UN JUEGO PARA CADA EDAD

Jean Piaget

- 0-2 años: juego funcional o manipulativo
- 2-6 años: juego simbólico
- 6-12 años: juego de reglas

JUEGO FUNCIONAL

Repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener el resultado inmediato

- Juegos de ejercicio con el propio cuerpo (arrastrarse, gatear)
- Juegos de ejercicio con objetos (chupar, morder)

Beneficios

- Desarrollo de los sentidos
- Coordinación del movimiento
- Desarrollo del equilibrio estático y dinámico
- Comprensión del mundo que le rodea
- Autosuperación
- Interacción social con el adulto de referencia
- Coordinación entre la vista y las manos

0-4 meses

- Reflejos involuntarios y automáticos ante cualquier estímulo
- Posteriormente se vuelven más útiles
- 2-4 meses → reacción circular primaria

Competencias al terminar el periodo:

- Intenta coger un objeto que tiene a la vista
- Localiza la fuente de un sonido
- Mira objetos

4-8 meses

- Reacción circular secundaria
- El bebé manipula objetos y juguetes (mejora la coordinación
de los movimientos)

- Competencias:
  - ✓ Deja caer un objeto para coger otro
  - ✓ Toca la mano de un adulto para que active un jue
  - ✓ Estando sentado, se inclina para buscar un objet en la dirección en que ha caído
- Objetos: chupar, oler, tocar, mirar

- **Adulto:** interacción social por medio de mimos ("misito gatito"). Si para, el niño hace un ruido o un gesto y el adulto los retoma
- El **bebé** inicia la imitación del adulto ("palmas palmitas", "cinco lobitos")

8-12 meses

Inicia acciones con un fin

- Competencias:
  - ✓ Encuentra un objeto escondido
  - ✓ Se desplaza hasta llegar a un objeto
  - ✓ Ofrece un objeto a un adulto para que lo ponga
  - ✓ Utiliza un objeto como contenedor de otro
  - ✓ Deja caer y lanza objetos
- Interacción social con adultos: mayor protagonism (juego del cu-cu, el bebé se esconde)

12-18 meses

"Probando… probando": nuevas coordinaciones de acciones

- Competencias:
  - ✓ Intenta localizar en un espacio cercano un obj que ha desaparecido aunque no lo haya visto de
  - ✓ Tira de una cuerda para alcanzar un objeto
  - ✓ Intenta activar juguetes después de una demost de cómo se hace
- Interacción social: imita gestos o movimientos qu (sacar la lengua, mover los ojos)

18-24 meses

Las acciones son representadas mentalmente

- Competencias:
  - ✓ Activa un juguete él solo
  - ✓ Busca juguetes en varios lugares
  - ✓ Combina dos o más objetos en las manos
  - ✓ Imita acciones sin tener el modelo delante
- Este tipo de imitación abre la puerta al **juego s**

JUEGO SIMBÓLICO

- De los 2 a los 6-7 años de edad
- Consiste en simular situaciones, objetos y personaj que no están presentes en el momento del juego
- Beneficios:
  - ✓ Comprender y asimilar el entorno
  - ✓ Aprender y practicar conocimientos sobre los role establecidos en la edad adulta
  - ✓ Desarrollar el lenguaje
  - ✓ Favorecer la imaginación y la creatividad

Evolución del juego simbólico

- Juego presimbólico
  - ✓ Categorías presimbólicas (12-17 meses): empieza a identificar el uso funcional de los objetos de la vida cotidiana (beber de un vaso vacío, tumbarse en un cojín)
  - ✓ Acciones simbólicas sobre su propio cuerpo (16-18/19 meses):
    - ▫ Realiza las acciones anteriores pero muy exageradas: hace que come, bebe o duerme pero de forma muy evidente

- Integración y descentración (18-19 meses):
  - ✓ El juego se refiere a escenas cotidianas y muy conocidas
  - ✓ Aplica las acciones a un agente pasivo: da de comer a una muñeca
  - ✓ Emplea acciones de otras personas, al principio solamente
    sobre sí mismo: habla solo por teléfono
- Combinación de actores y juguetes (20-22 meses):
  - Realiza actividades sobre más de una persona y de un objeto:
    da de comer a su padre y a la muñeca

- Inicios de secuenciación de acciones:
  - ✓ Empieza a representar un rol:
    juega a mamás y papás
  - ✓ Secuencias a menudo ilógicas: peina
    a la muñeca, la mete en la cama
    y la vuelve a peinar
  - ✓ Aún utiliza objetos reales y grandes
    (de forma ocasional, miniaturas)

- Secuenciación de objetos y objetos sustitutos
(desde los 30-36 meses):

  - ✓ Incluye personajes de ficción en sus roles y disminuye el juego de ficción referido a acciones cotidianas
  - ✓ Al principio los acontecimientos son breves y aislados, necesita objetos reales
  - ✓ A partir de los 3 años las secuencias son más largas y los objetos son sustituidos (una caja puede ser un coche)
  - ✓ Mejora la negociación con iguales,

Argumento del juego s

- Los niños reflejan el conocimiento
  de la realidad que les rodea
- 3 categorías:
  - ✓ Versión simplificada de la realidad social: juega a las casitas, a las tiendas…
  - ✓ Juega a ser superhéroe
  - ✓ Se inventa los personajes

Relación con los c
en el juego simbó

- Antes de los 2 años individu
  al
- 2-4 años juego paralelo: parece que los niños juegan juntos pero no es así; lo que sí puede pasar
  es que modifiquen su