



## JUEGOS EN CASA

### FUNDAMENTACIÓN

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, permite desplegar su imaginación, explorar su medio ambiente, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad y habilidades socioemocionales. Puede convertirse en una vía para reducir tensiones, compensar situaciones traumáticas y proyectarse al futuro. De esta forma, contribuye a su maduración psicomotriz, cognitiva y física, además que afirma y construye vínculos afectivos con sus pares, su familia y favorece la socialización.

Jugar expresa necesidades, fantasías, deseos, siendo una actividad que se inaugura en los primeros meses de la vida y que no se termina, sino que se va transformando. No necesariamente depende de los juguetes, ya que inicialmente el niño juega con las funciones, aunque sí implica la presencia de otro que estimula, promueve, otorga los objetos y significa las acciones lúdicas. La acción de jugar posibilita hacer experiencia y los adultos tienen una gran responsabilidad, desde el lugar de los Otros significativos (padres y madres, abuelos y abuelas, tíos y tías, adultos cuidadores, docentes) dispuestos a jugar y a sostener el juego de los niños, siendo promotores del desarrollo de la capacidad lúdica.

Los niños invierten gran parte de su tiempo en jugar, el tipo de juego se modifica y adapta a la edad y a las preferencias de cada uno. Es por eso que se ofrecen estas propuestas lúdicas para jugar en el tiempo que los patos y caracoles estén en casa con sus familias, pensadas para su edad, siendo de diferentes tipos y con múltiples posibilidades; que dan la oportunidad de optar tal o cual propuesta según la preferencia de cada niño, niña y/o familia.

¿Están listos? ¡A jugar!



-Buscar canciones que puedan bailar en familia y que la letra indique acciones. Traten de coordinar los movimientos con las acciones que señala la canción, también pueden inventar nuevos movimientos y variar las canciones.

-*Semáforo*: Pensar diferentes acciones para cada uno de los colores del semáforo; por ejemplo: cuando le digas la palabra “verde” deberá colocarse de pie y saltar, cuando le digas “rojo” deberá sentarse en el piso y quedarse paralizado, cuando digas “amarillo” deberá correr hasta cierto punto y regresar, esta actividad lo ayudará a saltar, correr, pararse de repente y mantener su atención. También se pueden agregar más colores y actividades a lo largo del ejercicio.

-*Su propio cuento*: Recortar imágenes que él niño o niña elija, pegarlas en hojas de papel y armar sus propios libros de cuentos, e historias con sus personajes y escenas.

-*Rompecabezas*: Armar rompecabezas empezando con algunos sencillos de pocas piezas o recortando una imagen en forma de rompecabezas. Luego pueden contar una historia relacionada con la imagen.

-*Clasificar objetos* según tamaño, color, peso, figura, entre otros; pueden hacerlo mientras ordenan los juguetes, su ropa, elementos de la habitación, o cuando están cocinando y ellos están presentes.

-*Fabricar juguetes*. Con diferentes elementos de la casa se puede invitar a los niños a que construyan, creen e inventen juguetes, que le pongan nombre y creen historias a partir de ellos.

-*Dibujar nuestro cuerpo*. Ir nombrando diferentes partes del cuerpo y que el niño se vaya realizando una marquita o dibujo especial: por ejemplo: nos dibujamos una carita feliz en la mano. También se puede poner al niño en el piso para dibujar el contorno de su cuerpo, se puede acompañar esta acción cantando o nombrando las partes de su cuerpo.

-*Búsqueda del tesoro*. Elegir un tesoro, algo que sea divertido de buscar (alguna golosina, un juguete, una carta o notita, una manualidad hecha en casa,), designar un miembro de la familia encargado de esconder el tesoro y de guiar la búsqueda, el resto busca y pide



pistas, luego cambian los roles y otro esconde, y quien antes ocultó el tesoro debe encontrarlo.

*-Dígalo con mímica con animales:* Armar una lista de animales con el niño. Este deberá dar pistas imitándolo través de gestos, sonidos, movimientos y/o palabras.

*-Juegos simbólicos.* Pensar situaciones y armar escenas con diversos objetos y disfraces y así poder jugar a los bomberos, a la casita, a los cocineros, al veterinario, al médico, a la maestra, a los peluqueros, al supermercado, a los superhéroes.

*-Juegos de construcción.* Armar diferentes estructuras con cajas más grandes o más chicas, bloques, maderitas, palos, almohadones, canastos, o lo que tengan en casa; por ejemplo, pueden armar el cuartel de bomberos.

*-Adivinar que hay en una bolsita de tela solo tocando y escuchando el objeto.* Dentro de una bolsa colocar algodón, porotos, tapitas, hojitas, elementos con diferentes texturas, e invitar al niño que meta su mano, lo toque y adivine qué hay allí dentro.

*-Adivinanzas simples.* Proponerle al niño algunas adivinanzas con elementos, animales, cosas, conocidos por él o ella. Por ejemplo: Brilla por el día y se esconde por la noche: el sol.

- Ladra y ladra y no me habla. El perro

- Cuatro ruedas, un volante y el conductor va delante: el auto

*-El juego de las cuerdas.* Colocar una serie de cuerdas (cintas, cuerdas, lanas) en la pared pegándolas con cintas adhesivas formando una especie de “telaraña “y tratar de atravesarlas sin tocarlas.

- *Imita la tarjeta:* El juego consiste en ir sacando tarjetas y realizar el gesto/acción que nos indica. Para ello podemos dibujar una serie de acciones en varias tarjetas: saltar 5 veces, dar 10 palmadas, dar tres vueltas, saltar dentro del círculo, saltar fuera del círculo, imitar a un pingüino, etc.

Biblioteca Bernardino Rivadavia  
Nivel Inicial Dr. Antonio Sobral

