



**Universidad
Católica
de Valencia
San Vicente Mártir**

IMPORTANCIA DEL JUEGO: CÓMO AYUDAR A LOS PADRES EN ESTE TIEMPO DE CONFINAMIENTO

Presentado por:

D^a SARA PÉREZ AGUILAR

Dirigido por:

Dra. D^a LUCÍA BALLESTER PONT

Valencia, a 30 de Mayo de 2020

Facultad de Magisterio y Ciencias de la Educación

Grado en Maestro de Educación



A mi madre, mi referente y maestra preferida.

A mi padre, mi motor, por su apoyo durante todo el trabajo y la carrera.

A Lucía, por creer en mí, por su esfuerzo, paciencia, dedicación y originalidad.

A María José, por enseñarme la importancia de jugar y ofrecerme la excelencia.

A mis amigos, por su apoyo moral.

*A la Universidad Católica de Valencia y a todos los profesores
que me han ayudado a cumplir mi sueño de ser maestra.*



RESUMEN

En el presente Trabajo Final de Grado se pretende dar a conocer la importancia, trayectoria e historia del juego, la repercusión del juego en los niños entre 3 y 6 años de edad, el recurso didáctico que supone el juego y el papel que se espera de los adultos cercanos, padres y maestros. Por consiguiente, hablaremos del papel de las familias y las situaciones de juego en el hogar. Por esto último, se origina el objetivo principal de este trabajo el cual tiene como fin comprender y ofrecer un enfoque innovador y totalmente actualizado del juego a través de la propuesta sugerida, a partir de la creación de una página web de acceso libre donde se ofrece un vademécum de juegos, recomendaciones y consejos para las familias, proporcionando de este modo recursos lúdicos para ayudar a los padres a que promuevan el juego en casa en esta época de confinamiento.

Palabras clave: juego, Educación Infantil, vademécum de juegos

RESUM

En el present Treball Final de Grau es pretén donar a conèixer la importància, trajectòria i història del joc, la repercussió del joc en els xiquets entre 3 i 6 anys d'edat, el recurs didàctic que suposa el joc i el paper que s'espera dels adults pròxims, pares i mestres. Per consegüent, parlarem del paper de les famílies i les situacions de joc en la llar. Per això últim, s'origina l'objectiu principal d'aquest treball el qual té com a fi comprendre i oferir un enfocament innovador i totalment actualitzat del joc a través de la proposta suggerida, a partir de la creació d'una pàgina web d'accés lliure on s'ofereix un vademècum de jocs, recomanacions i consells per a les famílies, proporcionant d'aquesta manera recursos lúdics per a ajudar als pares al fet que promoguen el joc a casa en aquesta època de confinament.

Paraules clau: joc, Educació Infantil, vademècum de jocs



ABSTRACT

In this Final Project we intend to present the importance, trajectory and history of play, the impact of play on children between 3 and 6 years of age, the didactic resource that play represents and the role expected from close adults, parents and teachers. Therefore, we will talk about the role of families and play situations at home. For this last reason, the main objective of this work is to understand and offer an innovative and totally updated approach to play through the suggested proposal, based on the creation of a web page with free access where a vademecum of games, recommendations and advice for families is offered, this providing playful resources to help parents promote play at home in this confinement period.

Keywords: play, Early Childhood Education, vademecum of games



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	9
2. OBJETIVOS	10
3. METODOLOGÍA	11
4. MARCO TEÓRICO	13
4.1. BASE LEGISLATIVA	13
4.2. CONCEPTUALIZACIÓN Y TEORÍAS SOBRE EL JUEGO.....	14
4.3. TIPOS DE JUEGO	19
4.4. EL JUEGO Y LAS FAMILIAS/SOCIEDAD	22
4.5. PAPEL DEL JUEGO EN LOS DOCENTES.	24
4.6. PAPEL DE LOS JUGUETES O RECURSOS LÚDICOS	26
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA FAMILIAR.....	31
5.1. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	31
5.2. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA PARA FAMILIAS.....	31
5.2.1. EXPLICACIÓN	31
5.2.2. OBJETIVOS DE LA GUÍA.....	33
5.3. CONTENIDO DE LA GUÍA	34
5.3.1. CARTA A LOS PADRES	34
5.3.2. JUEGOS	35
5.3.2.1. JUEGOS DE EJERCICIO	36
5.3.2.2. JUEGOS SIMBÓLICOS	43
5.3.2.3 JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN O ENSAMBLAJE.....	51



5.3.2.4. JUEGOS DE REGLAS	56
5.3.3. CONSEJOS PARA PADRES	64
5.3.4. PÁGINAS WEB DE INTERÉS	66
6. CONCLUSIONES	69
7. REFERENCIAS	72
8. ANEXOS	75



1. INTRODUCCIÓN

<<El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad, y las autoridades se esforzarán por promover el goce de este derecho>>. (Declaración de los Derechos del Niño, apartado 7-C). Teniendo como objetivo principal el derecho de jugar en los niños que en ocasiones se ve algo obsoleto y olvidado, surge la realización del presente trabajo debido a que el eje central de la Educación Infantil es el juego y con todo el disfrute y aprendizaje significativo que obtenemos a lo largo de toda nuestra vida.

Por qué, cómo, cuándo y dónde se requiere la presencia del juego, con qué y con quién se puede jugar. Estas cuestiones se ven desarrolladas y argumentadas tanto de forma teórica como práctica a lo largo de este documento mediante la realización de una página web que incluye una propuesta de juegos, que se ofrecen a los padres para que éstos promuevan el juego en estos tiempos de confinamiento en el hogar. Debido a la crisis sanitaria y la pandemia que estamos sufriendo este año 2020, estamos obligados a estar en casa más de lo que estamos acostumbrados. Esta situación para los niños es bastante más compleja ya que ellos necesitan jugar al aire libre, correr, saltar, entretenerse, descubrir, explorar... y en casa se sienten muy limitados. Con esta propuesta se ofrece una pequeña ayuda a aquellas familias con niños pequeños, para que el juego se convierta en la actividad estrella de este confinamiento.

Podemos decir, que cada situación que vivamos diariamente la podemos convertir en un juego y de esta manera, ser conscientes de la importancia y gran magnitud que conlleva jugar y la necesidad de promover el juego.

La clasificación propuesta en los siguientes juegos está basada en la teoría de Piaget, concretamente en la clasificación de juegos que declara el autor. Por lo que, agrupamos los juegos en cuatro grandes bloques: juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de construcción o ensamblaje y juegos de reglas. Cabe destacar que, esta propuesta está destinada a niños de edades comprendidas entre 3 y 6 años, pudiendo aumentar o disminuir la dificultad de cada juego según las necesidades de cada niño.



Con el objetivo de que el presente trabajo sea un recurso útil y actual, la propuesta está realizada en una página web a la cual puede acceder cualquier persona de forma gratuita. La realización de la página web, ha sido un tanto complicada, debido a que no sabía muy bien cómo hacerla, pero, tras ver más web, diseños, estilos, ilustraciones, he podido plasmar de forma visual y clara el objetivo de este trabajo de fin de grado.

2. OBJETIVOS

El presente trabajo tiene como objetivo general llevar a cabo, desde los conocimientos adquiridos, la elaboración de materiales webs que faciliten a las familias la intervención en el juego de sus hijos de 3 a 6 años.

Para llevar a cabo este propósito lo desglosamos en los siguientes objetivos específicos:

- Realizar una revisión de la literatura en relación con el juego en la etapa de Educación Infantil.
- Reflexionar sobre el papel que deben desempeñar los adultos, padres y maestros, en el juego de los niños.
- Descubrir técnicas propias de las tecnologías de la información y comunicación válidas como recurso informativo a las familias.
- Elaborar materiales a través de las TIC facilitadores de la intervención educativa de los padres en el juego de sus hijos en casa.



3. METODOLOGÍA

En primer lugar, para empezar este trabajo recogí toda la información posible sobre el juego en Educación Infantil. A través de Google Académico, pude encontrar artículos, tesis doctorales, referencias de autores, teorías, otros trabajos que hablaban de una forma general sobre el tema, etc. Finalmente, obtuve una recopilación de artículos más recientes, para que el trabajo tuviera un enfoque actual, añadiendo, libros de la biblioteca de mi universidad, libros recomendados por mi directora y artículos de interés sobre el juego. Una vez recogida toda la información necesaria, en algunos documentos vía digital y otros impresos para hacer más claro un esquema de lo que quería investigar y exponer en mi trabajo, dividí las ideas principales, secundarias, autores y posibles conceptos o definiciones por colores. De esta manera, iba estructurando el trabajo por secciones y podía organizarme mejor.

Tras esta etapa de investigación, leer, contrastar ideas y autores, con ayuda de mi directora, realicé el posible índice del trabajo y en cada parte, ponía de forma literal para después ponerlo con mis palabras y contrastar ideas, todo lo que anteriormente había recopilado y organizado por colores. Cabe destacar, que cada parte que consideraba interesante siempre ponía en otro color distinto de dónde lo había sacado, para después ponerlo correctamente citado según las normas APA en el apartado de referencias. De esta forma, ningún apartado estaba sin citar y siempre sabía dónde lo había buscado.

El siguiente paso a realizar fue la propuesta didáctica, la cual en un primero momento la idea era clara pero no nos convencía del todo a mi directora y a mí. Queríamos realizar un vademécum de juegos pero que tuviera un enfoque diferente, original, divertido y, sobre todo, que pudiera ser utilizado. Es entonces cuando, en medio de todo el trabajo, nos vimos envueltos en una pandemia y situación inusual, y pensamos que, en vez de llevarlo a la práctica en un colegio, lo mejor sería ayudar a las familias para que promovieran el juego y al mismo tiempo, ayudar a los niños a sobrellevar el confinamiento de la manera más ligera posible. Surgió la idea de realizar juegos destinados a hacer en casa y con ello, la realización de una página web, en la que toda la información de este trabajo pudiera ser transmitida a todo aquel que lo necesitara.



En su totalidad, he podido obtener un trabajo como siempre había querido, original y El enfoque dado al trabajo con las nuevas tecnologías y juegos con material actual, casero, sin necesidad de comprar nada, únicamente lo que las familias tuvieran a su alcance, ha hecho que sea un recurso que el día de mañana pueda llevarlo a cabo tanto en el aula como material para las familias y sinceramente, me enriquece como futura maestra.

Una de las técnicas utilizadas para elaborar este trabajo, ha sido la búsqueda constante de material e información actual además de recursos elaborados por mi como la página web para hacer un trabajo único.



4. MARCO TEÓRICO

4.1. BASE LEGISLATIVA

Como punto de partida sobre la importancia del juego, cabe destacar una base que fundamenta la universalidad de este concepto que es el juego. El 30 de noviembre de 1959 se declara en la Asamblea General de la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en su principio 7 de la Declaración de los Derechos del Niño, al juego como un derecho fundamental de los niños. El juego se reconoce como una necesidad, un recurso, una estrategia vital que es indispensable en la vida de los niños y generalmente en todo ser humano. Por ello, podemos decir que el juego no entiende de edades y puede establecerse de forma longeva.

Por otro lado, siguiendo la base legislativa que dicta y defiende al juego, podemos hablar de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Dicho organismo establece que los Estados reconocen el derecho fundamental que poseen los niños relacionado con el descanso y la diversión, jugar y colaborar en actividades lúdicas y recreativas atendiendo a su edad correspondiente. Por lo que, los niños no solo deben jugar si no que los Estados tienen que ofrecer a los niños dicho disfrute acompañado de recursos, materiales y herramientas para que los niños gocen del placer de jugar.

A partir de dicha proposición, la legislación educativa española incluye la importancia del juego en el desarrollo infantil en la LOGSE (Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo). Esta ley afirma, al referirse a la etapa de Educación Infantil (MEC,1992), que es imprescindible destacar la importancia del juego como la actividad propia de esta etapa.

Posteriormente, con la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, de Educación (LOE,2006) se establece en el artículo 14.6 que la metodología a trabajar preferentemente tendrá que basarse en experiencias, actividades y juegos en ambos ciclos de Educación Infantil además de ser aplicados en un clima de afecto y confianza, teniendo como finalidad potenciar la autoestima e integración social.



Para concluir este apartado, destacamos la relevancia y el papel fundamental que tiene el juego para los niños en cualquier etapa educativa, ya que utilizando el juego como metodología en el aula y como enseñanza-aprendizaje obtenemos mayor motivación, ganas de aprender, habilidades sociales y destrezas por parte de los niños y de los docentes.

4.2. CONCEPTUALIZACIÓN Y TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

Actualmente y durante toda la historia de la humanidad, se ha definido el juego de innumerables maneras. Podemos contrastar entonces diferentes conceptualizaciones de juego según diferentes autores, como por ejemplo la de Gonzalo Jover, catedrático de teoría de la Educación de la Universidad Complutense de Madrid y uno de los participantes en la web Imagine Elephants, donde define que: “El juego es la actividad que hacemos y que hacen los niños para disfrutar, es una actividad que el fin es ella misma, el placer lo obtenemos jugando, no lo obtenemos de otra manera”. Mientras que, por otro lado, Imma Marín (2018, p.17) dice que: “El juego, más que un recurso, incluso más que una metodología o estrategia, es una actitud vital”. Entendemos entonces, que el juego es imprescindible en nuestra vida y lo utilizamos desde el momento en el que nacemos. “El juego es un premio que encuentra el niño que explora” (Vallejo, 2009, p.196). “Por lo que jugar es una cosa muy seria para un niño pequeño, porque el juego es necesario y vital, es señal de salud y desempeña un papel de conexión y puente desde el placer hasta la realidad” (Díez, 2013, p.149). Lo que realmente define al juego y la acción de jugar es que el niño realice dicha actividad libremente y por placer, sin pensar en nada más que en disfrutar en ese instante. “Llamamos juego a la actitud con la que se hace algo: libertad, espontaneidad, complicidad, gratuidad, búsqueda de placer. Sin placer y autosatisfacción por lograr lo que se ha propuesto el propio jugador/a, no hay juego” (Vallejo, 2019, p.197). Lo que realmente significa para un niño es jugar sin restricciones, ni obligaciones, como los niños y niñas quieran, dónde quieran, con quién quieran y no con quién les haya tocado jugar. Como hemos dicho, jugar de forma libre, que no necesariamente se vean implicados los juguetes o materiales. Que surja un escenario de libertad y recreación, como por ejemplo lo es el patio del colegio. Porque no es lo mismo jugar de forma dirigida o impuesta, aunque autónoma, que jugar por elección libre y con el fin del disfrute, tensión y plenitud personal que consigue un niño o cualquier persona



jugando y evadiéndose de una realidad, centrándose en otra diferente gracias al juego. Betsabé Lillo miembro que compone el documental de Imagine Elephants comenta lo que María Montessori defendía y es que es el trabajo exigido lo que cansa, el trabajo obligado e impuesto es el que cansa; pero, si uno puede asimilar el trabajo espiritualmente, es decir, el trabajo que de alguna manera satisface tu espíritu, entonces se convierte en un juego. Y uno se siente fuerte, feliz y más descansado. Cuando juegas te sientes, fuerte, feliz y descansado.

Para otorgar mayor importancia al juego y lo que consigo lleva su trascendencia, en el glosario de la página web de la conferencia de Imagine Elephants explica que la Asociación Internacional por el Derecho a Jugar propone el día internacional del juego. Basándose en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño cuya finalidad es que en la ONU sea reconocida esta celebración. Países como España, Francia, Canadá, Suiza, Japón, Bélgica... se han afiliado a dicha celebración precisando como norte la visualización del juego como: Derecho reconocido por la Convención de los Derechos del niño. Herramienta para la construcción de una sociedad mejor gracias a su potencial creativo y emocional. Se plantea como fecha para su celebración el día 28 de mayo y se conmemora, cada año, el fin de semana más próximo a esta fecha.

Zych, Ruiz y Sibaja, (citado por Solís, 2019, p.45) declara que “se trata de una actividad con un excelente potencial ideal para la promoción del desarrollo”. López Chamorro (2010, p.22) elabora una clasificación de las áreas que pueden fortalecerse por medio del juego:

- Afectividad. En este campo se desarrollan emociones y sentimientos tanto positivos (alegría, euforia, risa, felicidad...) como negativos (tristeza, rabia, frustración, egoísmo...) que van formando en el niño su personalidad e identidad, al mismo tiempo que la autonomía.
- Creatividad. Mientras los niños juegan dan rienda suelta a su imaginación, tienen la necesidad de expresarse y crear. De esta manera, el juego les conduce a descubrir, experimentar y desarrollar destrezas para jugar dónde ellos se convierten en protagonistas de su imaginación y fantasía. Winnicott (citado por Díez, 2013, p.150) declara que “un rasgo importante del juego, a saber, es



que en él y quizás solo en él, el niño y el adulto están en libertad de ser creadores.”

- Inteligencia. Meneses y Monges (citado por Solís, 2018) afirma que:
el desarrollo sensoriomotor es la clave en la adquisición de la inteligencia. De este modo, la educación por medio del movimiento hace uso del juego y beneficia al niño en gran medida ya que contribuye al desarrollo de su potencial cognitivo además de la destreza perceptiva, la activación de la memoria y las habilidades lingüísticas. (p. 46)
- Motricidad. En este campo Martínez (2001) afirma que la intervención psicomotriz, respeta la globalidad del niño, basándose en el movimiento y la vivencia del propio cuerpo, y por medio de la cual el niño adquiere conciencia de sí mismo y entra en contacto con el mundo de los objetos y de los demás.
- Sociabilidad. Como hemos mencionado anteriormente, los niños necesitan expresarse y por ello, también tienen la necesidad en ocasiones de jugar con otros niños. En este punto, el juego cumple un papel fundamental a la hora de las relaciones interpersonales, ayudándoles a comunicarse, interactuar y disponerse para la integración social. Cabe destacar, que los primeros años el juego es individual y posteriormente se transforma en juego competitivo que desemboca en juego de reglas.

El juego es la llave para transformar a un niño y como dice Miguel Castro, ponente en la entrevista de Imagine Elephants (minuto 46:24) “Para mi jugar es algo inseparable de vivir”. Se corrobora entonces la relevancia y trascendencia de la funcionalidad y el papel del juego no sólo en la vida de los niños si no en la de todo ser humano. A través del juego se transmiten normas de conducta, convivencia, valores, habilidades y destrezas que engloban todo un aprendizaje significativo para la persona además de ser una actividad la cual ayuda a resolver conflictos, crea y florece relaciones entre dos o más individuos y es la llave hacia el viaje a otros mundos y la satisfacción personal. “Mientras jugamos nuestro cerebro produce endorfinas y por ende bienestar y placer” (Vallejo, 2009, p.197) por esta razón es tan importante jugar.



Interesante la apreciación de M. Carmen Díez (2013) cuando constata desde su experiencia:

Los niños cuando juegan comprenden que perder no supone que se acabe el mundo y que ganar no supone ser el único o el mejor. Jugando comparten el mundo de los adultos y van integrándose despacio y placenteramente en la vida y las costumbres de su entorno. (p. 150).

En esta línea podemos afirmar que los niños mientras juegan aprenden. Más importante aún, en el juego, los niños aprenden cómo aprender. (Donaldson, sf).

Destaco la idea de que los niños aprenden mientras juegan ya que mediante el juego se preparan para la vida, van formándose progresivamente y de forma autónoma en destrezas como la autonomía personal, tolerancia a la frustración, desarrollan sentimientos y aprenden a descubrir y gestionarse sus propias emociones desde la ira, rabia, enfado, tristeza hasta la alegría, júbilo, y la risa. Jugar es la forma favorita de nuestro cerebro para aprender, afirma Diane Ackerman (sf).

García (citado por Solís, 2018, p.45) afirma que:

el juego tiene una representación universal ya que se tiene constancia de que desde la misma aparición del ser humano los infantes han jugado en todas las culturas y épocas. Por este motivo se considera un acto previo a la cultura.

El juego es una constante antropológica debido a que lo podemos encontrar en todas las culturas y civilizaciones en todas las etapas de la historia de la humanidad. Por ello, la concepción de juego evoluciona, se transforma y persiste latente en todos los seres humanos durante toda su vida. Del Toro (citado por Solís, 2018, p.45) dice que:

la antropología fecha el origen del juego en torno a los primates pues este ya formaba parte de su naturaleza. Por lo que el juego se trata de un instrumento educativo que propicia el aprendizaje, así como la comunicación entre iguales.



Ya filósofos como Platón y Aristóteles (citado por UCV, 2019)¹, atribuían una gran relevancia al juego y a su aprendizaje: aprender jugando. Defendían que los padres dieran juguetes a sus hijos para “formar sus mentes”.

Ante tanta diversidad y diferentes enfoques y perspectivas sobre la conceptualización del juego han surgido muchas teorías, las cuales, tienen similitudes entre ellas, mientras que otras se contradicen. No obstante, todas tratan de buscar una justificación sobre porqué es importante jugar. De esta manera, a mediados del siglo XIX, surgen nuevas teorías cuya finalidad es explicar la razón del juego. Partiendo de las teorías biológicas, encontramos que Spencer (1855) consideraba que era la energía sobrante que se generaba conforme el niño jugaba. En contraposición, Lazarus (1883) decía que parte del consumo de energía y fuerza debido a que el hombre realiza tareas complejas en su vida laboral, necesita el juego como efecto de recuperación y relajación. Groos (1902) definía el juego como un ejercicio de funciones indispensables para la vida adulta debido a que el juego es un aprendizaje para la vida.

En el siglo XX con la aparición de las teorías psicológicas, encontramos que Freud (1920) afirmaba que el juego de los niños reside en el placer a través de la repetición y poner en funcionamiento sus propios deseos. Posteriormente, Piaget (1945) le otorga gran importancia al juego en los procesos de desarrollo. Explica la relación que existe entre el juego con las diferentes maneras de comprender el mundo que un niño puede tener. Es decir, jugar es sinónimo de tratar de comprender el funcionamiento de las cosas.

En último lugar, Vygotsky (1933, 1966, 1979) estima que el juego es una actividad social dónde se ve la necesidad de interactuar y relacionarse entre las personas (juego protagonizado). Mediante el juego, el niño desarrolla habilidades interpersonales que le permiten conocerse a sí mismo y a los demás.

¹ Los autores citados en el punto presente y los siguientes están recuperados de los apuntes de la asignatura de Metodología en Educación Infantil y técnicas de observación y evaluación sistemática.



4.3. TIPOS DE JUEGO

Huizinga (1938) en su obra *Homo Ludens* concibe al juego como fenómeno cultural. Kerschensteiner (citado por Bandet y Abbadie, 1973, p.13) declara que: “los años de la infancia se distinguen por una actividad viva. Lo que les caracteriza es: hacer, crear, moverse, probar, experimentar, para aprender constantemente a través de la realidad”.

Destacando la idea de Huizinga de que el juego es como un fenómeno cultural, podemos corroborar que el juego tiene carácter universal, es decir, que todas las personas de las abundantes culturas que han formado la historia de la humanidad han jugado siempre. Por lo que, esto provoca que muchos juegos se repitan en la mayoría de las sociedades. Evoluciona según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie (Vázquez, 2011, p.7).

Los juegos cambian dependiendo de la edad de los niños debido a que el juego está relacionado con el desarrollo y la maduración del niño y, al mismo tiempo, contribuye a este desarrollo. Por esta razón, es importante distinguir los tipos de juegos que hay porque el quehacer que desempeña el juego durante el desarrollo del individuo cambia en función del tipo de juego y la etapa evolutiva en la que se encuentre. Por ello, los niños que comprenden las edades más tempranas, concretamente los seis primeros años de vida, tendrán preferencia por jugar a una u otra clase de juegos. Dividiendo esta franja de edad en dos, por un lado, el primer ciclo de Educación Infantil (0-3 años) y, por otro lado, el segundo ciclo (3-6 años) observamos diferencias entre ambas etapas atendiendo a las características cognitivas, físicas y sociales de los niños, que darán como resultado que los juegos varíen adaptándose a sus particularidades propias de la edad.

Los juegos se clasifican en un primer momento según los contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales o colectivos. Cabe destacar que existen muchas teorías que envuelven al juego, no obstante, partiremos de la teoría cognitiva. Dicha teoría cuyo autor principal es Piaget (2007), tiene como elemento principal el juego, que actúa como un medio para comprender el funcionamiento del mundo. Según esta teoría, Piaget clasifica los juegos de la siguiente manera:



Juegos de ejercicio:

Hacen referencia a los juegos que consisten en repetir por placer actividades adquiridas con un fin de adaptación. Piaget (2007) afirma que el juego de ejercicio no extraña ningún simbolismo ni técnica alguna específicamente lúdica. Este tipo de juegos son característicos en los dos primeros años de vida. López Chamarro (2010) define que la actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

Algunos de estos juegos son:

- Girarse, reptar, gatear, balancearse, andar... Son acciones que se consideran juegos de ejercicio con el propio cuerpo, en los cuales se controla el espacio gracias al movimiento.
- Morder, manipular, golpear, chupar... engloban el campo de juegos de ejercicio con objetos, ya que investigan y manipulan de forma sensorial los objetos.
- Sonreír, balbucear, perseguir, esconderse... son aquellos juegos que comparten actividad con otros individuos, en los cuales encontramos que la interacción social se ve favorecida por los juegos de ejercicio con personas.

Juegos simbólicos:

Se caracterizan porque los niños recuerdan situaciones ficticias como si hubieran pasado realmente. Jean Piaget (2007) define este tipo de juego en el cual el niño tiene la necesidad de un simbolismo más directo, que le permita volver a vivir ese suceso, en vez de contentarse con una evocación mental. En este juego, los niños se convierten en protagonistas de sus historias y los juguetes tengan vida para ellos (Pensamiento mágico).

“El juego simbólico señala, indudablemente, el apogeo del juego infantil” afirma Piaget (2007, p.65). En estos juegos el niño se ve obligado a adaptarse continuamente a un mundo social de mayores.



Este tipo de juego se inicia en la etapa preoperacional (2-4 años) con la representación de un objeto por otro, surgiendo así el juego de ficción. El lenguaje en esta etapa empieza a desarrollarse y cumple un importante papel a la hora de representar el juego que el niño tiene en su mente. Aparece como hemos nombrado anteriormente el pensamiento mágico, dónde los objetos inertes cobran vida y cumplen un simbolismo.

Seguidamente en la etapa intuitiva (4-7 años) el simbolismo se ve remplazado progresivamente por juegos de fantasía que conllevan a una interacción y socialización entre los niños, dónde surge la representación de roles. El juego simbólico se vuelve más complejo ya que los niños imitan y recrean situaciones más reales, de adultos y cercanas a lo que les rodea. Juegan a mamás y papás, a cocineros, médicos, veterinarios, teniendo una dinámica de juego muy elaborada formada por no más de cinco niños. Este tipo de juego favorece el desarrollo cognitivo, social y afectivo de los niños.

Juegos de construcción o ensamblaje:

Corresponden a juegos en los que el niño tiene que construir, crear algo, a través de la manipulación de objetos. Esto hace que se desarrolle la motricidad fina junto con la coordinación óculo-manual de los niños, la organización espacial, fomente la percepción, atención y la concentración cuando construyen. Si obtienen el resultado que habían pensado desde un primer momento, antes de ponerse a construir, su autoestima y confianza en ellos mismos aumenta al ver que son capaces de hacerlo ellos mismos.

Juegos de reglas:

Son juegos colectivos o cooperativos en los que existe una serie de normas que cada uno de los jugadores tiene que conocer y respetar para lograr un fin. Mediante estos juegos, los niños desarrollan destrezas de acción social, aprenden a gestionar emociones como controlar la agresividad y la frustración, ejercitan la responsabilidad y sinceridad y al establecerse una serie de reglas, si son juegos cooperativos tiene que existir un clima de confianza grupal, lo que general en cada niño un aumento de seguridad en si mismo.

En este tipo de juegos podemos encontrar diferencias dependiendo de la edad de los niños:



- I. En los más pequeños mantener reglas en los juegos es muy importante para que aprendan cómo se juega a dicho juego. Por ejemplo, el pollito inglés, el juego de las sillas...
- II. En la etapa de las operaciones concretas (7-12 años) el juego de reglas es simple. López Chamorro (2010) define los juegos de este periodo debido a que se caracterizan por un nuevo interés marcado por los juegos de reglas simples, las consignas, los montajes bien estructurados, bien ordenados y las actividades colectivas que se parecen cada vez más a la realidad, y con roles más complementarios.
- III. En la etapa de las operaciones formales (a partir de los 12 años) el adolescente se interesa por el juego de reglas complejas.

4.4. EL JUEGO Y LAS FAMILIAS/SOCIEDAD

Marín (2018, p.13) nos ofrece su punto de vista en este ámbito defendiendo la posición de que el juego puede cambiar a los niños y adultos, ya que “el juego posee la capacidad de transformar a las personas y sus contextos, ofreciéndonos una nueva mirada de nuestro entorno y, con ella, una forma diferente de amar y de vivir la vida. Y, en todo ello, la educación juega un papel protagonista”. En contraposición, que el juego sea una herramienta vital para un niño y además para un adulto, en ocasiones no es utilizada ni apreciada desde esta perspectiva. Algunos adultos manifiestan que la infancia no es importante, es un tiempo de espera, por lo que no se da tanta importancia o ninguna a los niños y sobre todo a este fundamental derecho, el derecho a jugar. Además de esto, el juego hoy en día carece de espacio, tiempo, materiales y falta de jugadores.

Según Gema Cotallo en la entrevista de Imagine Elephant (sf, min. 46:29) defiende que:

“hay que ver a los niños cuando juegan espontáneamente, para los que por ejemplo se preguntan qué aprenden o cuándo en el colegio, ya que aprenden todo



lo que deberían aprender a nivel de contenidos de aprendizaje, pero, además, aprenden más”.

Jugar implica todo, explorar, conocer, descubrir, fallar, intentar, retroceder, avanzar, aprender.

Como hemos nombrado, el juego tiene que ser divertido, una actividad lúdica y no una obligación. Es por esto por lo que jugar no es entretener. Los niños necesitan que les den libertad para probarse, medirse y jugar. El juego es juego en su esencia cuando dejamos al niño jugar. Para conseguir que el niño juegue necesitamos un espacio adecuado para ello. Hay que adoptar los espacios de juego al aire libre para que los niños puedan jugar de verdad, sin normas y en sitios acondicionados para ello. Indagando en esta cuestión, nos encontramos con que el espacio de juego en el exterior, es decir, en las ciudades está mucho más limitado, que en los pueblos dónde existen mayor variedad de espacios y están acondicionados para el juego de los niños. En la ciudad, influyen factores como el tráfico, vehículos que han ocupado dichos espacios, que antes estaban libres y destinados para la actividad lúdica, la contaminación acústica es mucho mayor en una ciudad que en el campo y además que en muchas ocasiones el juego en parques y en una ciudad no es tan libre ya que los niños necesitan y requieren de un adulto para poder acceder a ellos y jugar, en cambio, en el campo las condiciones son completamente opuestas.

Nos encontramos actualmente en un espacio dónde antiguamente el adulto no controlaba y ahora esos espacios han desaparecido. Cuando los niños acuden al parque, van con adultos como hemos nombrado anteriormente, que intervienen en las distintas fases del juego de sus hijos e incluso cuando están jugando con otros niños. Esto provoca que la esencia del juego y la libertad de jugar se vea corrompida. Pérez (sf. min. 25:07) afirma que los niños no necesitan intervenciones, ya que, precisamente cuando aprenden es cuando no interviene un adulto que le proteja.

Otro inconveniente que existe para el juego es que los espacios no están creados desde el punto de vista de las necesidades infantiles, es decir, los lavabos son altos, los muebles no están a su medida... esto en ocasiones dificulta que un niño pueda jugar. Mar Bromera (sf, min. 28:13) defiende que: “los espacios de juego no son espacios



comerciales ni dirigidos, ni espacios con monitores, son espacios dónde esconderse, dónde dar tu primer beso, mojarte de barro, dónde cruzar la línea que esta un “pelín” prohibida... dónde se pueda crecer.”

Las familias deben tener en cuenta el tiempo de juego y el espacio que un niño necesita para jugar. Su colaboración y participación en el juego con los niños es fundamental para crear una relación más fuerte y a su vez, que el niño disfrute jugando en compañía de sus padres. Tiene que haber un tiempo de juego, tanto solo como acompañado. Es necesario para su autonomía y disfrute personal. El juego te enseña a resolver conflictos, a disfrutar, a tomar atención, a ser tolerante, perseverante. Por esto, es necesario que los adultos se conecten con el juego y con la espontaneidad que brinda la actividad lúdica. ¿Por qué hay que dejar de jugar cuando eres adulto? Es bueno continuar con la conexión de jugar, con el juego. Tener un respeto a aquella actividad que nos permitió descubrir el mundo. Es por esto, que el juego une a familias y debe de estar presente diariamente en algún momento del día durante toda nuestra vida.

4.5. PAPEL DEL JUEGO EN LOS DOCENTES.

Díez (2013) dice que “en la escuela, si queremos ser coherentes y responder al momento evolutivo de los niños, tendremos que dar espacio y tiempo, sabiendo cuánto lo necesitan y cuánto les sirve para disfrutar, relacionarse, aprender y ensayar la vida” (p.149).

Moyles (1998) expone la idea que una de las funciones y tareas del docente “consiste en proporcionar situaciones de juego libre y dirigido en las que intentar atender a las necesidades de aprendizaje de los niños. Se puede considerar al profesor como un iniciador que hace posible el aprendizaje (p.38)”. Una de las funciones del tutor es incitar a los alumnos a jugar, que no realicen siempre las mismas actividades monótonas en el aula e incentive sus capacidades creando nuevos retos, juegos, actividades divertidas y nuevas para ellos. De esta manera, fomentando el juego espontáneo, los niños juegan a lo que quieren, dónde quieren y cómo quieren, es decir, los docentes tenemos que ofrecer y poner a la disposición todos los recursos al alcance de los niños y ellos, libremente, escoger si juegan o realizan talleres en el aula. Dar la posibilidad de juego libre en el aula, es un factor esencial en los niños de infantil porque de esta manera, mediante la



observación diaria, los profesores pueden ver lo que sucede en su clase. Si los alumnos juegan a lo que quieren, con quien quieren, puede ser solos, en grupo, por parejas..., en el aula, y el profesor únicamente les observa mientras juegan es un tiempo de juego y de aprendizaje en el cual el niño se siente feliz y realmente juega. Aprender, descubrir, reír, llorar, enfadarse, enfrentarse a situaciones en las que tiene que pensar, analizar, debatir, conversar, discutir, resolver conflictos... desde la mera observación de un docente en el aula, le proporciona ver los progresos, lo que aprenden, cómo se desarrollan y cómo son realmente los niños. Un maestro tiene que ser el mediador únicamente si en algún momento el niño no puede resolver el conflicto o la situación solo, pero, se tiene que limitar a observar evitando la intervención continua, dando autonomía a los alumnos. Vallejo (2009) expone que “ la autosuficiencia debe formar parte de todas las actividades en las que están involucradas las criaturas menores de seis años que, necesitan, mientras actúan, cercanía y contacto corporal con la persona que les cuida, consuela y protege”(p.196). El maestro es el bastón en el que los niños se pueden apoyar, aunque ya sepan andar.

Otra importante función del docente es enseñar a jugar. Aunque después los niños tengan total libertad para jugar a lo que quiera, previamente, han tenido que ver cómo se juega y enseñarles a jugar. En esta parte, el maestro tiene la responsabilidad de enseñar a jugar a los niños, basándose en valores como el respeto, la lealtad, el cumplimiento de las normas... y una vez adquirido el conocimiento sobre cómo jugar, el niño puede libremente jugar de verdad en otro momento como considere.

El ambiente en el aula es también una tarea muy importante del docente a la hora de jugar. Los espacios de juego tienen que estar muy bien estructurados en el aula, además de su puesta en escena y organización. El docente se encarga además de reunir todo el material necesario para todo tipo de juegos: simbólicos, tradicionales, de reglas, de construcción... acorde a la edad de los niños junto con sus necesidades y ubicar un espacio en el aula para cada uno de ellos. Es importante crear estos espacios para que el aula obtenga un clima acogedor y relajado en el juego que les proporcione calma y seguridad a los niños.



4.6. PAPEL DE LOS JUGUETES O RECURSOS LÚDICOS

El diccionario de la lengua española (Real Academia Española, 2019) define juguete como “objeto con el que los niños juegan y desarrollan determinadas capacidades”. Un juguete a simple vista es un objeto que sirve para entretenerse como coinciden diversos autores, no obstante, su funcionalidad abarca una complejidad mayor.

Borja (1994) considera la idea de que “en nuestra especie es por lo tanto imprescindible considerar la importancia de los juguetes y objetos lúdicos como soporte del juego” (p.44). “En todas las épocas ha habido juguetes: muñecas de trapo, de loza, de madera, pelotas de piel u otros materiales, casitas de todo tipo, animales tallados, bolas, pequeñas armas, muñecos de cuerda, peonzas, etc.” (Díez, 2013, p.157-158). López Chamorro (2010) aprecia que el juguete es un legado cultural de costumbres y valores del pasado, a la vez que una vía de enlace con el propio entorno social y cultural.

Vallejo (2009) expone que “del origen remoto de los juguetes tenemos algunos testimonios encontrados en Mesopotamia y Egipto: sonajeros, arrastres, miniaturas con forma humana, animales, muñecas, pelotas de cuero, juguetes imitando las actividades de los adultos, marionetas” (p.197). Por otro lado, “en la antigua Grecia, los juguetes eran manufacturados en casa y había sonajeros, pelotas, muñecos, aros. Son los mismos conceptos que tradicionalmente se han mantenido y a los cuales actualmente se han agregado los bélicos: soldaditos, pistolas, rifles, etc.” (Loredo, Gómez, y Perea, 2005, p.218). Amplia información documental “confirma la existencia de juguetes y el lugar que ocupaba el juego en la vida infantil de griegos y romanos. El juguete tenía un valor afectivo. Cuando un niño moría enterraban sus juguetes con él” (Vallejo, 2009, p.197). Por este motivo, un juguete se convierte en un amigo, un camarada, en un obediente intermediario entre la realidad interna del niño y el mundo exterior que tiene por conocer, descubrir, ensayar y en el que tiene que sentirse seguro. El juguete es el compañero ideal del niño, ya que cumple funciones evocadoras de momentos y emociones. “En el juguete el niño deposita toda su carga afectiva ya que los quiere por todo lo que ello significa” (Loredo, Gómez, y Perea, 2005, p.218). López Chamorro (2010) declara que el juguete es, por tanto, uno de los primeros modos de relación del ser humano con los objetos: representa y ofrece a las jóvenes generaciones mundos adultos en miniatura con claras referencias sociales y culturales.



Según Borja (citado por López Chamorro, 2010), en el mundo de los objetos que llamamos juguetes podemos considerar tres niveles:

- **Juguete-creado por las niñas y niños a partir de elementos sencillos.** Actualmente este tipo de juguete tiene su principal valor en el hecho de convertirse en objetivo de la actividad lúdica. El verdadero juego, actividad, placer y aprendizaje está en la realización del juguete más que en la utilización posterior del mismo.
- **Juguete-instrumento.** Este juguete es un simple soporte o medio al servicio de una actividad lúdica originada, en ocasiones, al margen del propio objeto. Son objetos poco condicionantes, por su simplicidad favorecen la imaginación y la expresión. La mayoría de los juguetes tradicionales estarían en este nivel. Así, por ejemplo, los aros, las pelotas, las peonzas, o las sencillas muñecas de siempre.
- **Juguete-producto industrial terminado.** El juguete industrial representa un mundo tecnológico que fascina a niños y niñas, lo buscan y les permite integrarse en su época. La estética estilizada y geométrica del juguete industrial reemplaza la del tradicional. Este juguete condiciona la actividad lúdica y determina una nueva relación con lo imaginario y lo afectivo. (p.43)

El Instituto Internacional para la promoción del Buen Juguete, ha concretado la conceptualización de bondad que posee un juguete en las condiciones que se explican a continuación:

- **Calidad material,** es decir, de los materiales y de su confección, que carezcan de peligro y toxicidad, que tengan solidez.
- **Calidad formal,** relacionada con la belleza y simplicidad del juguete.
- **Calidad educativa o adaptación a las necesidades del niño,** en función de su nivel de desarrollo y con una concepción que facilite una actividad lúdica que fomente la creatividad.

Todo juguete puesto en el mercado debe cumplir requisitos que protejan al consumidor contra riesgos para la salud y lesiones corporales. “Por ello, deben reunir como mínimo, determinadas propiedades físicas, químicas y mecánicas de inflamabilidad, eléctricas, radiactivas e incluso higiénicas” (Reyes, 2013, p.173).



A continuación, se indican posibles juguetes en función de la edad, propios de la etapa de Educación Infantil:

De 0 a 1 año. Los juguetes deben colaborar a ejercitar las posibilidades motrices, a la observación y a descubrir su propio cuerpo y los objetos cercanos. Se recomiendan: sonajeros, móviles sonoros, gimnasios para bebés, libros de tela y plástico, muñecos de tela y goma, anillas encajables y juguetes de agua.

De 1 a 2 años. El niño en esta etapa puede andar solo, por lo que muchos de los juguetes que se recomiendan en esta edad están destinados a ejercitar y consolidar este patrón motor. Juegos de arrastre, correpasillos, apilables, pelotas, instrumentos musicales sencillos, construcciones simples y juegos de ensartar son algunos de las recomendaciones para esta edad.

De 2 a 3 años. Los recomendados son: triciclos, pelotas, puzles, cubos, plastilina, gomaespuma, motocicletas sin ruedas... etc.

De 3 a 4 años. En esta edad se desarrolla y aumenta la precisión del movimiento y el deseo por imitar todo. Por esto, se recomiendan juguetes como: toboganes, bicicletas, patines, patinetes, construcciones que aumenten su complejidad cada vez más, disfraces, marionetas, materiales plásticos como: lápices, colores, rotuladores.

De 4 a 5 años. No hay grandes variaciones respecto a la edad anterior, se pueden recomendar cuentos para la introducción al mundo de la lectura y la progresiva aproximación a la lecto-escritura.

De 5 a 6 años. Dominó, puzles complejos (que consten de más de 50 piezas), cartas, juegos de asociación, seriación y clasificación.

Actualmente los juguetes responden a los intereses del mercado. Podemos dividirlos en: juguetes que su estética y funcionalidad es maravillosa pero que no se venden y juguetes que carecen de función educativa, los cuales no sabes para qué sirven y en cambio, triunfan. Esto provoca que, en ocasiones, en el hogar, el repertorio de juguetes que hay no siempre sea el más adecuado. Según Josexu Linaza (sf. min.29:27)



los juguetes terminan siendo una actividad comercial, pero los juguetes son buenos en la medida que potencien el juego, cuando realmente se adaptan a las capacidades que tiene que desarrollar el niño en cada momento. Un juguete es un instrumento privilegiado del juego que sirve para el desarrollo de la imaginación. Porque la imaginación se recrea muchas veces en el objeto. Destacamos que, la imaginación es la base de todo tipo de pensamiento y ésta se desarrolla jugando.

Díez (2013) explica que, últimamente se pone al alcance de los niños un excesivo número de juguetes, lo que provoca que no los estimulen lo suficiente y que busquen en ellos más la posesión y la novedad del momento que el juego y la fabulación. Los medios de comunicación, la televisión, revistas y catálogos de juguetes y la propaganda influyen tanto en la elección del juguete como también en la personalidad del niño. Es decir, el niño quiere todo lo que ve y está de moda. El papel de los padres en este momento es una tarea fundamental porque hay que separar el juguete, que sirve para aprender y el juguete bonito que cuando salga otro más llamativo, los niños dejarán de lado. “Si un niño tiene un exceso de juguetes acumulado en las estanterías, puede darse el hecho de que diga que no sabe a qué jugar o que se aburre” (Díez, 2013 p.158).

Por otra parte, es habitual que los juguetes contengan un mercado de carácter sexista, clasificando los juguetes como de niño o de niña. Es por esto, que, tanto en la escuela como en casa, docentes y familias, tienen que dar normalidad a los juguetes. Los juguetes no tienen identidad de género, son neutros, y sirven para todos. Es por esta razón, que en las escuelas los niños suelen jugar a cocinitas y les encanta, mientras que las niñas, hacen carreras de coches sin parar. Lo comentado en el párrafo anterior, la influencia televisiva marca unos estereotipos y actitudes en la sociedad que simples juguetes crean desde bien pequeños la distinción en situaciones que posteriormente derivan en conflictos como: “Si es rosa yo no quiero, es de chica. Jugar a coches es de chico”. Es importante que los niños tengan oportunidades de vivir y experimentar con el juego y los juguetes lo que les apetezca, porque los juguetes <<son de todos>> y en lo que han de basar sus elecciones para jugar a un juego o utilizar un juguete es conseguir placer, diversión y que les guste a lo que están jugando. Para finalizar, Díez (2013) propone que se busquen juguetes sencillos, que inviten a los niños a inventar, a moverse, descubrir, a probarse a



sí mismos, a crear relatos simbólicos, a imitar a los mayores, a compartir con los amigos, a elaborar sus vivencias, a disfrutar y a crecer.



5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA FAMILIAR

5.1. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Una de las virtudes profesionales del docente es la capacidad de respuesta rápida ante una situación imprevista y es por ello que, tras haber adquirido dicha competencia sentí la necesidad de realizar la presente propuesta de esta forma.

Por otro lado, siendo totalmente consciente de la situación en la que surge esta propuesta en un periodo de incertidumbre debido al confinamiento, aunque ahora no sea tan real, es bueno y sigue siendo bueno que los niños estén más en casa, para que no haya una salida masiva y se siga una rutina con hábitos realizados en el hogar. Además de esto, conviene estar preparados por si esta situación se prolonga o incluso nos vemos obligados a retroceder todo lo avanzado.

Por las razones dichas anteriormente presentamos un vademécum de juegos, enlaces de páginas web de interés, juegos, cuentos y canciones online a partir de la página web creada, destinada a padres y cómo jugar con los hijos de 3 a 6 años en casa. Realizado debido a la necesidad de mantener vivo el juego en cada hogar y fomentar la necesidad de promover el juego ofreciendo la presente propuesta con el fin de ayudar a las familias.

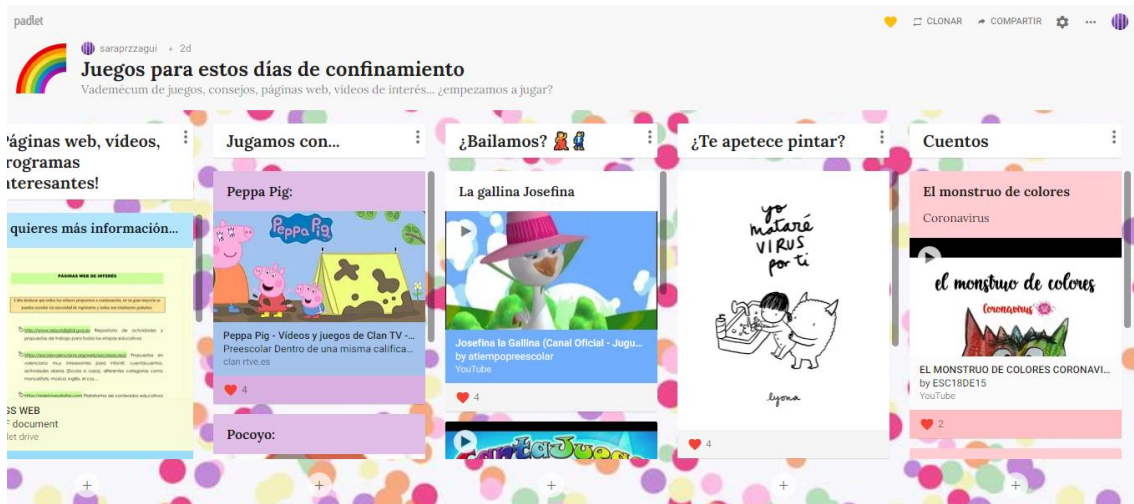
5.2. ELABORACIÓN DE UNA GUÍA PARA FAMILIAS

5.2.1. EXPLICACIÓN

Se pretende con la elaboración de esta guía de juegos y recursos lúdicos facilitar los días en casa durante el confinamiento con el fin de que los niños aprendan todos los contenidos y actividades lúdicas que realizarían en el colegio mediante el juego y que sus familias participen y lo promuevan.

Dicha pretensión de llegar a los padres de la mejor manera posible es lo que me ha hecho crear la página web totalmente gratuita y de fácil acceso a los padres sin ningún tipo de compromiso.

Página web: <https://padlet.com/saraprzzagui/rf9ov8f03a14ap84>



Visión de la página web a primera vista. Fuente: Elaboración propia.



5.2.2. OBJETIVOS DE LA GUÍA

Esta guía que a continuación se va a exponer pretende los siguientes objetivos:

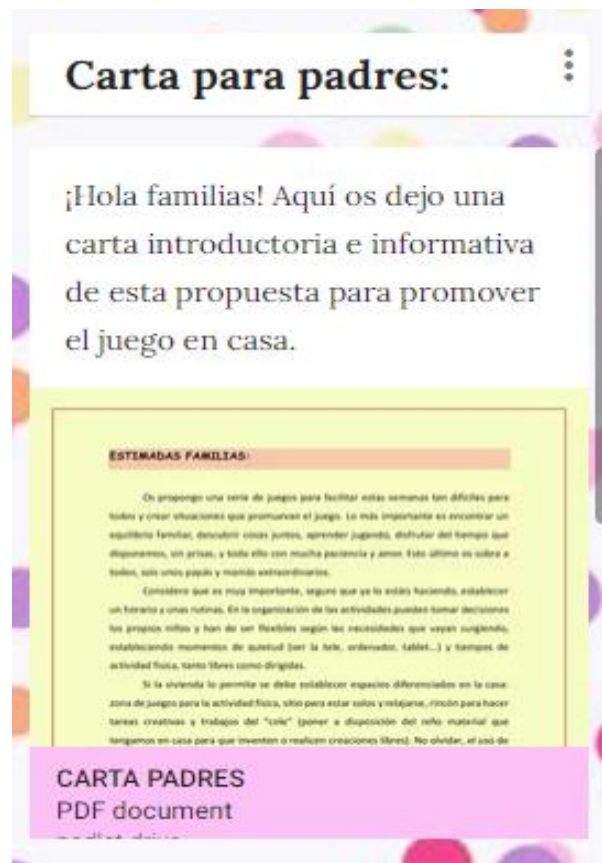
- ✚ Promover el juego como actividad diaria en el ámbito familiar.
- ✚ Dar a conocer las clases de juegos y sus beneficios a los padres.
- ✚ Promover la idea entre los padres de que jugando es como mejor se aprende.
- ✚ Ofrecer una propuesta de juegos a los padres para que los disfruten con sus hijos en casa.

5.3. CONTENIDO DE LA GUÍA

A continuación, se van a exponer los distintos apartados que tiene la guía. Cabe destacar que se puede acudir directamente a la página web y/o al anexo dónde aparecen todos.

5.3.1. CARTA A LOS PADRES

Lo primero que he hecho es dirigirme a los padres explicándoles cuál es la función de esta página y el interés (desde el punto de vista del docente) pedagógico de querer ayudarles en su etapa de confinamiento.



Vista desde la página web. Fuente: Elaboración propia

A continuación, se expone el contenido de dicha carta, pudiéndose apreciar en el Anexo 1, con el formato que figura en la página web elaborada.



Estimadas familias:

Os propongo una serie de juegos para facilitar estas semanas tan difíciles para todos y crear situaciones que promuevan el juego. Lo más importante es encontrar un equilibrio familiar, descubrir cosas juntos, aprender jugando, disfrutar del tiempo que disponemos, sin prisas, y todo ello con mucha paciencia y amor. Esto último os sobra a todos, sois unos papás y mamás extraordinarios.

Considero que es muy importante, seguro que ya lo estáis haciendo, establecer un horario y unas rutinas. En la organización de las actividades pueden tomar decisiones los propios niños y han de ser flexibles según las necesidades que vayan surgiendo, estableciendo momentos de quietud (ver la tele, ordenador, tablet...) y tiempos de actividad física, tanto libres como dirigidas.

Si la vivienda lo permite se debe establecer espacios diferenciados en la casa: zona de juegos para la actividad física, sitio para estar solos y relajarse, rincón para hacer tareas creativas y trabajos del “cole” (poner a disposición del niño material que tengamos en casa para que inventen o realicen creaciones libres). No olvidar, el uso de las terrazas o balcones si los hubiera para tomar el sol y el aire, siempre bajo la vigilancia de un adulto.

Aprovechamos las rutinas diarias sin marcar tiempos y dejando que hagan todo lo que puedan. Nosotros ayudamos cuando se presente la dificultad.

Seguro que se os ocurren muchísimas más cosas y a ellos también. Compartidlas con el resto de las familias, mandando audios o videos a los compañeros del cole.

Pero ante todo no olvidéis: ¡¡¡DEJADLES JUGAR!!! Es lo mejor que les podéis ofrecer.

Cuidaros mucho y pronto sonriremos todos juntos.

5.3.2. JUEGOS

En el presente punto, el más importante de este trabajo, se presentan los juegos que le ofrecemos a los padres, intentando hacerles comprender la importancia que tiene jugar. Estos juegos están basados en la clasificación que Piaget expone en su teoría

cognitiva y estudio cuyo epicentro es el niño. Dicha clasificación divide los juegos en cuatro grandes bloques que exponemos a continuación.

5.3.2.1. JUEGOS DE EJERCICIO



Vista desde la página web. Fuente: Elaboración propia

Los contenidos que a continuación se presentan de este tipo de juegos están incluidos en el Anexo 2 en el formato que figura en la página web elaborada.

DESCRIPCIÓN

Los juegos de ejercicio son aquellos que consisten en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener el resultado inmediato. No necesariamente se requiere de objetos, con nuestro propio cuerpo también podemos llevarlos a cabo, como, por ejemplo: correr, saltar, gatear...etc.



OBJETIVOS

Con los juegos de ejercicio se logran los siguientes objetivos:

- Confiar en sus posibilidades motrices.
- Desarrollar las habilidades motrices.
- Manifestar una adecuada coordinación corporal: equilibrio, control de marchas...
- Conocer de forma progresiva su esquema corporal a través del movimiento.
- Mejora de la autoestima a través de la autosuperación.
- Interactuar con el medio social.
- Fomentar valores como la empatía, cooperación y cohesión grupal.
- Gestionar emociones y tolerancia a la frustración.

JUEGOS

A modo de tabla se presentan diversos juegos de este tipo, indicando su nombre, el desarrollo del juego y los materiales necesarios si hicieran falta.

Título	Buscamos tesoros
Desarrollo del juego	Vamos a jugar al escondite. Esconderemos pinzas de la ropa por la casa y acordaremos con el niño un punto en el que pondrá las pinzas que ya ha encontrado. Se trata de que, por todo el espacio de la casa, el niño explore y vaya corriendo al punto acordado tras haber encontrado su tesoro, en este caso la pinza.
Materiales y/o recursos	Pinzas de la ropa



Título	Encestabola
Desarrollo del juego	Con bolas de papel hechas por los niños o de papel de aluminio intentaremos encestarlas en un cubo, por ejemplo, el de la fregona.
Materiales y/o recursos	Folios de papel, papel de aluminio, cubo de fregar.

Título	Bolos
Desarrollo del juego	Intentaremos tirar con una pelota todos los bolos posibles.
Materiales y/o recursos	Botellas de agua (medio llenas), pelota pequeña

Título	Quitapinza
Desarrollo del juego	En este juego podemos jugar con nuestros padres o hermanos, se trata de ponerse pinzas por todo el cuerpo e intentar quitar todas las pinzas posibles a nuestro adversario.
Materiales y/o recursos	Pinzas de la ropa



Título	“Gran Prix”
Desarrollo del juego	Como el famoso programa, cuyos padres se acordarán, realizamos en el espacio que tengamos libre en nuestra casa un circuito de obstáculos. Por ejemplo, en el pasillo podemos poner botellas de agua y el niño tiene que realizar un zig-zag, a continuación, con pinzas de la ropa el niño tiene que agacharse a recogerlas y llevarlas a la cocina. Una vez en la cocina, tiene que ir gateando hasta otra habitación, puede ir saltando con los pies juntos, caminar hacia atrás...etc. Podemos con cinta aislante marcar el recorrido o incluso también que por encima de ella realicen equilibrios.
Materiales y/o recursos	Botellas de agua, pinzas, todo el material que pueda ser un objeto con función de obstáculo para que el niño pueda esquivarlo.

Título	Volleyglobo
Desarrollo del juego	Jugaremos al volleyball con globos. Tenemos que intentar que no se nos caiga. Podemos ir introduciendo cada vez más globos.
Materiales y/o recursos	Globos



Título	¡Que el ritmo no pare!
Desarrollo del juego	Escucharemos diferentes estilos de música y diferentes ritmos... tenemos que bailar sin parar pero... cuando la música deje de sonar nos tenemos que quedar congelados.
Materiales y/o recursos	Música, móvil, ordenador, radio, televisión....

Título	Vuelticama
Desarrollo del juego	¡Vamos a dar volteras en la cama! ¿Mamá y papá se animan?
Materiales y/o recursos	Ninguno

Título	Preparados, listos... ¡Almohada va!
Desarrollo del juego	Tenemos que liberar el estrés acumulado y qué mejor forma que hacer una guerra de almohadas. ¡Pero despacito!
Materiales y/o recursos	Almohadas, cojines



Título	Almohadarun
Desarrollo del juego	¡Carrera va! Buscaremos en casa un sitio amplio, a ser posible un pasillo si tenemos y haremos una carrera de sacos con la funda de la almohada
Materiales y/o recursos	Funda de almohada

Título	Telaraña
Desarrollo del juego	Necesitaremos cordones, lana, hilo a ser posible muy grueso, cuerdas... lo que tengamos. Ataremos las cuerdas a las patas de las sillas o a los muebles y haremos una tela de araña, la cual el jugador tiene que pasar reptando, saltando....
Materiales y/o recursos	Cuerda, hilo, lana, cordones..., sillas, mesas...



Título	¡Equilibri, equilibra!
Desarrollo del juego	Cogeremos un peluche y tenemos que hacer equilibrio en la parte del cuerpo que nos diga por ejemplo la canción de Joan petit, tendremos que ir de un lugar a otro haciendo equilibrio con nuestro peluche. Podemos saltar, ir de puntitas...
Materiales y/o recursos	Peluche, música

Título	¡El suelo es lava!
Desarrollo del juego	Nuestra habitación se ha convertido en un río de lava, ¿qué hacemos ahora? Tenemos que saltar y pasar por encima de cojines o papeles de revista o periódicos para no caer en la lava. Podemos hacer esta actividad en cualquier lugar de la casa.
Materiales y/o recursos	Cojines, papel de revista, periódicos...

5.3.2.2. JUEGOS SIMBÓLICOS



Vista desde la página web. Fuente: Elaboración propia

Los contenidos de este tipo de juegos desarrollado a continuación además están incluidos en el Anexo 3 en el formato que figura en la página web elaborada.



DESCRIPCIÓN

Se consideran juegos simbólicos aquellos que hacen referencia a la capacidad del niño para imitar situaciones de la vida real y ponerse en la piel de otras personas. Se trata de una actividad en la que el niño pasa continuamente de lo real a lo imaginario

OBJETIVOS

Mediante estos juegos se consigue:

- Desarrollar la creatividad.
- Adoptar diferentes roles adecuadamente.
- Colaborar en el juego.
- Participar en los juegos.
- Interiorizar el mundo exterior para comprender el mundo.
- Fomentar la autoestima y autocontrol.
- Proporcionar confianza en uno mismo.
- Permite la adquisición de nuevo vocabulario.
- Estimula la curiosidad.
- Liberar tensiones y ayuda a exteriorizar sentimientos y emociones.



JUEGOS

A modo de tabla se presentan diversos juegos de este tipo, indicando su nombre, el desarrollo del juego y los materiales necesarios si hicieran falta.

Título	Médicos
Desarrollo del juego	Nos convertimos en médicos y tenemos que construir nuestra consulta, con pacientes. Podemos curar a nuestras mamás, papás, hermanos/as... Incluso nuestros papás y mamás, siempre con ellos, nos pueden enseñar medicamentos y utensilios como jeringuillas, gasas, algodones, guantes, mascarillas para ser todos unos expertos en la materia.
Materiales y/o recursos	Botequín de casa, disfraz de médico, si no tenemos podemos hacernos un disfraz con un gorro de papel y decorarlo con una cruz sanitaria, etc...



Título	¡Píntame, maquíllame!
Desaollo del juego	Con maquillaje de nuestra mamá o hermanas, siempre con su permiso, nos podemos maquillar. Podemos maquillar a cualquier miembro de la familia y dar rienda suelta a nuestra creatividad. Cada vez que nos maquillemos podemos decir previamente una temática para intentar maquillarnos y maquillar al resto de esta manera.
Materiales y/o recursos	Maquillaje, toallitas desmaquillantes, jabón

Título	Bienvenid@ a mi restaurante
Desarrollo del juego	¡Nos convertimos en camareros y chefs! En este juego, preparamos comida (puede ser ficticia o de verdad, con ayuda de nuestros papás) y a continuación tenemos que servirla. Podemos previamente, poner la mesa.
Materiales y/o recursos	Comida (real o de juguete), folios de papel (para hacer nuestro gorro de chef), utensilios de cocina, servilletas, platos...



Título	Colorín, colorado, menudo teatro he montado
Desarrollo del juego	<p>¡Montamos un teatro en casa! Con cualquier utensilio que tengamos en casa (una maceta, botellas, espátulas, cucharas de madera...) creamos una marioneta y la decoramos a nuestro gusto.</p> <p>En el espacio de casa que nos sintamos más a gusto, creamos un rincón con sillas, en el sofá, con telas o sábanas y montamos nuestro escenario. Podemos contar una historia o un cuento con nuestras marionetas, muñecas, peluches... Por otro lado también, podemos convertirnos en actores e interpretar y dramatizar una historia con la ayuda de nuestra familia.</p>
Materiales y/o recursos	Sillas, telas, sábanas, sofá, muñecos, peluches, disfraces, maquillaje, cuentos...

Título	La Voz en casa
Desarrollo del juego	En este juego, nos convertimos en estrellas del pop. Tenemos que cantar e interpretar nuestras canciones favoritas. Podemos bailar también, disfrazarnos...
Materiales y/o recursos	Música, disfraces...



Título	Monto mi tienda
Desarrollo del juego	Podemos montar nuestra propia tienda: frutería, carnicería, de ropa, de juguetes, de zapatos... Hacemos el rol de comprador y también de vendedor.
Materiales y/o recursos	Zapatos, juguetes, ropa...

Título	¿Quién soy?
Desarrollo del juego	Nos convertimos en animales de todo tipo, domésticos, salvajes de granja... Tenemos que imitarlos y adivinarlos.
Materiales y/o recursos	Ninguno

Título	Mi perrito está malito
Desarrollo del juego	¡Ahora somos veterinarios! Tenemos que cuidar y curar a nuestros animales.
Materiales y/o recursos	Peluches, animales de juguete, nuestra mascota (con la supervisión de un adulto)



Título	Pelos divertidos
Desarrollo del juego	Un peine y... pelos locos. Jugamos a peluqueros con nuestra familia y/o muñecas.
Materiales y/o recursos	Peines, coleteros, turbantes, diademas, laca, espuma, ganchos...

Título	¡A lavar se ha dicho!
Desarrollo del juego	Con este juego queremos que los niños aprendan el valor de los juguetes, a cuidarlos, lavarlos... nos pondremos en la bañera o en el bidet y con agua y jabón estarán como nuevos. Podemos montar nuestra lavandería. (Coeducación)
Materiales y/o recursos	Juguetes, agua y jabón

Título	Ahora soy esteticén
Desarrollo del juego	Montamos un salón de belleza y tenemos un ratito de relajación, nos hacemos mascarillas, masajes en la cara, nos pintamos las uñas a nuestra hermana, mamá... (siempre con la supervisión de un adulto)
Materiales y/o recursos	Pintauñas, mascarillas, discos de algodón...

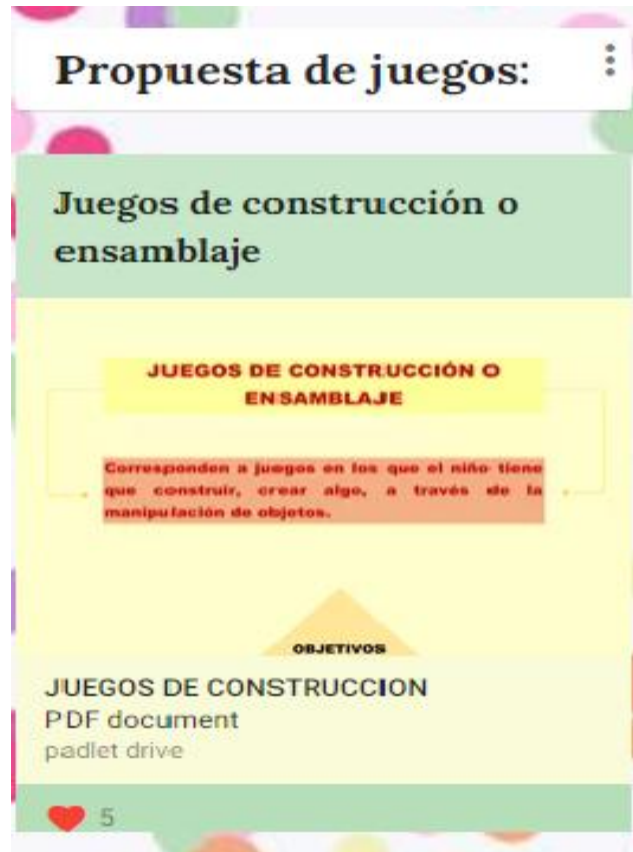


Título	¡Casa tipi!
Desarrollo del juego	Construimos con una tela un tipi, podemos poner el palo de la fregona para que se aguante la estructura, será nuestro nuevo rincón... pero, si vivo en el tipi, me convierto en un indio apache, ¡¡¡eaaaa,eeaaa,ea!!!
Materiales y/o recursos	Telas, sábanas, palo de la fregona o escoba

Título	¡Isla a la vista!
Desarrollo del juego	Con una caja de cartón haremos nuestro barco pirata, con nuestro catalejo (canutillo de papel de cocina) miraremos si vemos alguna isla...
Materiales y/o recursos	Caja de cartón, pintura, rotuladores, canutillo de papel de cocina

Título	¡Qué orquesta es esta!
Desarrollo del juego	Cogeremos todos los utensilios de cocina y montaremos una orquesta. ¡Música maestro! (Siempre bajo la supervisión de un adulto)
Materiales y/o recursos	Cucharas, tenedores, vasos, tazas, cacerolas, sartenes, tapas de sartén metálica...

5.3.2.3 JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN O ENSAMBLAJE



Vista desde la página web. Fuente: Elaboración propia

Los contenidos que a continuación se presentan de juegos de construcción o ensamblaje están incluidos en el Anexo 4 en el formato que figura en la página web elaborada.

DESCRIPCIÓN

Los juegos de construcción o ensamblaje corresponden a juegos en los que el niño tiene que construir, crear algo, a través de la manipulación de objetos.



OBJETIVOS

Los objetivos que se logran son:

- Desarrollar la coordinación óculo-manual.
- Favorecer la psicomotricidad fina de manos y dedos.
- Fomentar la concentración.
- Buscar soluciones ante dificultades.
- Despertar la creatividad.
- Enriquecer la expresión oral.
- Aprender leyes físicas como la gravedad o el equilibrio.
- Desarrollar habilidades visoespaciales y visoperceptivas.
- Estimular las funciones cerebrales ejecutivas de organización, planificación o flexibilidad.

JUEGOS

A modo de tabla se presentan diversos juegos de este tipo, indicando su nombre, el desarrollo del juego y los materiales necesarios si hicieran falta.

Título	Pinzacreator
Desarrollo del juego	A partir de pinzas de la ropa, tenemos que construir por ejemplo una flor, un muñeco, números, un castillo, un dinosaurio...
Materiales y/o recursos	Pinzas de la ropa



Título	¡Castillo a la vista!
Desarrollo del juego	Con cajas de cartón y precinto podemos crear una casa, un castillo, nuestro rincón, fortaleza para jugar.
Materiales y/o recursos	Cajas de cartón, precinto, sillas de casa

Título	El suelo ahora es...
Desarrollo del juego	Necesitaremos pinzas de la ropa, pajitas, colores, rotuladores, palillos y con ellos haremos formas en el suelo, animales, letras...
Materiales y/o recursos	Pinzas de la ropa, colores de madera, rotuladores, pajitas, palillos

Título	Paisajes a ras de suelo
Desarrollo del juego	Vamos a transformar el suelo de casa con telas y ropa para crear un paisaje o una composición.
Materiales y/o recursos	Ropa, sábanas, botones, tapones, pajitas, tenedores....



Título	Construyo con reciclado
Desarrollo del juego	Con cartones de leche o canutillos de papel del baño, podemos hacer construcciones. Creamos una espada de pirata, una torre para nuestro castillo... etc.
Materiales y/o recursos	Canutillos de cocina, de papel de baño, cartones de leche, zumo, batidos....

Título	Torretapon
Desarrollo del juego	Con tapones intentamos construir todas las torres que podamos.
Materiales y/o recursos	Tapones

Título	Geopaji
Desarrollo del juego	Creación de figuras geométricas como cuadrado, triángulo y rectángulo utilizando pajitas o palillos
Materiales y/o recursos	Pajitas, palillos



Título	¿Encuentras la salida?
Desarrollo del juego	Con canutillos de papel del baño o de cocina, uniéndolos a nuestro gusto, tenemos que crear un laberinto, dónde pasaremos una bolita en medio de cada canutillo. ¿Es capaz la bolita de encontrar la salida?
Materiales y/o recursos	Bola de papel de plata o de papel, canutillo de cocina o de baño

Título	Ciudad de brik
Desarrollo del juego	Con cartones de leche, bricks de zumo, etc vamos a construir una ciudad. ¡¡Serán edificios muy altos!!
Materiales y/o recursos	Cartones de leche, brik de zumo, batidos... Rotuladores, pintura, ceras, cartulinas...

Título	Construcción
Desarrollo del juego	Realizamos construcciones libres con los bloques lógicos, de construcción...
Materiales y/o recursos	Bloques lógicos, piezas de construcción, piezas de lego

5.3.2.4. JUEGOS DE REGLAS



Vista desde la página web. Fuente: Elaboración propia

Los contenidos que seguidamente se presentan de este tipo de juegos están incluidos en el Anexo 5 en el formato que figura en la página web elaborada.



DESCRIPCIÓN

Son los juegos que requieren de normas o directrices que cada participante tiene que cumplir y respetar para jugar y conseguir un fin.

OBJETIVOS

Podemos lograr los siguientes objetivos jugando a estos juegos:

- Cumplir y respetar las normas del juego.
- Desarrollar destrezas de acción social.
- Gestionar emociones como la agresividad y frustración.
- Ejercitar la responsabilidad y sinceridad.
- Desarrollar la memoria secuencial.
- Fomentar el razonamiento y la reflexión.
- Contribuir a un equilibrio emocional, fomentando la autoestima y la autoconfianza.

JUEGOS

A modo de tabla se presentan diversos juegos de este tipo, indicando su nombre, el desarrollo del juego y los materiales necesarios si hicieran falta.



Título	Dominó
Desarrollo del juego	Jugamos al dominó. Si no tenemos podemos hacerlo nosotros con la temática que queramos, por ejemplo, con animales, números, alimentos...
Materiales y/o recursos	Dominó. En el caso de no tener, podemos hacerlo con folios de papel, rotuladores, pinturas, tijeras, pegamento...

Título	Cartas de las familias
Desarrollo del juego	Se trata de unas cartas compuestas por 7 familias. (cada una de ellas de una nacionalidad diferente: árabe, africano, chino, esquimal, indio, mejicano y tirolés) Cada familia está dividida por 6 miembros: madre, padre, hijo, hija, abuelo y abuela. Es entonces que se reparten 7 cartas a cada jugador y tiene que ir formando una familia de la misma nacionalidad.
Materiales y/o recursos	En el caso de no tener, podemos realizar estas cartas con folios de colores o cartulinas, y que sea el niño quién las decore y también su familia.



Título	Buscamos al intruso
Desarrollo del juego	En este juego haremos grupos (conjuntos) de todo tipo, pero con una peculiaridad, que haya un objeto dentro del grupo que sea diferente, el intruso. Por ejemplo, si ponemos un grupo de tapones y una pinza, el intruso sería la pinza.
Materiales y/o recursos	Rotuladores, pinzas de la ropa, tapones, botellas, comida, muñecos...

Título	Veo, veo
Desarrollo del juego	Jugaremos oralmente al veo, veo. ¿Somos capaces de verlo todo?
Materiales y/o recursos	Ninguno

Título	1,2,3 disfrazate otra vez
Desarrollo del juego	Jugaremos al pollito inglés, pero con una variante. Y es que en el suelo habrá disfraces o ropa, de modo que cuando el que está cara a la pared se gire, todos los participantes tienen que ponerse una prenda del suelo y quedarse quietos. Nos pondremos cada vez más y más ropa para que al final tengamos un súper disfraz.
Materiales y/o recursos	Disfraces, ropa, accesorios



Título	Bolos
Desarrollo del juego	Con botellas de agua medio llenas y una pelota tenemos que derribar todos los bolos posibles.
Materiales y/o recursos	Botellas de agua, una pelota

Título	De oca a oca
Desarrollo del juego	Vamos a aprender a jugar a la oca, podemos jugar con el tablero tradicional de casa o con el tablero colgado en la página web.
Materiales y/o recursos	Tablero de la oca, dado y fichas

Título	Toca, toca
Desarrollo del juego	En este juego necesitaremos que en dos bolsas o cajas pongamos objetos (podemos poner todos los que se nos ocurran pero que sean fáciles de identificar) y mediante el tacto y sin mirar, tenemos que adivinar de qué se trata. Podemos jugar de forma individual o con otro participante, a ver quién adivina más objetos.
Materiales y/o recursos	Bolsas o cajas, tijeras, peluches, manzanas, plátanos, cucharas, tenedor...



Título	Frío, frío, caliente, caliente.
Desarrollo del juego	Este juego es similar al anterior con la variante de que tenemos que encontrar el objeto escondido (cualquier objeto es válido) con las consignas dadas: frío, si nos estamos alejando y caliente, si estamos muy cerca de encontrarlo.
Materiales y/o recursos	Cualquier objeto.

Título	¡Estatua!
Desarrollo del juego	Podemos jugar a este juego durante todo el día, a cualquier hora sin saber que estamos jugando. Cuando digan: ¡estatua! Tenemos que quedarnos congelados y parar con lo que estemos haciendo. Igual estamos comiendo y la estatua está a punto de comerse un flan...
Materiales y/o recursos	Ninguno



Título	¿Dónde está...?
Desarrollo del juego	Para este juego necesitaremos tapones, en los cuales en la parte inferior pondremos cada dos tapones una forma o color distintivo entre los demás para realizar parejas. Es decir: dos tapones por dentro rojos, dos tapones verdes... De tal manera que al ponerlos boca abajo sin ver el color o la forma que hemos realizado dentro del tapón, tenemos que ir levantando todos los tapones y recordar dónde está su pareja.
Materiales y/o recursos	Tapones de botellas, de leche, de zumos... rotuladores

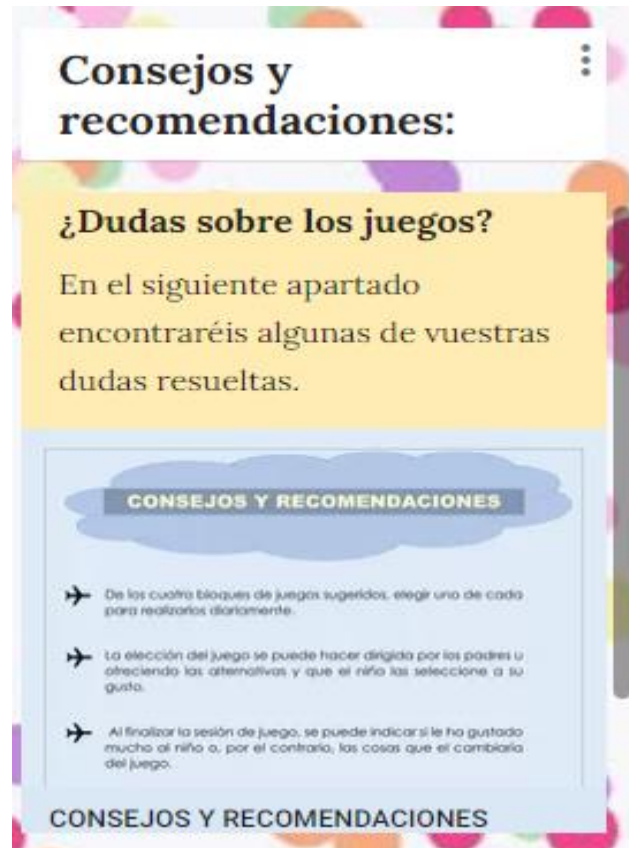
Título	¡Soplaré, soplaré y con la bolita ganaré!
Desarrollo del juego	Necesitaremos pajitas y bolas pequeñas de papel (de un tamaño el cual no puedan ser tragadas por los niños). De tal manera que realizaremos una carrera para ver quién sopla más fuerte y gana. Podemos realizar circuitos en diferentes direcciones para hacer la carrera más emocionante.
Materiales y/o recursos	Pajitas y papel



Título	¡No veo quién es!
Desarrollo del juego	Vamos a jugar al clásico de la gallinita ciega pero esta vez, tendremos que adivinar con el tacto qué miembro de la familia hemos encontrado.
Materiales y/o recursos	Pañuelo para vendar los ojos

5.3.3. CONSEJOS PARA PADRES

En este apartado se resuelven posibles dudas a la hora de realizar los juegos propuestos, se ofrecen pautas como dejar juego libre y autónomo, pero también jugar en ocasiones con miembros de la familia, realizar un juego de cada bloque propuesto diariamente... etc.



Vista desde la página web. Fuente: Elaboración propia

Los contenidos que se encuentran en el presente apartado que inmediatamente serán explicados, están incluidos en el Anexo 6 en el formato que figura en la página web elaborada.

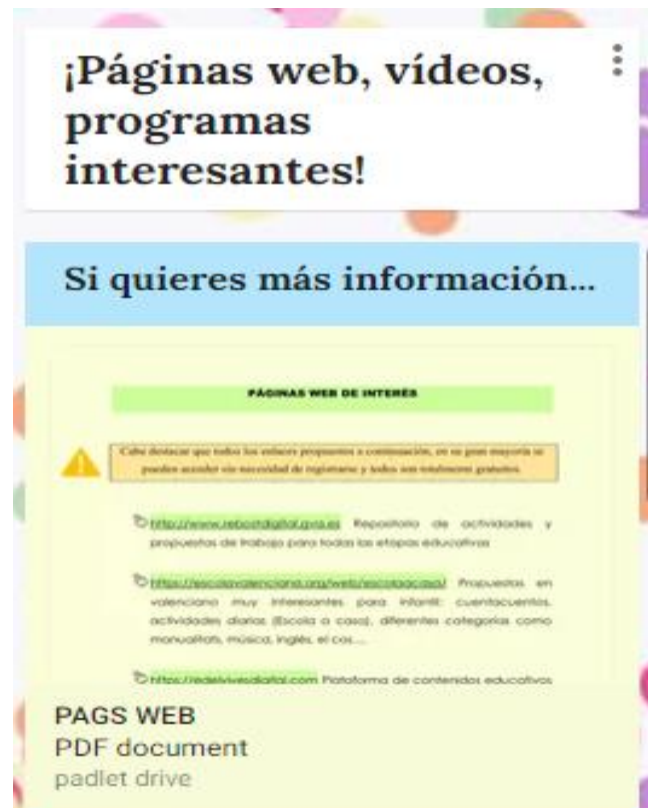


RECOMENDACIONES

- De los cuatro bloques de juegos sugeridos, elegir uno de cada para realizarlos diariamente.
- La elección del juego se puede hacer dirigida por los padres u ofreciendo las alternativas y que el niño las seleccione a su gusto.
- Al finalizar la sesión de juego, se puede indicar si le ha gustado mucho al niño o por el contrario, las cosas que el cambiaría del juego.
- A modo de evaluación, también puede hacer un dibujo del juego que más le ha gustado o decir cómo se ha sentido, exteriorizando sus pensamientos, emociones...
- Alternar juego libre y juego compartido con algún miembro familiar cada día.
- De todos los juegos, podemos realizar un cuaderno ilustrativo con fotos, dibujos, escribiendo palabras muy sencillas, decorándolo... usando pegatinas para la autoevaluación.
- Preparar los materiales previamente, el espacio apropiado para cada tipo de juego.
- Explicar las normas antes de jugar. Y cerciorarse de que el niño lo ha entendido correctamente.
- Realizar tiempos destinados al juego individual y en colaboración de otro niño o adulto, alternando los momentos.
- Recoger el material en un espacio conocido o consensuado con el niño para que esté a su disposición.
- Compartir con el resto de la familia y compañeros de la clase, los logros conseguidos a partir de los juegos proporcionados.

5.3.4. PÁGINAS WEB DE INTERÉS

Se ofrecen en este apartado enlaces de páginas web para realizar cuentos, colorear, canales de You Tube para niños con todos los contenidos que se trabajan en infantil.



Vista desde la página web. Fuente: Elaboración propia

Seguidamente, se expondrá el contenido y listado de las páginas y enlaces web de interés para los padres, que están incluidos en el Anexo 7 en el formato que figura en la página web elaborada.



ENLACES

Cabe destacar que todos los enlaces propuestos a continuación, en su gran mayoría se pueden acceder sin necesidad de registrarse y todos son totalmente gratuitos.

- <http://www.rebostdigital.gva.es> Repositorio de actividades y propuestas de trabajo para todas las etapas educativas
- <https://escolavalenciana.org/web/escolaacasa/> Propuestas en valenciano muy interesantes para infantil: cuentacuentos, actividades diarias (Escola a casa), diferentes categorías como manualitats, música, inglés, el cos....
- <https://edelvivesdigital.com> Plataforma de contenidos educativos donde encontrarás tus libros de texto digitales de todas las asignaturas y las etapas educativas. En esta plataforma podemos acceder registrándonos con nuestro correo o cuenta de Google.
- <http://www.icuadernos.com/> Aplicación gratuita para el móvil o cualquier dispositivo electrónico que proporciona ejercicios y los clásicos cuadernos rubio para niños.
- <https://avokiddo.com/apps/thinkrolls2/> Esta aplicación móvil ofrece más de dos centenares de rompecabezas para niños de entre 3 y 9 años con la finalidad de que mejoren la resolución de problemas, la memoria y las habilidades cognitivas.
- https://twitter.com/lyona_ivanova/status/124064653685511042/photo/1 (Lámina para colorear).
- <https://t.co/FFB1eynUS7?amp=1> Pdf con recortables para crear nuestro propio acuario, actividades plásticas, ilustraciones y póster de animales, plantas, aprender los símbolos egipcios...
- https://cmstc.pbskids.org/global/StayingHealthy_PRINT_Hands.pdf?mtime=20200306102330 Pdf para colorear. Elmo nos enseña en inglés cómo lavarnos las manos.
- <https://www.rtve.es/educlan/> Plataforma televisiva (Apartado EduClan a la carta 3-5 años) Actividades y juegos de lectoescritura, grafomotricidad, matemáticas, inglés, valores...
- <https://drive.google.com/file/d/1OzjJJX3PGfkJoMHnPseMz1V-FpHT-jnW/view> Pdf con cuento para crear nuestro propio jardín en casa.



- <https://www.bebesymas.com/noticias/todo-ira-bien-esperanzadora-iniciativa-ninos-ninas-que-inicio-italia-cuarentena-coronavirus> Iniciativa y propuesta para realizar nuestro propio cartel, decorado a nuestro gusto, con el lema de este confinamiento: ¡Todo saldrá bien!
- https://www.youtube.com/channel/UCCZpm6436NiU_lcBAIEZmQ Canal de You Tube con canciones, cuentos e historias, juegos, en castellano e inglés

Señalamos que los otros contenidos que aparecen en la página web son material complementario como canciones, cuentos online y juegos de plataformas televisivas incluidos en el Anexo 8.



6. CONCLUSIONES

Una vez finalizado el Trabajo de Fin de Grado y junto a él, todo el trabajo llevado a cabo durante el grado estos cuatro años, queda reflejada en esta tarea la importancia y el motor de lo que para mí es la Educación Infantil transformadora del niño y de toda la comunidad educativa además de sus familias. En medio de ello constato que el juego es la llave para cambiar el mundo. Con esta afirmación, corroboro las muchas teorías que hablan del juego, las conferencias, clases y toda la enseñanza recibida estos cuatro años que he intentado plasmar en este último trabajo.

Jugar es una actividad maravillosa en la cual todos los niños y niñas descubren lugares, cosas y desarrollan habilidades y capacidades al mismo tiempo que aprenden y crecen. Es por esto, que este trabajo a la hora de elegir el tema, en primer lugar, nunca tuve ninguna duda sobre qué hacerlo ya que durante toda la carrera concretamente en segundo, una profesora me enseñó que realmente la etapa infantil es jugar, pero aprender jugando. Es entonces, donde mi vocación se confirmó completamente y mi visión sobre la docencia dio un giro de trescientos sesenta grados, ya que siento la necesidad de enseñar a través del juego.

Como resultado de este trabajo he obtenido una visión genérica del juego, su transformación a lo largo de los años y toda la historia de la humanidad, aportaciones y teorías sobre el mismo que dan paso a una visión más específica del juego, proporcionando un vademécum de juegos destinados a niños de 3 a 6 años. La situación en la que nos hemos visto envueltos ha generado en los niños cierto estrés y estar limitados al estar confinados. Por esta razón, enfocamos el presente trabajo de final de grado como una propuesta para que los padres y familias provoquen situaciones de juego en casa y que el juego se convierta en la actividad estrella durante este periodo. Obteniendo de este modo un trabajo con un enfoque innovador y actual además de servir como guía en un futuro como docente. Asimismo, de ofrecer esta propuesta a familiares con niños pequeños, vecinos y a las maestras de los colegios en dónde he realizado las prácticas para que recomienden igualmente la presente propuesta.



Como he nombrado, se trata de un trabajo innovador debido a que la situación vivida en nuestro país durante muchas semanas ha sido completamente desconocida hasta la fecha y con este trabajo he querido hacer algo inusual y que al mismo tiempo sirva de ayuda tanto para las familias como, sobre todo, para los niños teniendo siempre como objetivo principal la diversión y el placer de jugar en este tiempo. Llevar con normalidad este periodo y aunque sea un rato a lo largo del día tanto para los más pequeños como para los padres, que se establezca un tiempo en el que sólo exista el juego y la familia y nada más. Evadirse por un momento de la realidad y que con el juego todos los miembros de la familia sonrían y tengan fuerza y esperanza de que todo se supera y acaba pasando, únicamente hay que disfrutar el momento y centrarse en cosas pequeñas que nos hacen felices como puede ser jugar.

Este trabajo a nivel personal ha supuesto un reto de superación y aprendizaje, ya que nunca había realizado un trabajo de investigación de estas características. Me ha aportado serenidad, madurez, profesionalidad, admiración a todos los maestros y miembros de la comunidad educativa que enseñan a través del juego ya que parece una tarea fácil y no es así. He descubierto que la profesión de maestro va más allá de los niños y llega a los padres, por lo que forma parte de mi profesión, educar también a los padres y a las familias.

Por otro lado, este trabajo me ha servido para esforzarme más en todo lo que hago hasta que esté excelente, porque como una profesora me dijo una vez, la excelencia siempre tiene que ser la meta de un maestro, y es lo que he querido desde el principio con este trabajo y conmigo misma, dar lo máximo de mí, aprender, investigar y ampliar mis conocimientos para que en un futuro, mis alumnos tengan la mayor calidad en su aprendizaje y en todo lo que les vaya a enseñar. Además de esto, me ha servido para ver la educación de otra manera, de cómo se enseña hoy en día y las cosas que el día de mañana como maestra quiero cambiar para conseguir una educación ejemplar, lúdica, divertida y única. En virtud de ello, que el presente trabajo me ha ayudado a formarme como estudiante y futura docente, y con la elaboración de la propuesta y la página web he querido que sea pública y ofrecida a todas las personas cercanas a mí y conocidos con niños pequeños para que puedan aprovechar y disfrutar con todo su contenido. En consecuencia, no dejo por terminado este trabajo ya que seguiré añadiendo e inventando



juegos en la página web para todo aquel que lo necesite y que un futuro pueda utilizarlo yo misma con mis alumnos e hijos.



7. REFERENCIAS

Ackerman, D. (2020) El juego, clave para el desarrollo de nuestros hijos. Recuperado de <https://arapsicologia.com/tag/el-juego-en-el-desarrollo/>

Asamblea General de las Naciones Unidas (1959). *Declaración de los Derechos del Niño*. (Resolución 1386 - XIV). Recuperado de <https://observatoriodegenero.poderjudicial.go.cr/wp-content/uploads/2015/12/Obsgenero-Normativa-Internacional-Declaraci%C3%B3n-derechos-ni%C3%B1os-A.G.-res....pdf>

Bandet, J. y Abbadie, M. (1973). *Como enseñar a través del juego*. Barcelona: Fontanella.

Borja, M. de (1994). Los juguetes en el marco de las ludotecas: Elementos de juego, de transmisión de valores y desarrollo de la personalidad. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, nº19, Enero/Abril, pp. 43-64.

Bromera, M. (sf). Entrevista. Recuperado de https://youtu.be/-Y_IQNJPE6s?t=1694

Castro, M. (sf). Entrevista. Recuperado de https://youtu.be/-Y_IQNJPE6s?t=2781

Cotallo, G. (sf). Entrevista. Recuperado de https://youtu.be/-Y_IQNJPE6s?t=2789

Díez, M. C. (2013). *10 ideas clave. La educación infantil*. Barcelona: Graò.

Donaldson, O (sf). Recuperado de <https://www.juegoideas.com/2018/09/24/frases-sobre-la-importancia-del-juego-en-la-infancia-parte-2/>

Gutiérrez, M. (2004). La bondad del juego, pero... *Escuela abierta: revista de investigación educativa*. Sevilla, 2004, n. 7; p.137-152. Recuperado de <http://www.redined.educacion.es/xmlui/handle/11162/67846>

Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Jover, G. (sf). Entrevista. Recuperado de <http://imaginelephants.com/es/ntrevistas/gonzalo-jover/>

Ley Orgánica 1/1990 de 3 de octubre, *de Ordenación General del Sistema Educativo*. BOE núm.238, de 4 de octubre de 1990



Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, *de Educación*. BOE núm. 106, de 4 de mayo de 2006

Lillo, B. (sf.). Entrevista. Recuperado de https://youtu.be/-Y_1QNJPE6s?t=2888

López Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), pp. 19-37.

Loredo, A. y Gómez, M. y Perea, A. (2005). El juego y los juguetes: un derecho olvidado de los niños. *Acta Pediátrica de México*, 26(4), pp.214-21. Recuperado de <http://189.203.43.34:8180/bitstream/20.500.12103/1773/1/ActPed2005-37.pdf>

Marín, I. (2018). *¿Jugamos?. Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona: Paidós Educación.

Martínez, J. (2000). *Desarrollo psicomotor en educación infantil. Bases para una intervención en psicomotricidad*. Almería: Servicio de publicaciones de la Universidad.

Moyles, J. R. (1998). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Recuperado de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000101215_spa

Pérez, P. (sf.). Entrevista. Recuperado de https://youtu.be/-Y_1QNJPE6s?t=1508

Piaget, J. e Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.

Real Academia Española: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.3 en línea]. <<https://dle.rae.es>>

Reyes, A. (2013). Juguetes seguros. *Acta Pediátrica de México*. 34(3),173-174. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4236/423640342009>

Solís, P. (2018). *La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil*. *Voces de la Educación*, (4) 7, pp. 44-50.



Universidad Católica de Valencia (2019) Apuntes de la asignatura de Metodología en Educación Infantil y técnicas de observación y evaluación sistemática. Facultad de Magisterio y Ciencias de la Educación. Grado Educación Infantil.

Vallejo, A. (2009). Juego, material didáctico y juguetes en la primera infancia. *CEE Participación Educativa*, 12, pp. 194-206. Recuperado de <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2017/02/DOC2-juego-primera-infancia.pdf>.

Vázquez, R. (2011). *El juego en la Educación Escolar*. Lulu.com. Recuperado de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=5jl_AgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=evolucion+del+juego+infantil&ots=YgFWYMjdr6&sig=Zv40VC5S2CIyXntMknV9g68AcaQ#v=onepage&q&f=false

8. ANEXOS

Anexo 1.

ESTIMADAS FAMILIAS:

Os propongo una serie de juegos para facilitar estas semanas tan difíciles para todos y crear situaciones que promuevan el juego. Lo más importante es encontrar un equilibrio familiar, descubrir cosas juntos, aprender jugando, disfrutar del tiempo que disponemos, sin prisas, y todo ello con mucha paciencia y amor. Esto último os sobra a todos, sois unos papás y mamás extraordinarios.

Considero que es muy importante, seguro que ya lo estáis haciendo, establecer un horario y unas rutinas. En la organización de las actividades pueden tomar decisiones los propios niños y han de ser flexibles según las necesidades que vayan surgiendo, estableciendo momentos de quietud (ver la tele, ordenador, tablet...) y tiempos de actividad física, tanto libres como dirigidas.

Si la vivienda lo permite se debe establecer espacios diferenciados en la casa: zona de juegos para la actividad física, sitio para estar solos y relajarse, rincón para hacer tareas creativas y trabajos del "cole" (poner a disposición del niño material que tengamos en casa para que inventen o realicen creaciones libres). No olvidar, el uso de las terrazas o balcones si los hubiera para tomar el sol y el aire, siempre bajo la vigilancia de un adulto.

Aprovechamos las rutinas diarias sin marcar tiempos y dejando que hagan todo lo que puedan. Nosotros ayudamos cuando se presente la dificultad.


Seguro que se os ocurren muchísimas más cosas y a ellos también. Compartidlas con el resto de las familias, mandando audios o videos a los compañeros del cole.

Pero ante todo no olvidéis: ¡¡¡DEJADLES JUGAR!!! Es lo mejor que les podéis ofrecer.


Cuidaros mucho y **pronto sonreiremos todos juntos.**



Anexo 2.



JUEGOS DE EJERCICIO



Los juegos de ejercicio son aquellos que consisten en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener el resultado inmediato. No necesariamente se requiere de objetos, con nuestro propio cuerpo también podemos llevarlos a cabo, como, por ejemplo: correr, saltar, gatear...etc.

OBJETIVOS

- ✦ Confiar en sus posibilidades motrices.
- ✦ Desarrollar las habilidades motrices.
- ✦ Manifestar una adecuada coordinación corporal: equilibrio, control de marchas...
- ✦ Conocer de forma progresiva su esquema corporal a través del movimiento.
- ✦ Mejora de la autoestima a través de la autosuperación.
- ✦ Interactuar con el medio social.
- ✦ Fomentar valores como la empatía, cooperación y cohesión grupal.
- ✦ Gestionar emociones y tolerancia a la frustración.



Título	Buscamos tesoros
Desarrollo del juego	Vamos a jugar al escondite. Esconderemos pinzas de la ropa por la casa y acordaremos con el niño un punto en el que pondrá las pinzas que ya ha encontrado. Se trata de que, por todo el espacio de la casa, el niño explore y vaya corriendo al punto acordado tras haber encontrado su tesoro, en este caso la pinza.
Materiales y/o recursos	Pinzas de la ropa

Título	Bolos
Desarrollo del juego	Intentaremos tirar con una pelota todos los bolos posibles.
Materiales y/o recursos	Botellas de agua (medio llenas), pelota pequeña



Título	Encestabola
Desarrollo del juego	Con bolas de papel hechas por los niños o de papel de aluminio intentaremos encestarlas en un cubo, por ejemplo, el de la fregona.
Materiales y/o recursos	Folios de papel, papel de aluminio, cubo de fregar.

Título	Quitapinza
Desarrollo del juego	En este juego podemos jugar con nuestros padres o hermanos, se trata de ponerse pinzas por todo el cuerpo e intentar quitar todas las pinzas posibles a nuestro adversario.
Materiales y/o recursos	Pinzas de la ropa



Título	“Gran Prix”
Desarrollo del juego	Como el famoso programa, cuyos padres se acordarán, realizamos en el espacio que tengamos libre en nuestra casa un circuito de obstáculos. Por ejemplo, en el pasillo podemos poner botellas de agua y el niño tiene que realizar un zig-zag, a continuación, con pinzas de la ropa el niño tiene que agacharse a recogerlas y llevarlas a la cocina. Una vez en la cocina, tiene que ir gateando hasta otra habitación, puede ir saltando con los pies juntos, caminar hacia atrás...etc. Podemos con cinta aislante marcar el recorrido o incluso también que por encima de ella realicen equilibrios.
Materiales y/o recursos	Botellas de agua, pinzas, todo el material que pueda ser un objeto con función de obstáculo para que el niño pueda esquivarlo.

Título	Volleyglobo
Desarrollo del juego	Jugaremos al volleyball con globos. Tenemos que intentar que no se nos caiga. Podemos ir introduciendo cada vez más globos.
Materiales y/o recursos	Globos



Título	¡Que el ritmo no pare!
Desarrollo del juego	Escucharemos diferentes estilos de música y diferentes ritmos... tenemos que bailar sin parar pero... cuando la música deje de sonar nos tenemos que quedar congelados.
Materiales y/o recursos	Música, móvil, ordenador, radio, televisión....

Título	Vuelticama
Desarrollo del juego	¡Vamos a dar volteras en la cama! ¿Mamá y papá se animan?
Materiales y/o recursos	Ninguno

Título	Preparados, listos... ¡Almohada va!
Desarrollo del juego	Tenemos que liberar el estrés acumulado y qué mejor forma que hacer una guerra de almohadas. ¡Pero despacito!
Materiales y/o recursos	Almohadas, cojines



Título	Almohadarun
Desarrollo del juego	¡Carrera va! Buscaremos en casa un sitio amplio, a ser posible un pasillo si tenemos y haremos una carrera de sacos con la funda de la almohada
Materiales y/o recursos	Funda de almohada

Título	Telaraña
Desarrollo del juego	Necesitaremos cordones, lana, hilo a ser posible muy grueso, cuerdas... lo que tengamos. Ataremos las cuerdas a las patas de las sillas o a los muebles y haremos una tela de araña, la cual el jugador tiene que pasar reptando, saltando....
Materiales y/o recursos	Cuerda, hilo, lana, cordones..., sillas, mesas...

An

Título	¡Equilibri, equilibra!
Desarrollo del juego	Cogeremos un peluche y tenemos que hacer equilibrio en la parte del cuerpo que nos diga por ejemplo la canción de Joan petit, tendremos que ir de un lugar a otro haciendo equilibrio con nuestro peluche. Podemos saltar, ir de puntitas...
Materiales y/o recursos	Peluche, música

Título	¡El suelo es lava!
Desarrollo del juego	Nuestra habitación se ha convertido en un río de lava, ¿qué hacemos ahora? Tenemos que saltar y pasar por encima de cojines o papeles de revista o periódicos para no caer en la lava. Podemos hacer esta actividad en cualquier lugar de la casa.
Materiales y/o recursos	Cojines, papel de revista, periódicos...

Anexo 3.



JUEGOS SIMBÓLICOS

Se consideran juegos simbólicos aquellos que hacen referencia a la capacidad del niño para imitar situaciones de la vida real y ponerse en la piel de otras personas. Se trata de una actividad en la que el niño pasa continuamente de lo real a lo imaginario



OBJETIVOS

- **Desarrollar la creatividad.**
- **Adoptar diferentes roles adecuadamente.**
- **Colaborar en el juego.**
- **Participar en los juegos.**
- **Interiorizar el mundo exterior para comprender el mundo.**
- **Fomentar la autoestima y autocontrol.**
- **Proporcionar confianza en uno mismo.**
- **Permite la adquisición de nuevo vocabulario.**
- **Estimula la curiosidad.**
- **Liberar tensiones y ayuda a exteriorizar sentimientos y emociones.**



Título	Médicos
Desarrollo del juego	Nos convertimos en médicos y tenemos que construir nuestra consulta, con pacientes. Podemos curar a nuestras mamás, papás, hermanos/as... Incluso nuestros papás y mamás, siempre con ellos, nos pueden enseñar medicamentos y utensilios como jeringuillas, gasas, algodones, guantes, mascarillas para ser todos unos expertos en la materia.
Materiales y/o recursos	Botequín de casa, disfraz de médico, si no tenemos podemos hacernos un disfraz con un gorro de papel y decorarlo con una cruz sanitaria, etc...

Título	¡Píntame, maquíllame!
Desarrollo del juego	Con maquillaje de nuestra mamá o hermanas, siempre con su permiso, nos podemos maquillar. Podemos maquillar a cualquier miembro de la familia y dar rienda suelta a nuestra creatividad. Cada vez que nos maquilemos podemos decir previamente una temática para intentar maquillarnos y maquillar al resto de esta manera.



Materiales y/o recursos	Maquillaje, toallitas desmaquillantes, jabón

Título	Bienvenid@ a mi restaurante
Desarrollo del juego	¡Nos convertimos en camareros y chefs! En este juego, preparamos comida (puede ser ficticia o de verdad, con ayuda de nuestros papás) y a continuación tenemos que servirla. Podemos previamente, poner la mesa.
Materiales y/o recursos	Comida (real o de juguete), folios de papel (para hacer nuestro gorro de chef), utensilios de cocina, servilletas, platos...



Título	Colorín, colorado, menudo teatro he montado
Desarrollo del juego	<p>¡Montamos un teatro en casa! Con cualquier utensilio que tengamos en casa (una maceta, botellas, espátulas, cucharas de madera...) creamos una marioneta y la decoramos a nuestro gusto. En el espacio de casa que nos sintamos más a gusto, creamos un rincón con sillas, en el sofá, con telas o sábanas y montamos nuestro escenario. Podemos contar una historia o un cuento con nuestras marionetas, muñecas, peluches...</p> <p>Por otro lado también, podemos convertirnos en actores e interpretar y dramatizar una historia con la ayuda de nuestra familia.</p>
Materiales y/o recursos	Sillas, telas, sábanas, sofá, muñecos, peluches, disfraces, maquillaje, cuentos...



Título	La Voz en casa
Desarrollo del juego	En este juego, nos convertimos en estrellas del pop. Tenemos que cantar e interpretar nuestras canciones favoritas. Podemos bailar también, disfrazarnos...
Materiales y/o recursos	Música, disfraces...

Título	Monto mi tienda
Desarrollo del juego	Podemos montar nuestra propia tienda: frutería, carnicería, de ropa, de juguetes, de zapatos... Hacemos el rol de comprador y también de vendedor.
Materiales y/o recursos	Zapatos, juguetes, ropa...



Título	¿Quién soy?
Desarrollo del juego	Nos convertimos en animales de todo tipo, domésticos, salvajes de granja... Tenemos que imitarlos y adivinarlos.
Materiales y/o recursos	Ninguno

Título	Mi perrito está malito
Desarrollo del juego	¡Ahora somos veterinarios! Tenemos que cuidar y curar a nuestros animales.
Materiales y/o recursos	Peluches, animales de juguete, nuestra mascota (con la supervisión de un adulto)

Título	Pelos divertidos
Desarrollo del juego	Un peine y... pelos locos. Jugamos a peluqueros con nuestra familia y/o muñecas.
Materiales y/o recursos	Peines, coleteros, turbantes, diademas, laca, espuma, ganchos...



Título	¡A lavar se ha dicho!
Desarrollo del juego	Con este juego queremos que los niños aprendan el valor de los juguetes, a cuidarlos, lavarlos... nos pondremos en la bañera o en el bidet y con agua y jabón estarán como nuevos. Podemos montar nuestra lavandería. (Coeducación)
Materiales y/o recursos	Juguetes, agua y jabón

Título	Ahora soy esteticien
Desarrollo del juego	Montamos un salón de belleza y tenemos un ratito de relajación, nos hacemos mascarillas, masajes en la cara, nos pintamos las uñas a nuestra hermana, mamá... (siempre con la supervisión de un adulto)
Materiales y/o recursos	Pintauñas, mascarillas, discos de algodón...



Título	¡Casa tipi!
Desarrollo del juego	Construimos con una tela un tipi, podemos poner el palo de la fregona para que se aguante la estructura, será nuestro nuevo rincón... pero, si vivo en el tipi, me convierto en un indio apache, ¡¡¡eaaaa, eeeee, ealll
Materiales y/o recursos	Telas, sábanas, palo de la fregona o escoba

Título	¡Isla a la vista!
Desarrollo del juego	Con una caja de cartón haremos nuestro barco pirata, con nuestro catalejo (canutillo de papel de cocina) miraremos si vemos alguna isla...
Materiales y/o recursos	Caja de cartón, pintura, rotuladores, canutillo de papel de cocina



Título	¡Qué orquesta es esta!
Desarrollo del juego	Cogeremos todos los utensilios de cocina y montaremos una orquesta. ¡Música maestro! (Siempre bajo la supervisión de un adulto)
Materiales y/o recursos	Cucharas, tenedores, vasos, tazas, cacerolas, sartenes, tapas de sartén metálica...

Anexo 4.





Título	Pinzcreator
Desarrollo del juego	A partir de pinzas de la ropa, tenemos que construir por ejemplo una flor, un muñeco, números, un castillo, un dinosaurio...
Materiales y/o recursos	Pinzas de la ropa

Título	¡Castillo a la vista!
Desarrollo del juego	Con cajas de cartón y precinto podemos crear una casa, un castillo, nuestro rincón, fortaleza para jugar.
Materiales y/o recursos	Cajas de cartón, precinto, sillas de casa



Título	El suelo ahora es...
Desarrollo del juego	Necesitaremos pinzas de la ropa, pajitas, colores, rotuladores, palillos y con ellos haremos formas en el suelo, animales, letras...
Materiales y/o recursos	Pinzas de la ropa, colores de madera, rotuladores, pajitas, palillos

Título	Paisajes a ras de suelo
Desarrollo del juego	Vamos a transformar el suelo de casa con telas y ropa para crear un paisaje o una composición.
Materiales y/o recursos	Ropa, sábanas, botones, tapones, pajitas, tenedores....



Titulo	Construyo con reciclado
Desarrollo del juego	Con cartones de leche o canutillos de papel del baño, podemos hacer construcciones. Creamos una espada de pirata, una torre para nuestro castillo... etc.
Materiales y/o recursos	Canutillos de cocina, de papel de baño, cartones de leche, zumo, batidos....

Titulo	Torretapon
Desarrollo del juego	Con tapones intentamos construir todas las torres que podamos.
Materiales y/o recursos	Tapones

Titulo	Geopaji
Desarrollo del juego	Creación de figuras geométricas como cuadrado, triángulo y rectángulo utilizando pajitas o palillos
Materiales y/o recursos	Pajitas, palillos



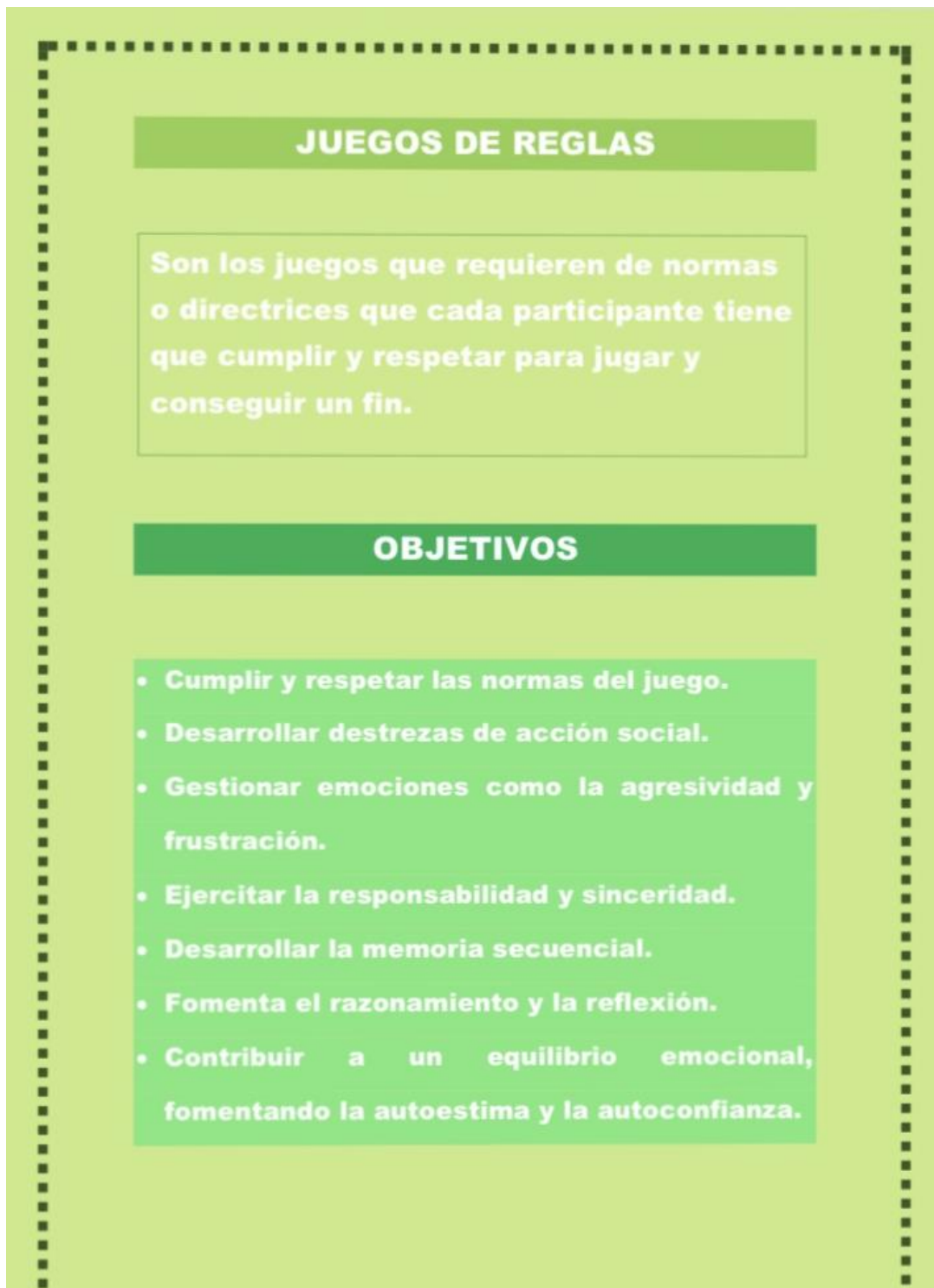
Título	¿Encuentras la salida?
Desarrollo del juego	Con canutillos de papel del baño o de cocina, uniéndolos a nuestro gusto, tenemos que crear un laberinto, dónde pasaremos una bolita en medio de cada canutillo. ¿Es capaz la bolita de encontrar la salida?
Materiales y/o recursos	Bola de papel de plata o de papel, canutillo de cocina o de baño

Título	Ciudad de brik
Desarrollo del juego	Con cartones de leche, bricks de zumo, etc vamos a construir una ciudad. ¡¡Serán edificios muy altos!!
Materiales y/o recursos	Cartones de leche, brik de zumo, batidos... Rotuladores, pintura, ceras, cartulinas...



Título	Construcción
Desarrollo del juego	Realizamos construcciones libres con los bloques lógicos, de construcción...
Materiales y/o recursos	Bloques lógicos, piezas de construcción, piezas de lego

Anexo 5.



JUEGOS DE REGLAS

Son los juegos que requieren de normas o directrices que cada participante tiene que cumplir y respetar para jugar y conseguir un fin.

OBJETIVOS

- Cumplir y respetar las normas del juego.
- Desarrollar destrezas de acción social.
- Gestionar emociones como la agresividad y frustración.
- Ejercitar la responsabilidad y sinceridad.
- Desarrollar la memoria secuencial.
- Fomenta el razonamiento y la reflexión.
- Contribuir a un equilibrio emocional, fomentando la autoestima y la autoconfianza.



Título	Dominó
Desarrollo del juego	Jugamos al dominó. Si no tenemos podemos hacerlo nosotros con la temática que queramos, por ejemplo, con animales, números, alimentos...
Materiales y/o recursos	Dominó. En el caso de no tener, podemos hacerlo con folios de papel, rotuladores, pinturas, tijeras, pegamento...

Título	Cartas de las familias
Desarrollo del juego	Se trata de unas cartas compuestas por 7 familias. (cada una de ellas de una nacionalidad diferente: árabe, africano, chino, esquimal, indio, mejicano y tirolés) Cada familia está dividida por 6 miembros: madre, padre, hijo, hija, abuelo y abuela. Es entonces que se reparten 7 cartas a cada jugador y tiene que ir formando una familia de la misma nacionalidad.
Materiales y/o recursos	En el caso de no tener, podemos realizar estas cartas con folios de colores o cartulinas, y que sea el niño quién las decore y también su familia.



Título	Buscamos al intruso
Desarrollo del juego	En este juego haremos grupos (conjuntos) de todo tipo, pero con una peculiaridad, que haya un objeto dentro del grupo que sea diferente, el intruso. Por ejemplo, si ponemos un grupo de tapones y una pinza, el intruso sería la pinza.
Materiales y/o recursos	Rotuladores, pinzas de la ropa, tapones, botellas, comida, muñecos...

Título	Veo, veo
Desarrollo del juego	Jugaremos oralmente al veo, veo. ¿Somos capaces de verlo todo?
Materiales y/o recursos	Ninguno



Título	1,2,3 disfázate otra vez
Desarrollo del juego	Jugaremos al pollito inglés, pero con una variante. Y es que en el suelo habrá disfraces o ropa, de modo que cuando el que está cara a la pared se gire, todos los participantes tienen que ponerse una prenda del suelo y quedarse quietos. Nos pondremos cada vez más y más ropa para que al final tengamos un súper disfraz.
Materiales y/o recursos	Disfraces, ropa, accesorios

Título	Bolos
Desarrollo del juego	Con botellas de agua medio llenas y una pelota tenemos que derribar todos los bolos posibles.
Materiales y/o recursos	Botellas de agua, una pelota



Título	De oca a oca
Desarrollo del juego	Vamos a aprender a jugar a la oca, podemos jugar con el tablero tradicional de casa o con el tablero colgado en la página web.
Materiales y/o recursos	Tablero de la oca, dado y fichas

Título	Toca, toca
Desarrollo del juego	En este juego necesitaremos que en dos bolsas o cajas pongamos objetos (podemos poner todos los que se nos ocurran pero que sean fáciles de identificar) y mediante el tacto y sin mirar, tenemos que adivinar de qué se trata. Podemos jugar de forma individual o con otro participante, a ver quién adivina más objetos.
Materiales y/o recursos	Bolsas o cajas, tijeras, peluches, manzanas, plátanos, cucharas, tenedor...



Título	Frío, frío, caliente, caliente.
Desarrollo del juego	Este juego es similar al anterior con la variante de que tenemos que encontrar el objeto escondido (cualquier objeto es válido) con las consignas dadas: frío, si nos estamos alejando y caliente, si estamos muy cerca de encontrarlo.
Materiales y/o recursos	Cualquier objeto.

Título	¡Estatua!
Desarrollo del juego	Podemos jugar a este juego durante todo el día, a cualquier hora sin saber que estamos jugando. Cuando digan: ¡estatua! Tenemos que quedarnos congelados y parar con lo que estemos haciendo. Igual estamos comiendo y la estatua está a punto de comerse un flan...
Materiales y/o recursos	Ninguno



Título	¿Dónde está...?
Desarrollo del juego	Para este juego necesitaremos tapones, en los cuales en la parte inferior pondremos cada dos tapones una forma o color distintivo entre los demás para realizar parejas. Es decir: dos tapones por dentro rojos, dos tapones verdes... De tal manera que al ponerlos boca abajo sin ver el color o la forma que hemos realizado dentro del tapón, tenemos que ir levantando todos los tapones y recordar dónde está su pareja.
Materiales y/o recursos	Tapones de botellas, de leche, de zumos... rotuladores

Título	¡Soplaré, soplaré y con la bolita ganaré!
Desarrollo del juego	Necesitaremos pajitas y bolas pequeñas de papel (de un tamaño el cual no puedan ser tragadas por los niños). De tal manera que realizaremos una carrera para ver quién sopla más fuerte y gana. Podemos realizar circuitos en diferentes direcciones para hacer la carrera más emocionante.
Materiales y/o recursos	Pajitas y papel



Título	¡No veo quién es!
Desarrollo del juego	Vamos a jugar al clásico de la gallinita ciega pero esta vez, tendremos que adivinar con el tacto qué miembro de la familia hemos encontrado.
Materiales y/o recursos	Pañuelo para vendar los ojos

Anexo 6.

CONSEJOS Y RECOMENDACIONES


- ✈ De los cuatro bloques de juegos sugeridos, elegir uno de cada para realizarlos diariamente.
- ✈ La elección del juego se puede hacer dirigida por los padres u ofreciendo las alternativas y que el niño las seleccione a su gusto.
- ✈ Al finalizar la sesión de juego, se puede indicar si le ha gustado mucho al niño o, por el contrario, las cosas que el cambiaría del juego.
- ✈ A modo de evaluación, también puede hacer un dibujo del juego que más le ha gustado o decir cómo se ha sentido, exteriorizando sus pensamientos, emociones...
- ✈ Alternar juego libre y juego compartido con algún miembro familiar cada día.
- ✈ De todos los juegos, podemos realizar un cuaderno ilustrativo con fotos, dibujos, escribiendo palabras muy sencillas, decorándolo... usando pegatinas para la autoevaluación.
- ✈ Preparar los materiales previamente, el espacio apropiado para cada tipo de juego.










- ✈ Explicar las normas antes de jugar. Y cerciorarse de que el niño lo ha entendido correctamente.
- ✈ Realizar tiempos destinados al juego individual y en colaboración de otro niño o adulto, alternar los momentos.
- ✈ Recoger el material en un espacio conocido o consensuado con el niño para que esté a su disposición.
- ✈ Compartir con el resto de la familia y compañeros de la clase, los logros conseguidos a partir de los juegos proporcionados.


Anexo 7.


PÁGINAS WEB DE INTERÉS


 Cabe destacar que todos los enlaces propuestos a continuación, en su gran mayoría se pueden acceder sin necesidad de registrarse y todos son totalmente gratuitos.


-  <http://www.rebostdigital.gva.es> Repositorio de actividades y propuestas de trabajo para todas las etapas educativas
-  <https://escolavalenciana.org/web/escolaacasa/> Propuestas en valenciano muy interesantes para infantil: cuentacuentos, actividades diarias (Escola a casa), diferentes categorías como manualitats, música, inglés, el cos....
-  <https://edelvivesdigital.com> Plataforma de contenidos educativos donde encontrarás tus libros de texto digitales de todas las asignaturas y las etapas educativas. En esta plataforma podemos acceder registrándonos con nuestro correo o cuenta de Google.
-  <http://www.icuadernos.com/> Aplicación gratuita para el móvil o cualquier dispositivo electrónico que proporciona ejercicios y los clásicos cuadernos rubio para niños.
-  <https://avokiddo.com/apps/thinkrolls2/> Esta aplicación móvil ofrece más de dos centenares de rompecabezas para niños de entre 3 y 9 años con la finalidad de que mejoren la resolución de problemas, la memoria y las habilidades cognitivas.
-  https://twitter.com/lyona_ivanova/status/1240646536855511042/photo/1 (Lámina para colorear).


 <https://t.co/FFB1eynUS7?amp=1> Pdf con recortables para crear nuestro propio acuario, actividades plásticas, ilustraciones y póster de animales, plantas, aprender los símbolos egipcios...

 https://cmstc.pbskids.org/global/StayingHealthy_PRINT_Hands.pdf?mtime=20200306102330 Pdf para colorear. Elmo nos enseña en inglés cómo lavamos las manos.

 <https://www.rtve.es/educan/> Plataforma televisiva (Apartado EduClan a la carta 3-5 años) Actividades y juegos de lectoescritura, grafomotricidad, matemáticas, inglés, valores...


 <https://drive.google.com/file/d/1OzjJJX3PGfkJoMHnPseMz1V-EpHT-jnW/view> Pdf con cuento para crear nuestro propio jardín en casa.


 <https://www.bebesymas.com/noticias/todo-ira-bien-esperanzadora-iniciativa-ninos-ninas-que-inicio-italia-cuarentena-coronavirus> Iniciativa y propuesta para realizar nuestro propio cartel, decorado a nuestro gusto, con el lema de este confinamiento: ¡Todo saldrá bien!

 https://www.youtube.com/channel/UCCZpm6436NiU_lcBAIEZmQ Canal de You Tube con canciones, cuentos e historias, juegos, en castellano e inglés

Anexo 8.

El joc de l'Oca





EQUIP DE MESTRES
D'AUDICIÓ I LLENGUATGE
SPE V06

Què treballem ?

- L'activitat física.
- Vocabulari relacionat amb l'activitat física.
- Seguiment d'ordres.
- Hàbits saludables.
- Joc cooperatiu.
- Respectar normes.
- Diversió.



padlet

saraprzzagui • 2d

Juegos para estos días de confinamiento

Vademécum de juegos, consejos, páginas web, vídeos de interés... ¿empezamos a jugar?

Jugamos con...

Peppa Pig:



Peppa Pig - Vídeos y juegos de Clan TV ...
Preescolar Dentro de una misma califica...
clan rtve.es


4

padlet

saraprzzagui • 2d

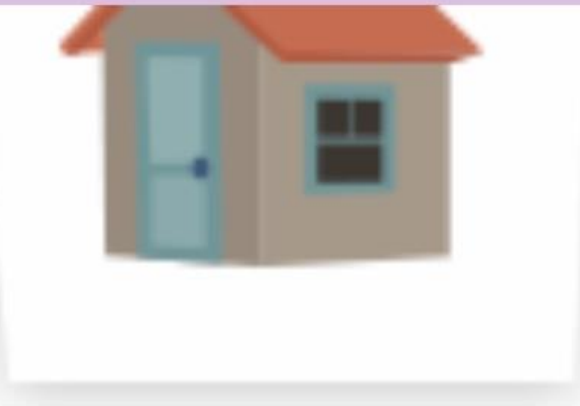
Juegos para estos días de confinamiento

Vademécum de juegos, consejos, páginas web, vídeos de interés... ¿empezamos a jugar?



Jugamos con...

Pocoyo:




Juegos para niños
Con los juegos para niños de Pocoyo los...
pocoyo

4

¿E

La

Jos
by a
You



padlet   

saraprzzagui • 2d

Juegos para estos días de confinamiento



Vademécum de juegos, consejos, páginas web, vídeos de interés... ¿empezamos a jugar?

¿Bailamos? 

¿Te a




La gallina Josefina



Josefina la Gallina (Canal Oficial - Jogue...
by atempopreescolar
YouTube


 4





padlet   


saraprzzagui • 2d


Juegos para estos días de confinamiento


 Vademécum de juegos, consejos, páginas web, vídeos de interés... ¿empezamos a jugar?


¿Bailamos?  

¿Te a


CantaJuego - CantaJuegos Volumen 1 C...
by CantaJuegoVEVO
YouTube

 4





padlet

saraprzzagui • 2d

Juegos para estos días de confinamiento

Vademécum de juegos, consejos, páginas web, vídeos de interés... ¿empezamos a jugar?

¿Bailamos? 🎭 🕺

¿Te a...

YouTube

❤️ 4

Baby Shark Dance | Sing and Dance! | @...
by Pinkfong! Kids' Songs & Stories
YouTube

❤️ 4

padlet



saraprzzagui • 2d

Juegos para estos días de confinamiento



Vademécum de juegos, consejos, páginas web, vídeos de interés... ¿empezamos a jugar?

¿Te apetece pintar?

yo
mataré
VIRUS
por ti



lyona

SHARK
DANCE

nce! | @...
es

El
by
Yo

padlet

saraprzzagui • 2d

Juegos para estos días de confinamiento

Vademécum de juegos, consejos, páginas web, vídeos de interés... ¿empezamos a jugar?

¿Te apetece pintar?

lyona

4

3

SHARK DANCE

nce! | @...
es

EL
by
Yc

padlet

saraprzzagui • 2d

Juegos para estos días de confinamiento

Vademécum de juegos, consejos, páginas web, vídeos de interés... ¿empezamos a jugar?

Cuentos

El monstruo de colores

Coronavirus

el monstruo de colores

Coronavirus

EL MONSTRUO DE COLORES CORONAVI...
by ESC18DE15
YouTube

padlet

saraprzzagui • 2d

Juegos para estos días de confinamiento

Vademécum de juegos, consejos, páginas web, vídeos de interés... ¿empezamos a jugar?

Cuentos

¡Lávate las manos!

¡Lávate las manos!
by UP and Learn
YouTube

2