



Fichero de juegos para niños de 2 a 5 años

¿Jugamos?

Oscar Incarbone

EDITORIAL HOLA CHICOS

Av. Callao 1121 4° "D" (1023) CABA, Argentina.

Tel. / Fax (011) 4812-1800 / 4815-1998

e-mail: holachicos@editorialholachicos.com.ar

www.holachicos.com.ar

¿JUGAMOS?

Autor: Oscar Incarbone

Ilustrador: Iñaki Echeverría

Diseño de tapa e interior: Donagh I Matulich

Corrección: Lautaro Ortiz

ISBN: 978-987-1561-43-8

Producción gráfica de 2500 ejemplares Costasan SRL

Enero 2012

Incarbone, Oscar

¿Jugamos? : fichero de juegos para niños de 2 a 5 años . - 1a ed. - Buenos Aires :

Hola Chicos, 2012.

160 p. ; 17x23 cm.

ISBN 978-987-1561-43-8

1. Educación Inicial. 2. Jardín de Infantes. I. Título

CDD 372.21

© 2012 Hola Chicos S.R.L.

Queda hecho el depósito que establece la Ley 11.723

Libro de edición argentina.

No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización u otros métodos, sin el permiso previo y escrito del editor. Su infracción está penada por las leyes 11723 y 25446.

Avalado y recomendado por



LA FOTOCOPIA
MATA AL LIBRO
Y ES UN DELITO



Introducción

Es indiscutible que el niño en su etapa inicial se encuentra inmerso en un mundo único, lleno de fantasías y de posibilidades de conocimientos. La opción de desarrollarse dentro de ese particular universo siempre dependerá de la presencia de un entorno afectivo profundo. Si bien padres y maestros se esfuerzan por brindarle al niño una educación adecuada, a veces resulta difícil llevarlo a cabo. Encontrar caminos a través del juego y sus fabulosos y misterioso mecanismos, sin dudas, facilita la tarea.

Este libro intentará acercar las herramientas necesarias para superar situaciones educativas cotidianas, esas que surgen siempre en la escuela o en el ámbito familiar. A partir del juego se logrará, como veremos, una idea práctica y concreta para evitar los inconvenientes más difíciles. La propuesta es, entonces, hallar alternativas de juegos y actividades para que el niño enriquezca su aprendizaje. Cada momento lúdico aquí planteado tiene una edad sugerida, aunque podrán ser adaptadas según las características del niño o del grupo.

Para obtener resultados óptimos en el aprendizaje, siempre es importante tener en cuenta que un juego resulta exitoso cuando:

- **Se conoce la habilidad motora utilizada.**
- **Se aceptan las reglas o consignas establecidas.**
- **Se experimentó y comprendió la noción de espacio, tiempo y objeto.**

Para lograr ese éxito es necesaria la emisión de un claro mensaje —procedimental, conceptual y actitudinal— sobre la experiencia que los niños llevarán adelante.

El juego como una construcción en valores

El juego, con acento en lo motor, es una tarea necesaria en el proceso formativo del niño, debido a su importancia en la esfera social y en la promoción de una vida activa en contra del sedentarismo. Jean W. F. Piaget (1896-1980), famoso por sus estudios sobre la infancia y la teoría del desarrollo cognitivo, señaló: *“El juego es una forma particularmente poderosa de actividad que tiene la vida social y la actividad constructiva del niño.”* Es decir, es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas. Debe tenerse en cuenta, además, que el juego es un elemento fundamental para llevar adelante los procesos de enseñanza y de aprendizaje, un puente hacia los sentidos y significados.

En el momento lúdico todo niño expresa distintas emociones: miedos, alegrías y angustias, además de nutrirse de las relaciones interpersonales. Es por ello que el juego educativo permite canalizar y elaborar positivamente las emociones mencionadas. Es un momento ideal para ayudar al infante a descubrir y favorecer el desarrollo de su cuerpo y para conocer el nuevo mundo que lo rodea. Estimular su vocabulario y su pensamiento creativo genera, además, la posibilidad de hallar soluciones a situaciones no previstas. Tanto el docente como la familia, deben tener en cuenta este concepto clave:

El juego permite al niño elaborar situaciones complejas reduciendo el conflicto.

Con el apoyo de *Hola Chicos* nos propusimos pensar un poco más acerca del significado del juego en la vida de los niños. Por eso hemos creado este trabajo para que los docentes descubran variantes a las sugerencias del manual y encuentren una idea superadora elaborando propuestas — en un marco pedagógico y didáctico— de los juegos y que los padres experimenten nuevas maneras de compartir el crecimiento físico, emocional e intelectual de sus hijos.

Antes de jugar

Antes de empezar es necesario acordar un criterio sobre la palabra Pedagogía. De origen griego, esta palabra nos remite a Platón, quien fue el primero en reflexionar sobre la enseñanza del niño, elaborando preguntas fundamentales como: ¿cuáles debían ser las circunstancias del juego? ¿a qué debían responder y en qué condiciones era posible plantear una tarea lúdica?

Paidos (niño) sumado a **Gogia** (llevar o conducir)

La Pedagogía en la actualidad, es considerada como una ciencia de carácter predominante en lo psicosocial. Su objeto de estudio es la educación, con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla.

En el juego, la Pedagogía permitirá a los niños oportunidades para procesar y aplicar el conocimiento y para multiplicar y enriquecer aprendizajes y conceptos. La finalidad, entonces, será encontrar utilidad en la vida personal y social.

Es importante distinguir entre Pedagogía y Didáctica. Pedagogía es la ciencia que estudia la educación y Didáctica la que estudia el proceso de enseñanza.

Al hablar de Pedagogía podemos proponer varios y diferentes enfoques. Tomaremos, a modo de análisis, al filósofo y pedagogo John Dewey (1859-1952), quien plantea que el interés principal de la educación debe partir del niño. Es decir, todo depende del compromiso y entusiasmo que el niño tenga hacia el juego.

La escuela como institución social, debe concentrar los medios para que el alumno aproveche lo que ya posee en su acervo personal, y encuentre un espacio propicio para que ponga de manifiesto y use sus capacidades con fines sociales.

Decálogo del juego para el nuevo milenio

Este decálogo tendrá como objetivo que docentes y padres enfoquen el juego desde una perspectiva educativa. La idea es promover el desarrollo de la autonomía e independencia del niño, el aprendizaje a través de la experiencia, el ensayo error, la autodisciplina y el conocimiento. Y también que se le otorgue una impronta al espacio de juegos, ese lugar especial que debe ser para el niño un momento placentero y productivo. Siempre es bueno recordar aquella frase de M. Montessori: *"los niños/as aprenden haciendo, tocando, oliendo, sintiendo"*.

Antes de abordar la propuesta de juego en el ámbito escolar, debemos estar seguros que por medio de actividades u otras propuestas, el niño estará en condiciones de vivenciar los principales contenidos o requerimientos necesarios en un juego organizado, dentro del marco educativo.

1

OBJETIVOS Y FORMA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

Para el niño el objetivo del juego debe contemplar:

- Estimular el pensamiento creativo para la resolución de problemas concretos del juego.
- Observar y luego proponer variantes a la propuesta del juego planteado.
- Encontrar espacios para poder descubrir nuevos ensayos a partir de conocimientos adquiridos, resignificando así su saber.

Sabemos que sintetizando las formas de intervención pedagógica, podemos hablar de *conducidas*, *semiconducidas* y *libres o exploratorias*. Estoy convencido que, dentro del Nivel Inicial y cuando hablamos concretamente del juego, no se puede aplicar una sola de estas teorías; ya que hoy las realidades del entorno social donde vive el niño, nos desafían a buscar alternativas, combinaciones, variantes y nuevos ensayos.

En un juego el inicio es clave. Es necesario utilizar una manera adecuada de proponer un momento lúdico. El docente debe lograr que el niño comprenda y se involucre, única manera de poder disfrutar de la actividad. En muchos casos es necesaria una pequeña y breve demostración para que los participantes se apropien y comprendan los roles, el espacio de juego, etcétera.

En el comienzo de un juego se debe evitar la interrupción del mensaje. Es importante que, antes de comenzar, los participantes hayan comprendido las reglas principales de la propuesta.

Pero la tarea del docente o padre no termina aquí. A lo largo del desarrollo del juego, los adultos deberán motivar la participación de los niños, evitar accidentes y estimularlos constantemente. Es importante que, luego de la explicación del juego, el adulto realice un cierre acerca de las actitudes y vivencias de los niños. Esto permite articular las experiencias y reflexionar en conjunto.

Por último, es valioso que el grupo de niños tenga la oportunidad de elaborar un nuevo juego en base al anterior, es decir, que el docente haga flexible los roles asumidos. La confianza grupal es vital para fortalecer y establecer vínculos entre los docentes y los niños.

2 SEGURIDAD

Debe ser el primer planteo. En el terreno de juego, se deben presentar las consignas de manera clara ante los participantes. Explicar qué está permitido, cuáles son los límites, cuál es el uso adecuado de los materiales y, apelando a los ejemplos, advertirles sobre posibles accidentes. Es importante que el docente cuente con una ficha médica de cada alumno. Esa información servirá para implementar o adaptar correctamente la propuesta de juego, ya que se contará con los datos necesarios para ajustar el juego a la problemática de cada niño, resguardando así su salud e integridad.

3 ACTITUDINAL

El respeto, la tolerancia, la comunicación, la comprensión y aceptación de reglas, más la cooperación entre pares, son elementos esenciales del juego. Es fundamental que el docente las incorpore para poder crear propuestas alternativas que permitan establecer y asentar las mencionadas características socializadoras y minimizar el sólo ganar.

Un probable punto de conflicto en la resolución de un juego, es la eliminación de un participante. Existen opciones que evitarán conectar la pérdida con el fracaso o castigo, por ejemplo: tareas grupales o prendas. Es una responsabilidad del adulto lograr el reconocimiento y la motivación del ganador sin desmedro del perdedor.

4 CAPACIDADES MOTORAS

En la trama del juego es primordial reconocer las dificultades a lo físico y a lo motor. Antes de llegar al juego organizado dentro de la clase, es conveniente que el niño explore libremente las acciones vinculadas a lo corporal: corra, camine, se agache y pruebe el juego.

5 ESPACIO-TIEMPO-OBJETO (ETO)

Estas tres nociones son claves para determinar cómo el grupo de niños podrá resolver situaciones ante un juego planteado, cómo utilizará adecuadamente el objeto, cómo deberá calcular el tiempo en alcanzar un amigo y reconocer la línea de salida y la de llegada.

Sabiendo qué grado de adquisición de estos conceptos y estrategias maneja el grupo –al menos como nociones básicas– se les permitirá a los niños disfrutar de la propuesta planteada por el docente o sus padres con menor grado de dificultad.

6 NORMAS

El grupo deberá respetar, aceptar y comprender las reglas del juego. Las normas y los roles de la propuesta deberán quedar claros para todos antes del inicio de la actividad.

7 DISPOSICIÓN DE LOS JUGADORES

Normalmente la mejor disposición para explicar un juego es en ronda o semicírculo. Esto ayudará a que los niños escuchen al docente con claridad. Luego, la tarea será dividir a los niños en grupos o subgrupos (que deben estar diferenciados) para dar comienzo a la propuesta.

8 CONCEPTOS ADQUIRIDOS

Al finalizar la actividad lúdica, es importante que el niño haya comprendido e incorporado la experiencia a su acervo motor y social. En consecuencia, podrá socializarlo con otros.


9 PROCEDIMIENTOS Y LA COMPETENCIA

La competencia es la disputa sobre algo entre dos o más personas. El enfoque aquí dado, tiene que ver con la educación y el desarrollo para la vida personal y la autorrealización de los niños. Esta posición no tiene que ver con ser competitivo, sino con la capacidad incorporar los procedimientos, los conocimientos y experiencias, aprender en equipo, logrando una adecuada y enriquecedora interacción con los otros y con el contexto social.

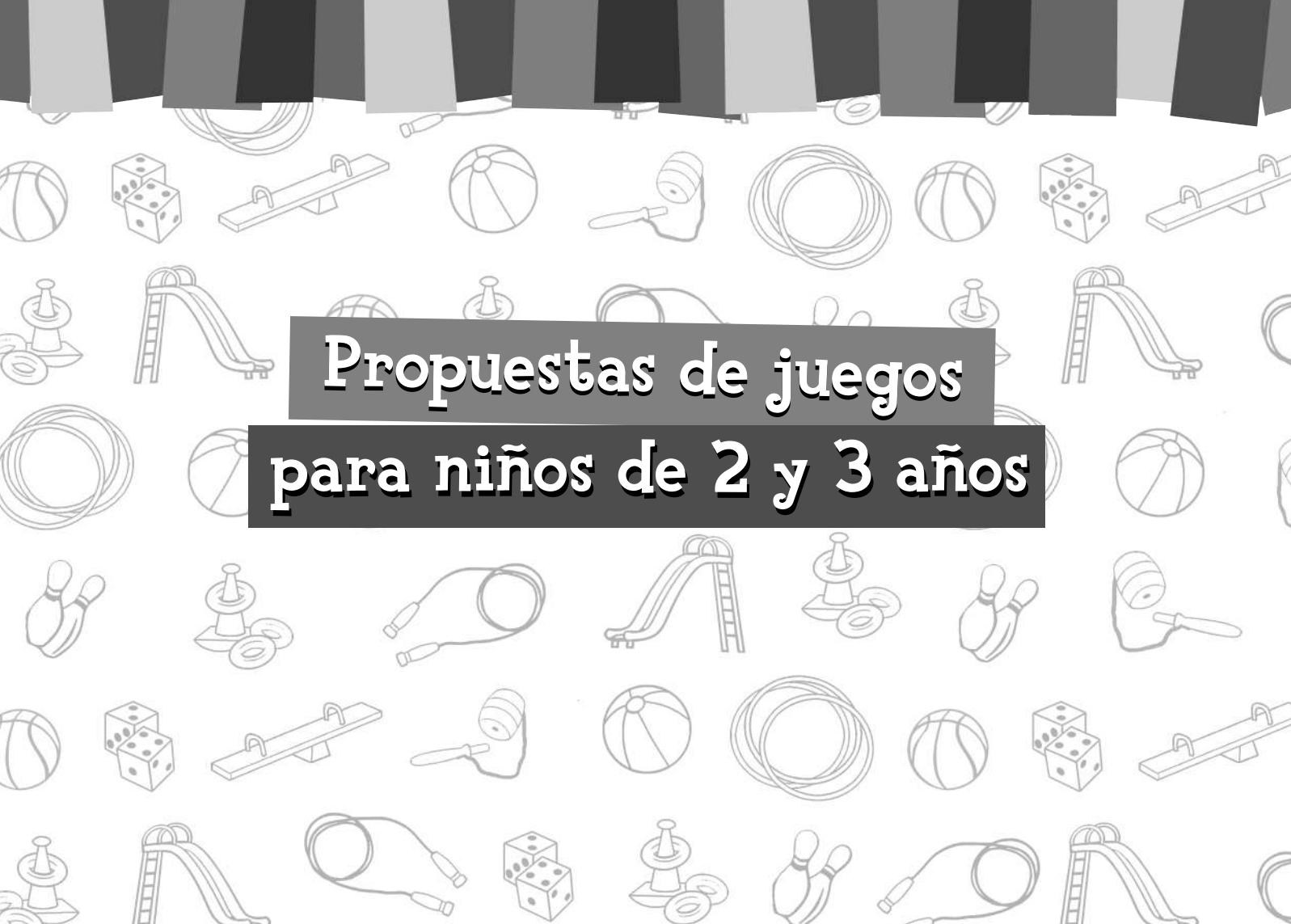
10 LA VIOLENCIA Y EL NO JUGAR

Uno de los problemas que se presentan en la implementación de algunos juegos, es el nivel de agresividad que manifiestan niños, siendo esto exponencial durante o al finalizar el juego. Por esta razón no se dan algunas propuestas que suponen un contacto excesivo o un enfrentamiento directo para evitar esas situaciones. Debemos utilizar propuestas destinadas a la reflexión posterior al juego, con el objetivo de reforzar los valores concretos que se asocian al mismo, buscando alternativas para el *no quiero* o *no puedo* planteado, algunas veces por los niños.

“Con el juego en educación, no se juega”. Hoy existe el desafío de brindar propuestas que bajen el nivel de sedentarismo que den alternativas al avance de la tecnología y sean más divertidas para los niños que un video juego. La trama de este decálogo traslada al juego a nuevos escenarios y a espacios libres, imprescindibles para que el niño crezca con libertad y autonomía. Como decía Florencio Escardó en *Valoración pediátrica del juego* (1950): ***“Jugar es una actividad unida psicológicamente al niño de un modo indisoluble, su única ocupación realmente seria, su entrenamiento vital, su teoría del conocimiento”.***



A continuación compartiremos diversas propuestas de trabajo para padres y docentes. Cada una de ellas deberán ser adaptadas según el grupo. Es necesario aclarar que cuando se habla de "ganador", sólo se hace para señalar el final de un juego. El concepto de juego que manejamos desde aquí es el de la competencia sana, que sociabiliza e integra a todos.



**Propuestas de juegos
para niños de 2 y 3 años**

Nombre del juego

EL GATO CON BOTAS Y SU FIEL AMIGO.

Edad sugerida

De 2 a 3 años.

Materiales propuestos

Aros. Cintas o sogas. Un elemento por cada chico.

Espacio de juego

Patio o SUM.

Desarrollo

Se dividirá al grupo en dúos. Un niño tomará el rol de gato y el otro, que será su amigo, se colocará detrás del primero tomándolo de la cintura. En el espacio de juego se encontrarán aros y sogas distribuidas por el suelo. La pareja de niños/as deberá caminar por las sogas, siguiendo un recorrido. Los aros simularán obstáculos que la pareja deberá tratar de saltar cada vez que se tope con uno de ellos. Luego cambiarán de roles, el que era gato será amigo y viceversa. El objetivo es llegar a la meta sin caerse.

Aspectos a considerar, sugerencias y variantes

Se puede organizar un recorrido, debiendo cada dúo resolver distintos tipos de problemas.

Nombre del juego

PATO, PATO, PATO, LO CORRO Y LO ATRAPO.

Edad sugerida

De 2 a 3 años.

Materiales propuestos

Materiales para armar refugios: trapos, sábanas viejas, hojas de papel de diario, cuadrados de goma eva, tizas, telas, etcétera.

Espacio de juego

Patio o SUM.

Desarrollo

En el espacio de juego, los participantes que cumplirán el rol de patos, se ubicarán dentro de los refugios delimitados para tal fin. Antes de retirarse, el docente les dirá a los patos: "Patitos no se vayan, voy a hacer las compras" (acompañando la frase con mucha gestualidad antes de su salida). La idea es que los niños/as se escapen y corran por el patio. Cuando el adulto regresa tendrá que buscarlos y llevarlos nuevamente al refugio. El patito que nunca fue atrapado será su ayudante.

Aspectos a considerar, sugerencias y variantes

Es recomendable que el rol del perseguidor lo cumpla al principio el docente, y de a poco tenga ayudantes. Se pueden utilizar gorras para identificar a los ayudantes. De acuerdo al trabajo en la sala, se pueden cambiar los animales y construir los refugios con el grupo.

Nombre del juego

LA TORMENTA.

Edad sugerida

3 años.

Materiales propuestos

Materiales para delimitar dos zonas. Fotos o figuras de dibujos animados. Papel de diario y aros.

Espacio de juego

Patio o SUM.

Desarrollo

Se delimitará el espacio de juego con dos líneas: una de salida (A) con un aro como refugio cada tres o cuatro niños/as y una línea de llegada (B) donde se ubicarán las fotos distribuidas. Cada grupo (de tres o cuatro niños/as) estará ubicado detrás de la línea A. Cada niño poseerá una hoja de diario plegada sobre su cabeza y deberá llegar hasta la línea B, sin que la hoja de papel se caiga. Ante la palabra "tormenta", los jugadores deberán caminar más rápido. Si la hoja de diario se cae, tendrán que regresar a la línea de partida y comenzar otra vez. El niño que logra llegar, tomará una foto, figura u hoja de diario, según el material elegido para transportar y la llevará a la línea (A).

Aspectos a considerar, sugerencias y variantes

Se pueden agregar obstáculos en el camino y/o refugios antes de llegar a la línea B. También las tarjetas pueden reemplazarse por parte de un rompecabezas.

Nombre del juego

VOY Y VENGO.

Edad sugerida

De 2 a 3 años.

Materiales propuestos

Material para armar refugios.

Espacio de juego

Patio o SUM.

Desarrollo

En el espacio de juego el docente se ubicará delante de los niños/as. Cuando el docente de la señal, todos correrán perseguidos por él, pero él no llegará a tocarlos. Al decir "cambien", serán los niños/as quienes tendrán que perseguir al docente, que se dejará atrapar diciendo: "¿Quién me pudo agarrar? ¡Muy bien un aplauso! Ahora los que me atraparon, me van a ayudar a apresar a los demás".

Aspectos a considerar, sugerencias y variantes

Se pueden colocar refugios en el trayecto.