

IDEAS EN IMÁGENES

VISTAS EN INTERNET



WWW.MINISTERIOINFANTIL.COM

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO LIBRE EN EL APRENDIZAJE Y EL DESARROLLO INFANTIL



1.1. IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA LOS NIÑOS PEQUEÑOS:

Muchas personas creen que jugar es una pérdida de tiempo.



¿Es cierto que al jugar los niños pierden tiempo?
¿Qué piensas tú? ¿Qué opinión tienes sobre pasar un tiempo jugando?



¿No será acaso que este interés y placer tienen

que ver con que el juego es importante para ellos,

para su crecimiento, desarrollo y aprendizaje?

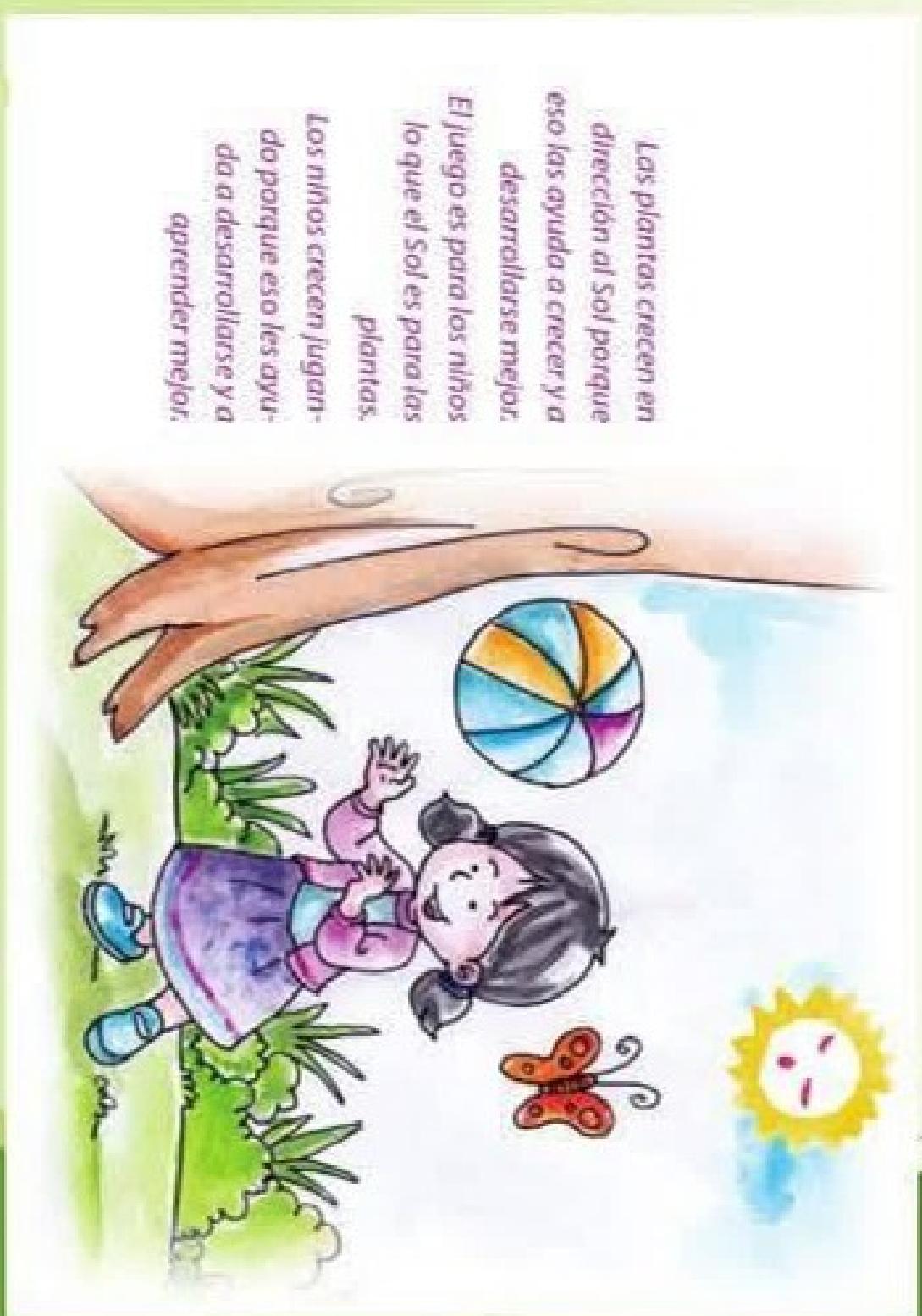
Para responder a esta pregunta hagámonos otra:
Si fuera una pérdida de tiempo, ¿por qué los niños juegan con tanto interés y placer?

Trabajemos Este Imagen

Las plantas crecen en dirección al Sol porque eso las ayuda a crecer y a desarrollarse mejor.

El juego es para los niños lo que el Sol es para las plantas.

Los niños crecen jugando porque eso les ayuda a desarrollarse y a aprender mejor.



1.2. RELACIÓN ENTRE JUEGO, APRENDIZAJE Y DESARROLLO INFANTIL

Ahora te presentamos cinco ideas claves:

Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor.



El juego dinamiza los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea.

El juego aparece desde muy temprana edad y es una conducta natural. Nadie tiene que enseñarle a jugar a un niño, pero si ofrecerle un entorno propicio para que esta actividad progrese y se fortalezca.

Al jugar, el niño está encendiendo el motor de su desarrollo y aprendizaje.

1. El juego, el aprendizaje y el desarrollo infantil se relacionan estrechamente en el cerebro del niño.

2. El juego es el motor del desarrollo y del aprendizaje.

El juego de un niño refleja el nivel de desarrollo alcanzado y los aprendizajes logrados por éste. El juego muestra hasta dónde ha llegado un niño y qué está a punto de lograr.



3. El juego es el espejo del desarrollo y el aprendizaje

La red de vínculos familiares y sociales es el marco donde el juego se despliega como dinamizador del desarrollo y del aprendizaje.

Un entorno afectivo y seguro, interacciones humanas amorosas y estímulos humanos, como la comunicación, son elementos esenciales para que el niño crezca jugando, aprendiendo y desarrollándose saludablemente.

4. El juego sólo puede aparecer en un entorno compuesto por personas afectuosas que dan sentido a su existencia y lo humanizan

La conducta lúdica va cambiando y evolucionando. Conforme el niño avanza en edad y en madurez, el juego se va haciendo más complejo y diversificado. Entre los 0 y 5 años estos cambios ocurren muy rápidamente. Hay una secuencia observable en el juego de los niños: primero, exploran objetos simples, luego los combinan y, por último, representan cosas con ellos.

Contar con información detallada sobre esta secuencia es importante para todo adulto que trabaje con niños.

1.3. ¿A QUÉ LLAMAMOS "JUEGO"?

El juego es un concepto muy difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa.

□ JUGAR Y EXPLORAR NO ES LO MISMO

Una primera idea que ayuda a definir lo que es propiamente "juego" es que jugar no es lo mismo que explorar. Cuando un niño explora un objeto o el entorno su pregunta personal es: ¿qué hace este objeto? Cuando el niño juega su pregunta es: ¿qué puedo hacer yo con este objeto? Esto quiere decir que el juego supone más que explorar; esto es, supone que el niño se involucre en esta actividad, ponga en marcha su imaginación y se dé una transformación de ese objeto y de esa realidad.

□ JUEGO Y ACTIVIDAD RECREATIVA DIRIGIDA NO ES LO MISMO

Muchos educadores y padres de familia tienen la idea de que "jugar" es que los niños sigan las consignas de un adulto que los invita a realizar una actividad divertida.

Por ejemplo, los adultos proponen a los niños "jugar a hacer palmas y zapatear", la mayoría de veces, con fines didácticos o recreativos.

Sin embargo, el juego libre en los sectores es una actividad espontánea, que parte de la decisión del niño y de su proceso personal de crear una actividad acorde a sus intereses y necesidades.

5. No sólo el niño se desarrolla a través del juego, sino que el juego también evoluciona cada niño

1.4. TIPOS DE JUEGO

Existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente. La siguiente clasificación te ayudará a distinguir qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales.

♦ JUEGO MOTOR

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño.

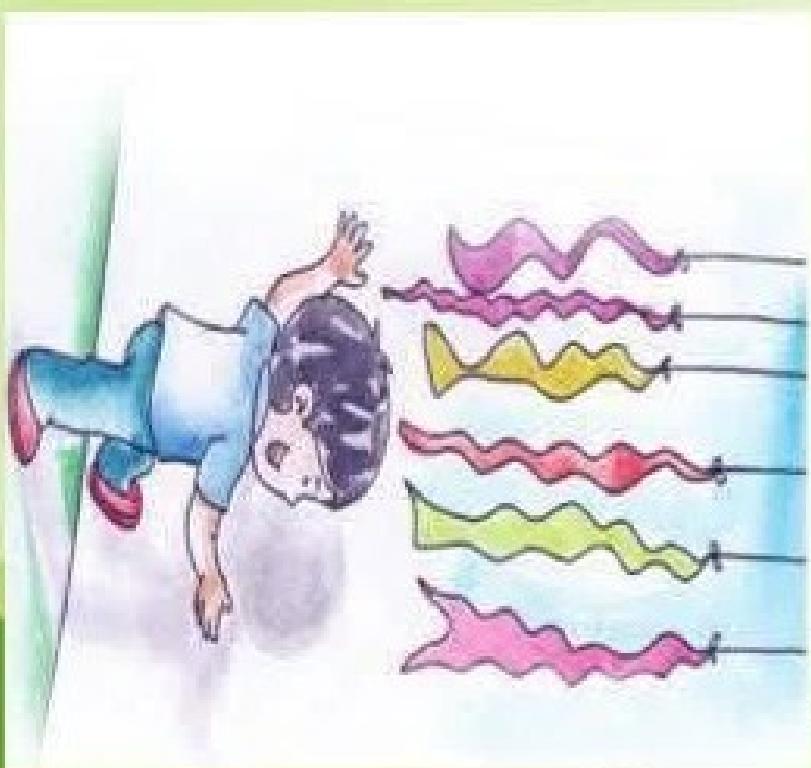
Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores.

Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitarse y conseguir dominio de su cuerpo.

Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera.

Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.



❖ JUEGO SOCIAL

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños:

Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros.

En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el Juego de "abrazarse".

Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial.

❖ JUEGO COGNITIVO

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño.

El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular.

Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin.

Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos.



♦ EL JUEGO SIMBÓLICO: PENSAMIENTO, VÍNCULO HUMANO Y CREACIÓN AL MISMO TIEMPO

El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo.

¿EN QUÉ CONSISTE EL JUEGO SIMBÓLICO?

El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida.

Es el juego del "como si" o del "decía que"

El juego simbólico o de simulación requiere del reconocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: "esto es juego"



Luis toma un pedazo de madera y lo hace rodar, simulando que esta madera es un coche. La madera es

"tonto si" fuera un coche.

Alejandra juega con Adriana y le propone: "Decid que tú y yo éramos hermanas y que nos íbamos de viaje solas, sin permiso de nuestros padres".

Entre los 12 y 15 meses emergen de manera definida las habilidades para representar situaciones imaginarias. El niño es capaz, desde entonces, de evocar imágenes o símbolos derivados de actividades que imita.

Esta nueva capacidad le permite al niño iniciar la práctica de este tipo de juego, el cual es fundamental para su vida, su desarrollo y aprendizaje.

Las formas tempranas de juego simbólico se observan cuando el niño juega a "hacerse el dormido" sin estarlo o "tomar la leche" de una tacita vacía.

A partir de los 18 meses observamos el juego simbólico más definido, cuando el niño empieza a incluir objetos que usa para simular una acción: darse de comer a una muñeca comuna cuchara de palo, por ejemplo.

Posteriormente, el niño es capaz de "convertir" a las muñecas en agentes de las acciones imaginarias que simula.

De esta forma, una muñeca puede ser la "mamá" que le da el biberón a su hijito, que es otro muñeco más pequeño.

Sin embargo, la capacidad simbólica avanzada permite que un plátano se transforme en un teléfono si así el juego lo requiere.

Jugar simbólicamente supone el logro de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad ausente por un objeto (símbolo o signo) que la evoca y la representa mentalmente. En otras palabras, se trata de transformar un objeto para representar una realidad ausente con éste.



1.5. EVOLUCIÓN DEL JUEGO EN LOS PRIMEROS 6 AÑOS DE VIDA

La conducta de juego evoluciona y cambia conforme el niño va madurando y creciendo. El juego de un bebé de 12 meses es muy diferente y más sencillo que el juego de un niño de 5 años, el cual es más complejo.

¿Te has puesto a pensar dónde radican las diferencias? Por ejemplo, a nivel social observamos que los niños de 1 a 2 años prefieren jugar solos. En cambio, los mayocitos prefieren y tiene capacidad de asociarse con otros niños para armarse juegos grupales.

Asimismo, a nivel intelectual, observamos, por ejemplo, que el juego de un niño de 15 meses con una olla es sencillo: se interesa en explorar este objeto, lo golpea, lo hace rodar y con una cucharita lo hace sonar. En cambio, el juego de una niña de 4 años con el mismo objeto es más complejo: se pone a "cocinar", crea una historia alrededor del tema y simula que hace una "sopa" para su "hijo".



A continuación, te presentamos una tabla que te permitirá observar el nivel de juego típico de los niños según su edad y evolución en relación a su nivel de desarrollo cognitivo.

Aún no accedió o no predomina el pensamiento simbólico

El niño ya accedió al pensamiento simbólico

Juego funcional	Juego constructivo	Juego simbólico o de representación	Juego con reglas
Movimientos musculares repetitivos con o sin objetos.	Sé usan objetos u otros materiales para formar estructuras simples o complejas.	A partir de los 24 a 36 meses.	A partir de los 18 meses.
Juego funcional sin objetos: correr, saltar, hacerse cosquillas, rodar, empujar, entre otros.	Se combinan piezas, bloques u otros materiales que pueden ser unidos para armar una construcción.	Predominante a los 3,4 y 5 años.	Predominante a los 3 años.
Juego funcional con objetos: manipular y explorar objetos, hacerlos rodar, hacerlos saltar, apretarlos, etc.	El niño realiza simulaciones con objetos para crear acciones "como si": hacer como que pone una inyección con un lapicero, emplear muñecos para representar situaciones reales o imaginarias.	El niño realiza simulaciones con objetos para crear acciones "como si": hacer como que pone una inyección con un lapicero, emplear muñecos para representar situaciones reales o imaginarias.	A partir de los 5 años
	Supone el reconocimiento, la aceptación y conformidad con reglas pre-establecidas que rigen los juegos que se comparten por lo general de manera grupal; juegos de mesa como ludo o memoria.	También se le conoce como "juego dramático". El niño pretende representar un rol real o imaginario como paciente, médico, bombero o monstruo usando su propio ser como juguete.	Juegos de patio, como "que pase el rey" y "ha llegado una carta".

El nivel de desarrollo cognitivo del niño va evolucionando y pasando por fases. En el juego podemos observar que el primer nivel de juego, visto desde esta dimensión, es el juego de tipo funcional.

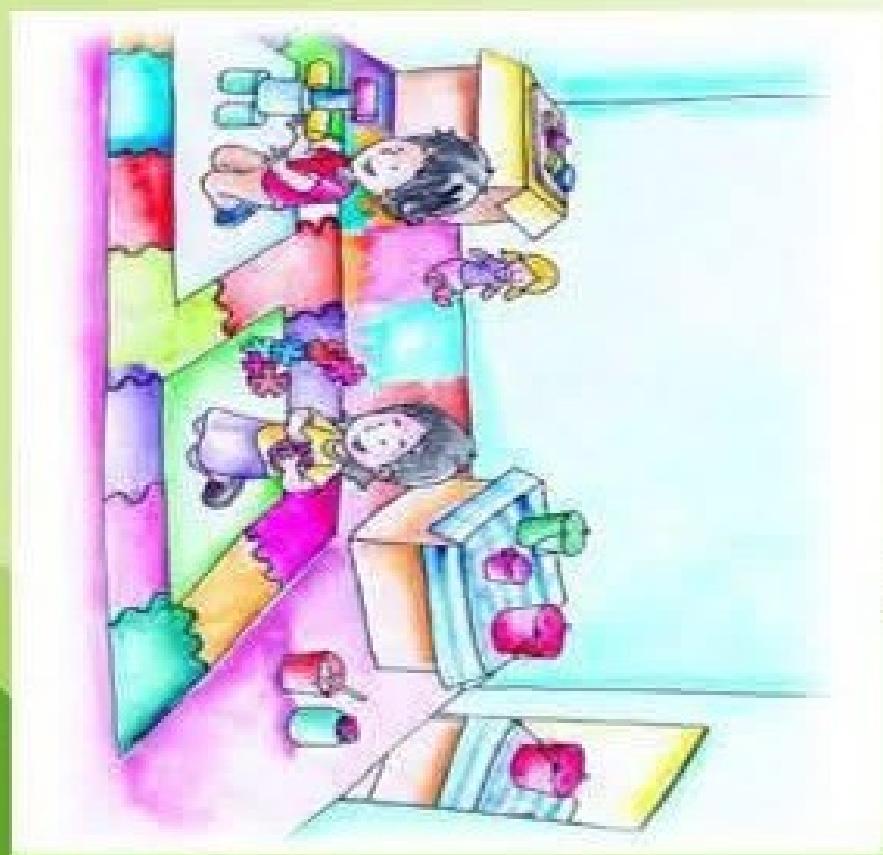
Después de los 24 meses, este tipo de juego no debe predominar en el comportamiento lúdico de los niños, sino más bien deben hacerse presentes los otros tipos de juego pues tanto el juego constructivo, el dramático como el de reglas suponen la aparición del pensamiento simbólico.

Si bien el juego funcional ya no es tan predominante a partir de los 24 meses, esto no quiere decir que desaparezca del todo en el repertorio de conductas de los niños.

Por ejemplo, "hacerse cosquillas" o "rodar" es un juego que puede aparecer a cualquier edad.

Lo mismo sucede con los otros tipos de juegos, es decir, no desaparecen conforme el niño crece sino lo que ocurre es que los tipos de juego señalados predominan o son típicos de las edades mencionadas.

Al interior de cada categoría de juego podemos también ver subniveles. Esto nos indica la calidad del juego, su riqueza o pobreza en cada uno de los tipos de juego. Por ejemplo, a nivel del juego de construcción podemos observar que un niño menos maduro se contenta con una torre de pocos cubos, mientras que un niño de igual edad o mayor se esfuerza y logra hacer un puente, una pista y una caseta de policía en su proyecto de juego con cubos.





MINISTERIO INFANTIL

"No somos un ministerio grande...
...pero si somos un gran ministerio"

www.ministerioinfantil.com

¡Imágenes tomadas de libre circulación en internet!

Créditos a quien corresponda

¡VISITANOS!

www.MinisterioInfantil.com

beacons.ai/MinisterioInfantilArcoiris

#MIArcoíris