas

Juguetes para empujar y tirar

Triciclos

Reflexión personal

El juego entre 2 y 7 años

Juegos simbólicos - representaciones de la realidad, el lenguaje y la socialización

Este periodo se caracteriza por el desarrollo de la imaginación. El niño comienza a situarse como un individuo entre los demás y asimila a través de sus juegos, a las personas, las actividades, las situaciones: él imita, pero en esta imitación subyace siempre un papel que vive intensamente. Se apropia de los juguetes reproduciendo su entorno: automobiles, personas de

miniatura, herramientas y disfraces, en fin, todo aquello que represente la actividad del hombre. Aprende a manejar combinaciones simbólicas y vive en un mundo ficticio donde lo maravilloso juega un rol importante: personajes imaginarios y fantásticos, participación en juegos de roles, pequeños universos.

Basando todavía su actividad en los juguetes pero en un espectro cada vez más amplio, extiende aun más su conquista: al dominio de lo imaginario a través de sus imitaciones y sus relatos; al dominio del razonamiento a través de sus manipulaciones. Los juegos son compartidos frecuentemente con amigos de la misma edad, lo cual permite una nueva extensión de los tipos de juegos y de temas, ampliando así su capacidad de desarrollar interacciones sociales.

El juego de « Hacer como si... » entre 2 y 4 años

La formación de frases

Cerca de la edad de dos años, el niño comienza a saber pronunciar dos o tres palabras seguidas, las cuales rápidamente se van a convertir en frases. Tienen muchas cosas que decir y quieren compartir todo con usted. Es importante que las personas que se ocupan de los niños los escuchen y se esfuercen por comprender sus primeras frases en vez de corregirlos.

Qué pueden HACER las ludotecarias ?

Juegos, actividades y conductas para guiar el aprendizaje del lenguaje

- Propóngale juegos de vocabulario. Usted puede proponer el juego de mostrar los objetos, nombrándolos y pidiéndole enseguida al niño que él repita sus palabras.
- Háblele de lo que usted hace. Al mismo tiempo que usted se dedica a sus actividades cotidianas, dígame qué es lo que usted hace e involúcrelo en sus actividades. De este modo el niño se familiarizará con el lenguaje de la vida cotidiana.
- Háblele de cosas que él pueda comprender. Haga el esfuerzo de adaptar su discurso a la capacidad de comprensión del niño. Cuando usted se dirija al niño piense siempre en que usted debe agacharse para ponerse a la altura de sus ojos en lugar de hablarle siempre “desde lo alto”.
- Escúchelo. Los niños deben aprender a escuchar y los adultos deben esforzarse por escuchar a los niños. Es importante de no corregir lo que

el niño dice. Más que nada intente comprender lo que él dice a pesar que cometa errores al hablar. De este modo él comprenderá que lo que él dice y piensa es importante para usted.

- Léale libros. Los libros, plenamente ilustrados, ayudan al niño a aprender a leer y a escuchar. Además, estimulan la imaginación y su sensibilidad hacia los demás.
- Cuénteles historias. A los niños les encantan en particular las historias que se tratan sobre las cosas, las personas y los animales que les son familiares.
- Hágale preguntas. Ya que el aprendizaje del lenguaje es un proceso activo, usted ayudará al niño si le pregunta cosas simples. Pídale que utilice palabras para expresar sus necesidades.

El aprendizaje de las cifras

El aprendizaje de las cifras puede ser entretenido para los niños pequeños. Sin embargo cerca de los dos años el niño es capaz solamente de reconocer el signo, el dibujo del número, aún no puede contar. En un principio ellos aprenden a reconocer el sonido, más tarde comienzan a comprender los conceptos que se esconden detrás de las cifras y al final son capaces de reconocer los números escritos. El aprendizaje de las cifras necesita mucha repetición. El juego es el mejor medio de ayudar a los niños pequeños a aprender a contar.

Qué pueden HACER las ludotecarias para ayudar a los niños a familiarizarse con los números ?

- *Comparar los tamaños, las formas y las cantidades*
- *Entrenarlos en el reconocimiento de las cifras*

Ficha de trabajo: Según su experiencia, sugiera alguna actividad o consejo que usted podría aportar para guiar los primeros pasos de los niños en el aprendizaje del lenguaje ?

Disfrazarse y jugar a parecerse a alguien

Durante la etapa del juego simbólico, los niños adoran disfrazarse y parecerse a alguien. El juego imaginario es bien corriente en los niños de tres años. Disfrazándose de alguien, él se imagina aquello que puede experimentar y sentir esta persona que él quiere imitar “poniéndose en su lugar”. En sus juegos imaginarios, los niños pueden sentir que sobrepasan una situación, lo cual los ayuda a adquirir confianza en sí mismos. Esta actividad es un medio de expresar sus temores e inquietudes y de comenzar a comprenderlas.

Entre 3 y 4 años, los niños pueden crear relaciones arbitrarias y subjetivas entre diversos elementos, invertir el orden de las cosas y modificar las reglas establecidas. En los juegos de ficción grupales es importante tener en cuenta que es esencial que existan ciertas convenciones comunes. Debe establecerse un marco común de significados y reglas para permitir la comprensión mutua y que cada cual se ajuste al otro para poder llevar a cabo un juego colectivo.

Ficha de trabajo: Qué objetos o vestimentas podemos coleccionar para ayudar a los niños a disfrazarse ?

Qué pueden HACER las ludotecarias ?

Ejercicios simples para reforzar y estimular la creatividad del niño

- Llévelo a pasear contándole todo lo que usted ve.
- Intente distinguir formas en las nubes.
- Pídale que dibuje un animal que no vive sobre este planeta y que le explique cómo es su vida.
- Propóngale juegos de vocabulario simples pidiéndole que nombre todo lo que puede volar, todo lo que es rojo o verde y todo lo que rima con ciertas palabras.
- Pruebe de quedarse en silencio, luego pídale que agudice su oído y que le cuente todo lo que escucha.
- Ayude a los niños a inventar sus propias historias.
- Ayude a los niños a realizar sus propios libros.

Reflexión personal

Los juegos para armar y de reglas simples entre 4 años y 7 años

La organización

Entre la edad de 4-5 años y 7 años, los juegos simbólicos se acercan cada vez más a la realidad. El desarrollo de las competencias de reflexión del niño (o sea, su capacidad de abstraerse de las distracciones externas y de concentrarse sobre una sola cosa a la vez y, de utilizar estrategias para recordar símbolos abstractos como las cifras y las letras) alcanzan un nuevo nivel de funcionamiento. Estas competencias son esenciales al momento de entrar a la escuela. La escolarización le va a entregar múltiples posibilidades nuevas y estimulantes para desarrollar y utilizar estas nuevas capacidades de reflexión.

El niño comienza a organizar su mundo: ordena, dispone las cosas según su punto de vista, alinea, clasifica, distribuye, establece relaciones lógicas con sus juegos educativos: lotos, dominós, juegos de clasificación y de conjuntos.

Ficha de trabajo: Según su experiencia, qué podría hacer usted para guiar:

- las facultades de observación y concentración del niño?
- sus facultades de atención y memoria ?
- su curiosidad intelectual ?

Ficha de trabajo: Qué tipo de juegos y actividades ayudarán a que el niño se desarrolle en el ámbito intelectual ?

Piezas para armar

Juegos de construcción y electro-mecánicos

Puzzles

Juegos de experiencias (física/química)

Los juegos grupales y el sentido de la amistad

Entre cinco y siete años, los niños establecen fuertes lazos de amistad, que juegan un gran rol en su desarrollo social y emocional. A través de la amistad y de los juegos con otros niños, ellos pueden aprender sobre los demás y sobre ellos mismos, explorar y tener nuevas ideas, escuchar opiniones y puntos de vista diferentes de los de los adultos. Además, pueden compartir experiencias, frustraciones y alegrías parecidas y así adquirir mayor conciencia de su propio valor y adquirir confianza en sí mismos.

En el curso de este período, el niño necesitará objetos y actividades que lo ayuden a expandirse sobre el plano social y afectivo.

Ficha de trabajo: Qué tipo de objetos y actividades lo ayudarán a desarrollarse en estas áreas ?

Juegos deportivos

Loterias, Dominós

Juegos de secuencias simples

... Y en la etapa siguiente, a partir de 7-8 años comienzan los juegos de reglas

Los juegos de sociedad

De a poco, el niño va percibiendo el mundo de manera cada vez más lógica. Las nociones del niño se parecen más a las del adulto. Esta transformación es presidida por la socialización del pensamiento: el niño manifiesta interés en los juegos colectivos, regidos por reglas cada vez más complejas (como aquellas que están presentes en los juegos de cartas, de estrategias y también en los juegos de sociedad que se relacionan con el azar, la simulación, etc.). A través de ellos, el niño descubre el mundo de manera cada vez más objetiva y busca cómo insertarse en él. Los juegos

enciclopédicos o económicos, los juegos de experiencias técnicas y científicas, etc., le ofrecen una imagen cada vez más realista del entorno y del mundo profesional.

Esta es la edad de los juegos compartidos, de la constitución de grupos. Pero también es el momento en el cual el niño aprende a estar solo para finalizar correctamente una tarea: construir una maqueta, reflexionar, crear o incluso soñar para construir su propio universo individual.

El razonamiento

Todo este conjunto de juegos y de actividades involucran nociones lógicas: observación, reflexión, deducción, juegos matemáticos. Ellas simbolizan el puente que permite el paso entre la infancia y la edad adulta, un firme apoyo para el aprendizaje, al cual recurrirá en el momento apropiado. Estos juegos basados sobre conceptos lógicos serán todavía durante mucho tiempo más, necesarios para acceder a la madurez en el área de la adquisición del razonamiento, como también de la madurez en el comportamiento social.

Bibliografía

Association des Ludothèques en Ile-de-France (1993) *Le jeu et les ludothèques*. 1999.

Association des Ludothèques en Ile-de-France (1994) *Ludothécaire: Mythe ou métier?* 1999.

Association des Ludothèques en Ile-de-France (1993) *Guide de création d'une ludothèque en Ile-de-France*. 1999.

Bee H. (1994) *Psychologie du développement, les âges de la vie*. De Boeck Université 1997.

Bideau J; Houdé O; Pardinielli J (1993) *L'Homme en développement*. Presses Universitaires de France, 1998.

Bruner J (1986) 'Jeu, pensée et langage'. *Perspectives*, Revue de l'Education de l'UNESCO, Vol. XVI, 1986.

Divers auteurs (1999) *Petite Enfance: Initiation aux méthodes actives*. La bibliothèque de l'enseignant. Éditions UNESCO/Fondation Bernard van Leer, 1999.

Divers auteurs (1999) *Le carnet du coordinateur N°1*. UNESCO Secteur de l'éducation. 1999.

Divers auteurs (1998) *Culture, enfance et éducation préscolaire*. Actes du Séminaire organisé par l'Université Paris Nord et l'INRP avec le soutien de l'UNESCO. UNESCO 1998.

Fnepe-Services (1994) Revue L'école des parents. Juin 1994.

Garon, D ; Thériault, J (1996) *Une ludothèque pour toi*. Editions CIDE-OMEP, 1996.

Landers (1999) *Grandir et changer*. UNESCO, Secteur de l'éducation, 1999.

Michelet A (1999) *Le jeu de l'enfant progrès et problèmes*. OMEP, Québec, 1999.

Piaget J. (1959) *La formation du symbole chez l'enfant*. Delachaux et Niestlé, 1959.

Poli Y ; Varier A. (1999) "*Jouer, jouer, jouer*". *Jouer au fil des jours avec des enfants de 3 à 6 ans*. UNESCO Secteur de l'éducation. 1999.

Quai des Ludes (1999) *Le ludoscope 1999-2000*. Sélection de bons jeux et jouets, 1999.

Stambak M; Sinclair H (1990) *Les jeux de fiction entre enfants de 3 ans*. Presses Universitaires de France, 1990.
