



La educación
es de todos

Mineducación

IDEAS PARA JUGAR Y COMPARTIR

IDENTIDADES

Creaciones - Exploraciones

Colección de ideas para cuidar, acompañar y potenciar el desarrollo en la primera infancia



gitei



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

Ministerio de Educación Nacional

María Victoria Angulo González
Ministra de Educación Nacional

Constanza Liliana Alarcón Párraga
Viceministra de Educación
Preescolar, Básica y Media

Jaime Rafael Vizcaíno Pulido
Director de Primera Infancia

Coordinación del proceso de elaboración de la colección

Doris Andrea Suárez Pérez
Subdirectora de Calidad
y Pertinencia de Primera Infancia

Armonización del texto final

Adriana Carolina Molano Vargas
Carolina Gil García

Equipo Técnico que apoyó la elaboración del documento

Adriana Carolina Molano Vargas
Ángela Patricia Castellanos Bothía
Carolina Gil García
Doris Andrea Suárez Pérez
Diana Carolina Bejarano Novoa
Diana Milena Trujillo Mahecha
Katherine Lisset Silva Morales
María Consuelo Mora León
María del Pilar Méndez Ramos
Olga Lucía Vásquez Estepa
Viviana Carolina Osorio Rodríguez
Subdirección de Calidad
de Primera Infancia

Elaboración del documento base

Graciela María Fandiño Cubillos
Sandra Marcela Durán Chiappe

Edición y corrección de estilo

Miguel Andrés Saldaña Herrera
Omar Yesid Triana Pico
Universidad Nacional de Colombia - Gitei

Diseño gráfico y diagramación

Equipo de diseño y desarrollo
Universidad Nacional de Colombia - Gitei

ISBN Obra Completa:

978-958-53709-6-8

El contenido parcial de este documento puede usarse, citarse y divulgarse, siempre y cuando se mencione la fuente y se cumplan las normas de derechos de autor.

Esta colección se desarrolló en el marco del contrato interadministrativo CO1. PCCNTR.1752546 de 2020 entre el Ministerio de Educación Nacional y la Universidad Nacional de Colombia.



Contenido



Invitación _____ **4**

Identidades _____ **7**

Ideas para jugar y compartir _____ **8**

Los protagonistas de esta cartilla _____ **10**

Apertura para la interacción
¿Cómo prepararse para explorar, jugar y crear? _____ **11**

Un mundo de posibilidades _____ **12**

Idea inspiradora 1: Rompecabezas _____ **15**

Idea inspiradora 2: Organizar, ordenar y agrupar _____ **18**

Idea inspiradora 3: Lotería _____ **21**

Idea inspiradora 4: Formar parejas _____ **24**

Idea inspiradora 5: Memoria _____ **27**

Idea inspiradora 6: Dominó _____ **30**

Una oportunidad para continuar _____ **34**

Referencias bibliográficas _____ **35**

Invitación

La educación inicial reconoce la importancia de la primera infancia como un momento vital de las niñas y los niños, y su propósito principal es el de promover el desarrollo integral y aprendizaje desde la gestación hasta antes de ingresar a la básica primaria, a través de la generación de ambientes y experiencias pedagógicas en las que acontecen múltiples interacciones que favorecen la construcción de la identidad, el desarrollo de la autonomía, el pensamiento crítico, la autoestima, el ejercicio de su ciudadanía, el cuidado y el reconocimiento de sí mismo, de los otros y del medio que los rodea; la participación, la creatividad, las formas de expresión, y su deseo de conocer el mundo, entre otros procesos. Todo esto, en estrecha relación y complemento a la labor educativa de la familia.

Los procesos pedagógicos de la educación inicial enlazan las prácticas de cuidado, acogida y potenciación del desarrollo de las niñas y los niños, en las que se reconocen sus capacidades y se otorga un lugar importante a sus maneras propias de expresar, representar, comunicar, descubrir y maravillarse con la vida. Bajo esta perspectiva, las experiencias que se proponen buscan el desarrollo y aprendizaje de las niñas y los niños de primera infancia.

El Ministerio de Educación Nacional, comprometido con garantizar el derecho de las niñas y los niños a disfrutar de una educación inicial pertinente, oportuna y de calidad, presenta la **colección de ideas para cuidar, acompañar y potenciar el desarrollo en la primera infancia**, que se constituye en un recurso que propone diferentes experiencias inspiradoras y prácticas para que familias y docentes cuenten con elementos pedagógicos que les permitan organizar actividades divertidas y retadoras en las que se promuevan diversas interacciones a partir de los intereses, ideas, preguntas, iniciativas e hipótesis de las niñas y los niños.



Esta colección está compuesta por 20 ejemplares. Cada uno presenta ideas inspiradoras para la planeación y el desarrollo de experiencias relacionadas con la vida cotidiana a partir de materiales de fácil acceso. La colección se fundamenta en los tres propósitos de desarrollo y aprendizaje que plantea las Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar, elaboradas por el Ministerio de Educación Nacional en 2017, en las cuales se propone que las niñas y los niños en primera infancia:

Construyan su **identidad** en relación con otras personas, se sientan queridos y valoren positivamente pertenecer a una familia y una cultura.

Sean **comunicadores** activos de sus ideas y emociones para comprender y crear lo que pasa en su cotidianidad a través de las formas como se expresan, imaginan y representan su realidad.

Disfruten **aprender, experimentar y explorar** el mundo para comprenderlo y construirlo.

Esta colección es una invitación para que los entornos hogar y educativo sean escenarios de experiencias en los que las niñas y los niños jueguen, canten, narren historias, bailen, exploren, creen, expresen sus ideas y emociones, experimenten con diversos materiales y movimientos, den rienda suelta a su imaginación, aprendan, se sientan queridos y desarrollen todo su potencial. Para que, de la mano de sus familias y docentes, vivan aventuras que los lleven a descubrir y recorrer el mundo, al tiempo que disfrutan de ese maravilloso momento que es la primera infancia.

En cada cartilla se presentarán ideas inspiradoras que aportan a las **Creaciones, Exploraciones** y construcción de **Identidades**, en algunas de ellas se priorizará uno de estos propósitos de desarrollo y aprendizaje, donde las niñas y los niños de primera infancia serán siempre el centro de las experiencias propuestas. Desde allí invitamos a las familias y docentes a promover experiencias que permitan jugar, explorar, disfrutar de la literatura y las expresiones artísticas desde la cotidianidad, como se muestra en el esquema: Nuestro punto de partida para promover experiencias.

NUESTRO PUNTO DE PARTIDA PARA PROMOVER EXPERIENCIAS



Identities

Las niñas y los niños construyen su identidad con otros, se sienten queridos y valoran positivamente pertenecer a una familia, a una cultura y al mundo.

JUEGO

LITERATURA

El ser
niñas y niños
Vida cotidiana

Creaciones

Exploraciones

EXPRESIONES ARTÍSTICAS

EXPLORACIÓN DEL MEDIO

Identidades

La construcción de la identidad es un proceso que les permite a las niñas y los niños reconocerse como sujetos sociales, únicos, con intereses, deseos, subjetividades y contextos diversos, con rasgos distintivos como el género, la edad, la pertenencia étnica, su familia y su cultura. De esta manera, al construir su identidad, las niñas y los niños se reconocen a sí mismos con capacidades particulares, al tiempo que identifican las diferencias sociales, culturales y biológicas, evidencian que sus acciones y actitudes generan reacciones en los otros, construyen su marco de creencias, imaginarios, valores y normas, entre otras acciones.

Promover la construcción de la identidad de las niñas y los niños implica que los adultos sean sensibles y reconocedores de sus capacidades y formas particulares de comprender, apropiar y dotar de sentido el mundo, de manera que puedan acompañarlos desde un sinnúmero de experiencias en el encuentro con la diversidad y la comunalidad.

Hacer énfasis en los procesos de socialización y convivencia promueve la construcción de la identidad, pues, en la relación con sus pares y adultos cercanos, las niñas y los niños encuentran oportunidades para reconocer y valorar su singularidad, manifestar sus gustos, intereses o preferencias, actuar con autonomía e independencia, reconocer y regular sus emociones, tomar decisiones en situaciones cotidianas, identificarse con las características de los otros, sentirse parte de un grupo que lo acoge y respeta, participar en la construcción de acuerdos y normas, apropiar las costumbres y tradiciones de su cultura, entre otras.

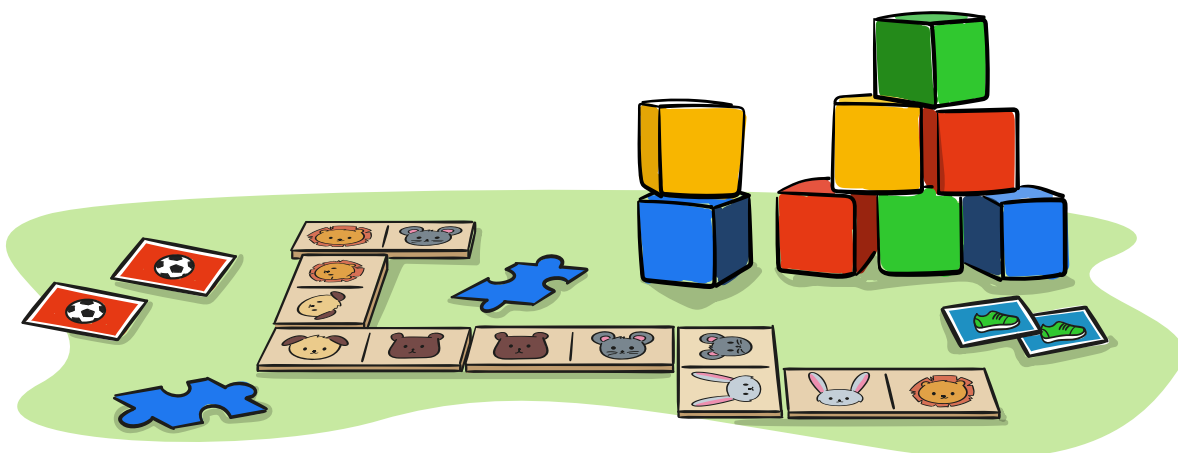


Ideas para jugar y compartir

El juego es una de las principales actividades en la primera infancia. Incluso, si se pregunta qué hacen las niñas y los niños en la educación inicial, casi siempre se responde: jugar. Sin embargo, el imaginario del juego como medio para aprender y potenciar el desarrollo está muy generalizado, dado que, entre otras cosas, desde finales del siglo XIX y comienzos del XX, el juego en la escuela era únicamente un “recurso didáctico” para enseñar algunos conceptos y contenidos.

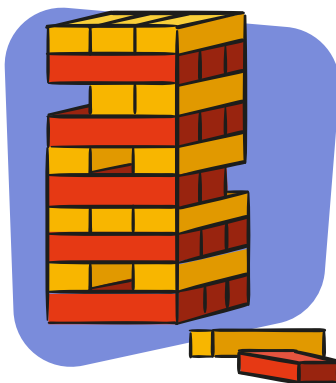
El juego por sí mismo ofrece oportunidades de aprendizaje y tiene “poderes educativos”. Pero para que estos atributos del juego se activen, es necesario contar con condiciones como tiempos, materiales y espacios destinados para este, así como un acompañamiento que permita potenciarlo y complejizarlo.

Se debe tener presente que jugar es innato y universal; está vinculado al goce y al disfrute; invita a explorar y conocer el mundo y los objetos, a relacionarse con otros, a hacerse preguntas, a crear explicaciones, a resolver problemas, a proponer estrategias, a ser autónomo, etc.; es un derecho que atiende la necesidad de nutrir el pensamiento y ampliar las posibilidades de expresión y comunicación; es una oportunidad para desarrollar la función simbólica y para conocer, regular y expresar emociones; facilita la elaboración del conflicto cognitivo y permite elaborar, reelaborar y apropiarse del mundo.



Es importante reconocer el lugar de los denominados juegos educativos, los cuales se valen del uso y de la creación de juegos o materiales, que están pensados para que las niñas y los niños potencien ciertas habilidades. Se puede afirmar que el objetivo de estos juegos es impulsar los cuatro procesos básicos de la inteligencia humana a los que se refieren Paniagua y Palacios (2005): la percepción, la atención, los esquemas de conocimiento y la memoria. Si bien estas son capacidades del ser humano, se van desarrollando y potenciando y, por lo tanto, es necesario que, en los primeros años de vida, los adultos contribuyan a este fin de manera intencionada.

A pesar de que muchos de estos juegos suelen ser muy populares, con frecuencia están guardados; solo se usan cuando se quiere ocupar a las niñas y los niños en algo o cuando finaliza una actividad. En las ideas inspiradoras de esta cartilla se invita a sacarlos de los armarios, incluso construirlos, si es necesario, y darles un espacio en la vida cotidiana de las niñas y los niños. En general, estos juegos requieren de los adultos para ser llevados a cabo, especialmente mientras se comprenden las reglas.



Los protagonistas de esta cartilla



Soy la profesora Diana. Me encanta ver cómo, a través del juego, las niñas y los niños despliegan sus capacidades, al tiempo que participan y dotan de sentido su realidad.



Me llamo Sol. Tengo 4 años y me gusta armar parejas con las ramas y piedras que encuentro en el camino.



Me llamo Daniel. Tengo 5 años y ya soy capaz de armar rompecabezas muy grandes. ¡Me gustan los retos!

Me llamo Manchas Tejido. Esta es una de mis cuatro transformaciones. Soy el amigo imaginario de las niñas y los niños, y los acompañaré mientras desarrollan su atención, concentración, curiosidad, memoria, entre otras habilidades que se dan mientras juegan.



Soy Josefina, la abuela de Salomé, y me gusta enseñar a los niños los juegos tradicionales y aprender cómo han cambiado desde que yo los jugaba.

Apertura para la interacción

¿Cómo prepararse para explorar, jugar y crear?

Las niñas y los niños participan, comparten, conviven y se sorprenden con las personas y el entorno que los rodea. Por lo tanto, necesitan que los adultos estén dispuestos al encuentro, al diálogo abierto, a la escucha atenta y a la observación sensible, que promuevan interacciones esenciales con el juego, la exploración, las expresiones artísticas, la literatura, la experimentación y la construcción de hipótesis en un ambiente que les permita expresarse con libertad y fortalecer vínculos afectivos.

El juego infantil, dadas sus características, abre paso a que las niñas y los niños tengan participación voluntaria y libre, espacios de esparcimiento y disfrute, autonomía en la toma de decisiones, motivación a partir de sus propias necesidades y retos acordes con su edad. Además, el juego les enseña a seguir, definir o cuestionar los sistemas normativos, al tiempo que se construyen las relaciones interpersonales, el respeto mutuo y se rescatan elementos correspondientes a la identidad familiar, social y cultural, guardados en las dinámicas propias de esta actividad.

Cada una de las cartillas cuenta con seis ideas inspiradoras que buscan hacer particular lo cotidiano e invitan a reinterpretar los espacios habitados por las niñas y los niños. Para acompañarlos y disfrutar de las experiencias propuestas, es necesario tener en cuenta los siguientes aspectos: **tiempo, cuerpo, ambiente y conversación**, ya que contribuyen al desarrollo de experiencias que les permiten reconocer, comprender y dotar de sentido el mundo.

Tiempo: el juego es innato y universal, por esto requiere que se le dé espacio dentro de las dinámicas cotidianas, no como una actividad de distracción, sino reconociendo su virtud para potenciar las capacidades de las niñas y los niños y para fomentar habilidades sociales y culturales.



Cuerpo: se integra de forma más activa e independiente durante los juegos, a través de saltos, deslizamientos, lanzamientos, carreras, persecuciones y acciones más estructuradas. En las interacciones repetitivas y placenteras con los objetos, las niñas y los niños descubren sus habilidades corporales y las características de las cosas.



Ambiente: se debe pensar en un espacio seguro, accesible y estimulante; que invite a balancearse, a esconderse y aparecer o a saltar de cuadro en cuadro; que permita convertirlo en casita, tienda, bus, etc.; que invite a jugar con líneas, círculos, espirales y laberintos, en la arena o la tierra, vinculándolos con el arte y la expresión.



Conversación: jugar es una oportunidad para divertirse, aprender, desarrollar la función simbólica, conocer, regular y expresar emociones, de ahí la importancia de que en sus dinámicas esté presente el diálogo que conduzca a acuerdos, comparta sensaciones, construya anécdotas y permita resolver los conflictos que se pueden dar en su desarrollo.



Un mundo de posibilidades

En el entorno hay diversos materiales para que las niñas y los niños experimenten, creen y construyan. No es necesario ir muy lejos, basta con detenerse y mirar alrededor para encontrar materiales de diferentes tipos, herramientas y utensilios que puedan usarse como elementos catalizadores en las experiencias sensoriales y de reconocimiento del mundo. Estos se pueden clasificar de la siguiente manera:

Materiales no estructurados

De la naturaleza



Hojas secas o verdes



Flores



Ramas



Semillas



Piedras



Arena o tierra



Pigmentos naturales



Virutas o fibras naturales



Harina



Conchas o caracolas

De procedencia industrial y reutilizados



Tubos



Retazos de tela



Mallas



Conos de hilo



Botellas plásticas



Trozos de madera



Palos de paleta



Cajas de cartón

Materiales estructurados*



Para dibujo y escritura, crayolas, tizas, pasteles, lápices de colores y plumones.



Pinturas (vinilo, témpera y acuarelas)



Masas o plastilinas



Tipos de papel (celofán, crepé, iris, pergamino, cartones y cartulinas)



Tijeras, pegamento y rollos de cinta.



Para pintura (brochas, pinceles y rodillos)



Rompecabezas



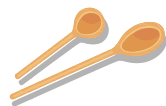
Fichas para armar

*Materiales con una finalidad concreta. Usualmente tienen instrucciones o normas claras para su uso.

Invitemos a las niñas y a los niños a **experimentar** con utensilios cotidianos y herramientas que los ayuden a **transformar** y **comprender** mejor cómo funciona su entorno; esto los lleva a encontrar mejores respuestas para las situaciones cotidianas, transformar los materiales, recrearlos y resignificarlos a través de sus propios intereses.



Herramientas y utensilios



Cucharas y cucharones de madera



Molinillo



Embudos



Lupas



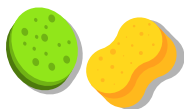
Vasijas



Linternas



Ollas



Espojas

Objetos de la vida cotidiana



Espejos



Telas o trapos reutilizables



Coladores



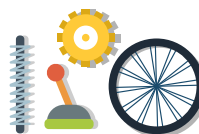
Cordones, lanas o pitas



Baldes



Cepillos de dientes



Mecanismos (bisagras, ruedas, piezas)



Mangueras

Recomendaciones de seguridad para el uso de materiales

1

Los residuos textiles, plásticos, madera, piedras, ramas y hojas deben estar completamente limpios, desinfectados y en buen estado.

2

Las pinturas y pegamentos utilizados no deben ser tóxicos, ni corrosivos, preferiblemente a base de agua.

3

Los elementos fabricados en plástico no deben ser de PVC (Cloruro de Polivinilo) ni Poliestireno debido a su alta toxicidad.

4

Deben ser resistentes a la manipulación para evitar que sus partes se deterioren y sean ingeridas o causen daño a las niñas y los niños.

5

Los materiales deben permitir a las niñas y los niños la exploración, la manipulación y el acercamiento sin que se genere ningún peligro.

Rompecabezas

Los rompecabezas son considerados juegos visuales en tanto desarrollan la observación y la memoria visual, a la vez que aportan a la habilidad motriz, pues implican el manejo de las manos. Adicionalmente, los rompecabezas ayudan a resolver problemas y promueven la creación de estrategias. Representan un desafío que permite mantener activa la curiosidad, al intentar componer lo que no se conoce; trabajan la tolerancia a la frustración y la capacidad de espera ante el error o el obstáculo.

Los rompecabezas les permiten a las niñas y los niños organizar las formas espaciales a través de la observación, la descripción y la comparación, aspectos fundamentales para encontrar los elementos particulares de cada pieza (color, forma, imagen, bordes, cortes, tamaño, etc.) y los detalles similares o diferentes, para reconstruir poco a poco un todo.



¿Qué necesitamos?

- * Una mesa o superficie plana.
- * Rompecabezas de veinte piezas para las niñas y los niños de dos a tres años y rompecabezas de más piezas para mayores de tres años.

¡Vivamos la experiencia!

Debemos tener presente que, hasta los tres años de edad, es favorable que el juego sea individual, cada quien con un rompecabezas, como los del cuerpo humano, animales o frutas. A partir de los tres años de edad, podemos aumentar el número de piezas y utilizar imágenes de situaciones más elaboradas, no de objetos solos, en las que se visualicen elementos con sentido. Por esta razón, debemos procurar que los cortes sean muy precisos, intencionados y que realmente se conviertan en pistas para ensamblar una con otra.

Ahora los invitamos a jugar y a aprender mientras armamos uno o varios rompecabezas.

Paso a paso para desarrollar la experiencia

- 1 Seleccionamos los rompecabezas según la edad de las niñas y los niños con los que desarrollamos la experiencia.
- 2 Ubicamos de manera individual a cada niña y niño, y le indicamos que arme el rompecabezas.
- 3 Los adultos acompañamos durante la experiencia y orientamos a las niñas y los niños cuando sea necesario.
- 4 Después intercambiamos los rompecabezas entre las niñas y los niños que finalicen. Esto permite que la motivación y la curiosidad sea mayor.
- 5 Por último, con los niños de más de tres años de edad, formamos grupos de tres, e indicamos que armen un rompecabezas entre todos. Esto posibilita la conversación, pero especialmente la colaboración y la resolución de conflictos.



Algunas veces repartimos los rompecabezas al azar y otras veces podemos permitir que sea cada niña o niño quien elija el suyo. En cualquier situación, al finalizar la actividad, cada uno debe llevar el rompecabezas al lugar y dejarlo organizado.

Por último, con los niños de más de tres años de edad, formamos grupos de tres, e indicamos que armen un rompecabezas entre todos. Esto posibilita la conversación, pero especialmente la colaboración y la resolución de conflictos.



Los rompecabezas también pueden ser diseñados por nosotros a partir de dibujos en hojas de papel o cartón, tomando de un todo (imagen, situación u objeto) para hacer una división lógica que permita identificar una forma de construirlo de nuevo, es decir, armar el rompecabezas.

Podemos usar lápices de colores, crayolas o témperas para componer una imagen, junto a las niñas y los niños, que sea el punto de partida para elaborar el rompecabezas.

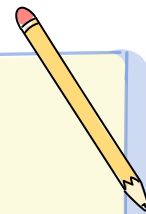
El tangram es otro tipo de rompecabezas de origen chino. Consta de siete formas básicas: un cuadrado, cinco triángulos y un paralelogramo.

La regla más importante de este juego educativo es que, en la composición de cualquier figura, han de intervenir las siete piezas, ni una más ni una menos. El objetivo es formar, con los siete elementos básicos, casas, puentes, barcos o seres vivos: peces, gatos, seres humanos, etc. Este juego contribuye al desarrollo del sentido espacial y enriquece la imaginación y la fantasía. Además, tiene un alto valor educativo como ejercicio de concentración.



¿Qué tal si...

- ✓ ... investigamos y fabricamos un rompecabezas formado por cubos?
- ✓ ...armamos rompecabezas con cartón usando diversas imágenes y número de piezas?
- ✓ ... construimos rompecabezas con imanes para pegar en la nevera?



Idea inspiradora 2

Organizar, ordenar y agrupar

Los juegos de clasificación suelen atraer la atención de las niñas y los niños. Decroly (1983) los considera juegos visuales motores porque desarrollan precisamente la atención visual, así como el desarrollo de movimientos más precisos. Uno de los juegos propuestos por Decroly consiste en una caja que está conformada por dos partes, que se abre por la mitad; en una de las mitades hay botones de cuatro tamaños y la otra mitad de la caja está dividida en cuatro compartimentos. El propósito es clasificar los botones por tamaño y colores.

En el entorno cotidiano encontramos varios objetos o materiales que permiten ser clasificados fácilmente, como semillas grandes, hojas, piedras, entre otros elementos seguros para la manipulación por parte de las niñas y los niños.



¿Qué necesitamos?

- * Ubicar un espacio amplio. Asear y desinfectar los materiales para desarrollar la experiencia.
- * Seleccionar varios grupos de elementos o materiales con diferentes formas, colores y tamaños; por ejemplo: semillas, piedras, palos, tapas, bloques de madera, fichas, etc.
- * Una caja de cartón dividida en seis secciones, cubierteros o varios recipientes plásticos.

¡Vivamos la experiencia!

A las niñas y los niños les gusta jugar a clasificar los objetos por su tamaño, color, forma o textura. Estos juegos se pueden realizar muchas veces y su complejidad se incrementa cuando se adicionan dos o tres atributos a cada elemento para agrupar.

¡Ahora Juguemos a organizar, ordenar y agrupar!

Paso a paso para desarrollar la experiencia

Juegos para las niñas y los niños de dos a tres años

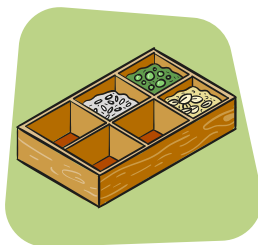
1

Invitamos a las niñas y los niños a que exploren el material (semillas grandes), lo manipulen o jueguen libremente con él.



2

Explicamos lo que deben hacer. Les indicamos que pueden organizar, ordenar o agrupar las semillas en cada sección de la caja, cubiertero o recipiente, por color, forma, tamaño o textura.



3

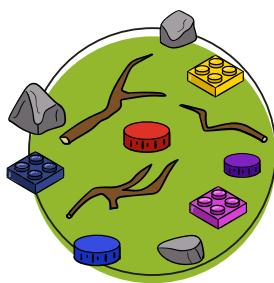
Por último, planteamos volver a jugar libremente. Podremos notar que las niñas y los niños entre 2 y 3 años hacen composiciones o tipos de seriaciones que pueden ser muy llamativas visualmente cuando trabajan de forma libre.



Juegos para las niñas y los niños de tres años o más

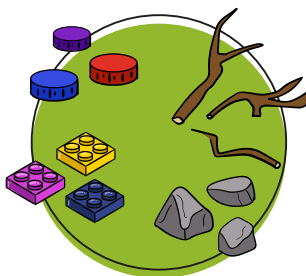
1

Pedimos a las niñas y a los niños que exploren los materiales que reunimos, los manipulen o jueguen libremente con ellos.



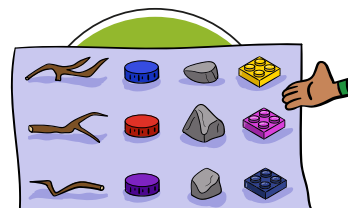
2

Proponemos clasificarlos por material, textura, tamaños, formas o colores, y luego designarlos por sus nombres y características.



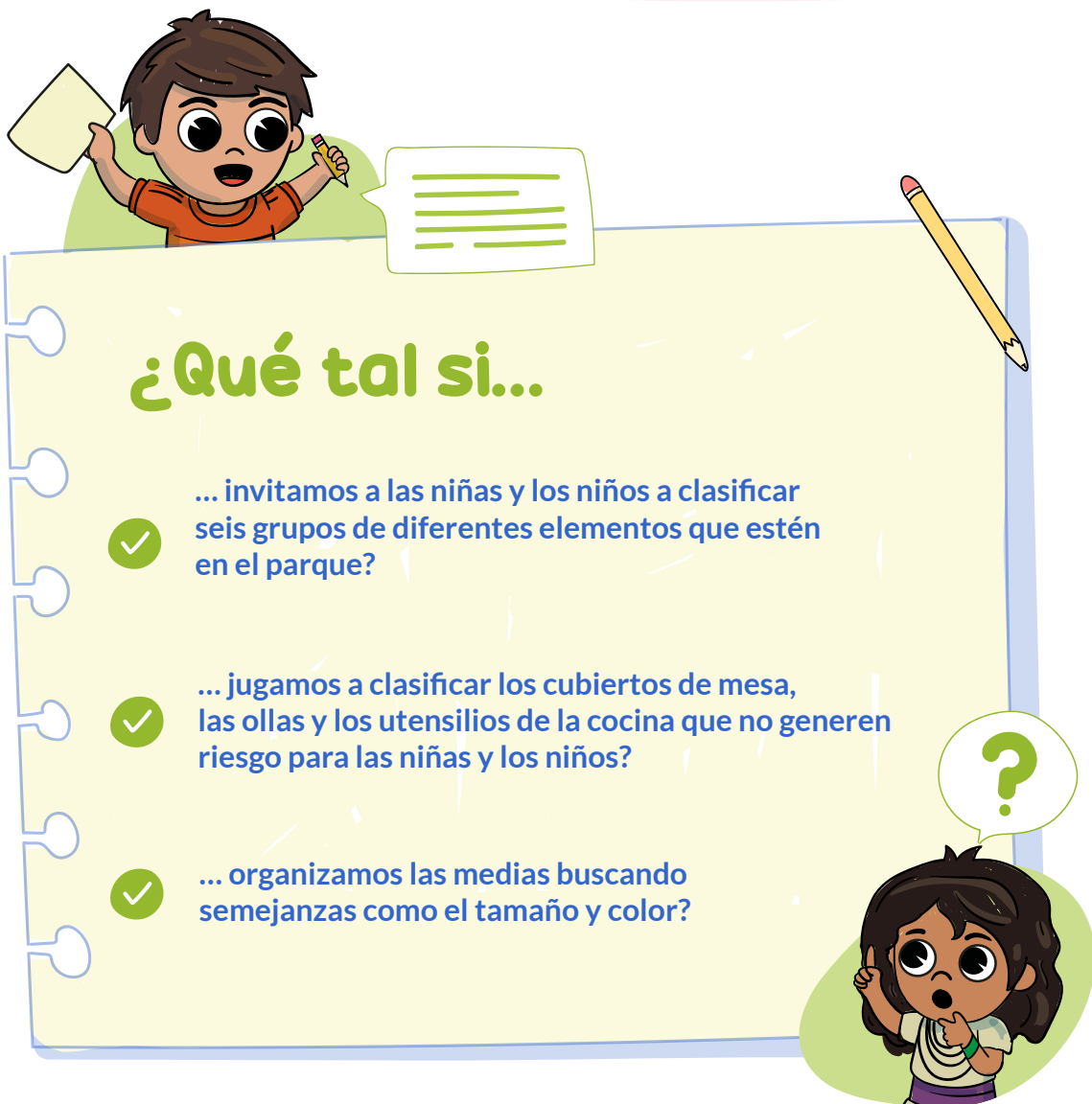
3

Finalizamos pidiendo a las niñas y los niños que ordenen por tamaño los elementos de los grupos que resultaron del paso anterior, que establezcan patrones en cada uno y que expliquen el porqué de su clasificación.



Otra opción para esta experiencia son los juegos que se consiguen en el mercado, con variedad de fichas de distintos colores y tamaños, con los cuales se hacen collares, pulseras, etc., que gustan mucho a las niñas y los niños.

Es importante recordar que, en un primer momento, debemos elegir los materiales y hacer las propuestas para que el grupo las desarrolle. Posteriormente, podemos invitarlos a proponer nuevas ideas para que todo el grupo las conozca y las imite. Así como es vital dejar tiempo de manipulación y exploración al inicio, es conveniente que, en el cierre de la actividad, cuenten con tiempo para afianzar sus elaboraciones.



¿Qué tal si...

- ✓ ... invitamos a las niñas y los niños a clasificar seis grupos de diferentes elementos que estén en el parque?
- ✓ ... jugamos a clasificar los cubiertos de mesa, las ollas y los utensilios de la cocina que no generen riesgo para las niñas y los niños?
- ✓ ... organizamos las medias buscando semejanzas como el tamaño y color?

Lotería

La lotería es un juego compuesto por una serie de cartones, cada uno dividido en varios cuadros, en los que hay una imagen de algún objeto, animal, fruta o profesión. Estas mismas imágenes se encuentran en una ficha individual del mismo tamaño del cuadro que aparece en cada cartón. Se busca que, al nombrar el objeto, cada jugador esté muy atento para identificar si hace parte del conjunto de imágenes que tiene.

Este juego contribuye al desarrollo de la memoria, la atención y la observación, al tiempo que permite ampliar el vocabulario. Se puede decir que su objetivo es desarrollar esquemas mentales, al comparar, observar, discriminar e incluso de ampliar la exploración y el conocimiento de objetos. También se puede jugar en parejas, posibilitando la colaboración, la cooperación y la conversación.



¿Qué necesitamos?

- * Ubicar una mesa o lugar plano.
- * Disponernos para escuchar y estar atentos.
- * Loterías de cuatro a seis casillas, para trabajar con niñas o niños de dos a tres años, y de nueve a doce, para trabajar con niñas y niños mayores de tres años.

En el mercado existen loterías de diferentes tamaños y precios, pero también es posible construirlas con imágenes tomadas de revistas, recortes de periódico, dibujos o imprimirlas. Para esto se seleccionan parejas de imágenes del mismo tamaño, que pueden ser objetos, animales, oficios o frutas. Las imágenes se pegan dentro de una cuadrícula, que llamaremos cartón, y las parejas se pegan de manera individual en fichas del tamaño de los cuadros de la cuadrícula.



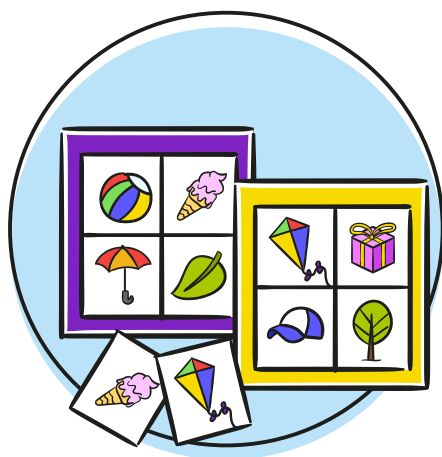
¡Vivamos la experiencia!

Para jugar a la lotería debemos tener las imágenes en el cartón individual y sacar una ficha al azar; gana quien llene más rápido el cartón y, como se depende del azar, siempre está la emoción de ganar o de perder.

Permitamos que las niñas y los niños también lideren el juego y sean ellos quienes sacan las fichas para sus compañeros o adultos.

¡Ahora vamos a jugar!

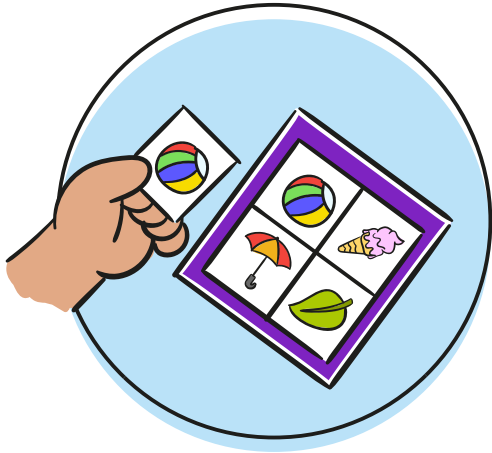
Paso a paso para desarrollar la experiencia



1

Seleccionamos una lotería con varias casillas y fichas que representen objetos de la casa, la cocina, el baño, animales domésticos, animales salvajes, pájaros, peces, etc.





2

Antes de empezar explicamos el juego utilizando uno de los cartones. Luego podemos jugarlo con el grupo. En este paso cada niño o niña debe tener su propio cartón.

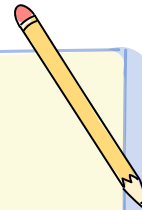
3

Por último, invitamos a que sean ellos quienes lideren el juego, con nosotros presentes, por si requieren apoyo.



¿Qué tal si...

- ✓ ... organizamos un torneo de lotería?
- ✓ ... fabricamos una lotería con las actividades favoritas de las niñas y los niños?
- ✓ ... aumentamos el nivel de azar al juego, moviéndonos un puesto hacia la derecha, sin cambiar de cartón, cada vez que descubramos una ficha?



Formar parejas

Identificar las características, similitudes y diferencias de los objetos, así como su complementariedad o las relaciones en una cadena de sucesos es una habilidad que demanda atención, análisis y comparación. Los juegos de formar parejas son una fuente de ejercitación para esta habilidad, pues en ellos se debe observar a detalle los objetos con el fin de encontrar similares, contrarios, relacionados o consecuentes.

Estos tipos de relaciones se pueden trabajar por niveles de complejidad, dependiendo de la edad: para los de menor edad, el juego puede consistir únicamente en encontrar dos objetos que sean idénticos, ya luego se puede complejizar encontrando objetos que compartan alguna característica (dos animales distintos, dos plantas diferentes, etc.), objetos que sean opuestos (gordo y flaco; alto y bajo, etc.), objetos que se complementen (candado y llave; plato y cuchara, etc.), o secuencias de acciones (1. el niño con un plato de comida, 2. el niño comiendo y menos comida en el plato, 3. el niño con el plato vacío).



¿Qué necesitamos?

- * Una superficie plana, como un tapete en el suelo o una mesa, donde podamos ubicar las tarjetas o los objetos que se usarán para el juego y observarlos con facilidad.
- * Tarjetas, dibujos, fotos, objetos, etc., que formen parejas, ya sea por similitud, por diferencia, por complementariedad o por secuencia.

En el mercado podemos encontrar diversas opciones de estos juegos; pero también podemos diseñarlos de forma práctica y sencilla con algunos elementos básicos. Por ejemplo:



- * Utilizando tarjetas, imágenes, fotos, etc., que estén repetidas, que compartan alguna característica o que representen alguna oposición entre sí.

- * Utilizando objetos de uso cotidiano que se complementen entre sí o que sean iguales.



¡Vivamos la experiencia!

Los pasos para desarrollar este juego, divertirnos y aprender no dependen de los objetos que utilicemos. Los podemos adaptar teniendo en cuenta el propósito que busquemos y el nivel de complejidad que queramos darle a la actividad, los cuales, recordemos, cambian según la edad de quienes participan en el juego.

Para las niñas y los niños de entre dos y tres años, por ejemplo, se recomienda jugar a hacer parejas con los objetos mismos: medias, cojines o juguetes.

Paso a paso para desarrollar la experiencia



Colocamos sobre una superficie plana los objetos, tarjetas, etc., que hayamos decidido utilizar para el juego, de modo que ningún elemento quede paralelo a su pareja y que todos estén al alcance de la totalidad de participantes.



Seleccionamos uno de los objetos, por ejemplo, la tarjeta del perro con su plato, y pedimos a los participantes que encuentren la pareja.



Sumamos un punto a la niña o al niño que encuentre la pareja y volvemos a jugar con el siguiente objeto. Se pueden retirar de la mesa los objetos emparejados o dejarlos sobre esta para mantener el nivel de concentración y dificultad.

Gana quien tenga más puntos cuando se agoten todas las posibilidades.



¿Qué tal si...

- ✓ ... diseñamos, para las niñas y los niños de más edad, triplas con cadenas de sucesos para que las relacionen? Por ejemplo, (1) la gallina con el huevo, (2) el huevo abriéndose, (3) la gallina con el pollo.
- ✓ ... invitamos a las niñas y a los niños a formar parejas con objetos que cumplan o puedan cumplir una misma función? Por ejemplo, el lápiz y el esfero sirven para rayar o escribir.
- ✓ ... jugamos a descubrir parejas con los otros sentidos? Por ejemplo, dos alimentos que son dulces o dos materiales que se sienten ásperos.



Memoria

Una capacidad fundamental para aprender, comunicarse y socializar es la memoria. Las niñas y los niños, desde temprana edad, ejercitan esta capacidad a través de la exploración; van descubriendo las características de las cosas e identificando similitudes y diferencias entre estas. Con el fin de atender su ejercitación, se puede encontrar un grupo de juegos conocidos como juegos de memoria o memoramas, cuyo objetivo es, además de potenciar esta capacidad, desarrollar la atención y la concentración. Uno de los más frecuentados es el Concéntrese, que consiste en memorizar la posición en que dos imágenes similares aparecen.



¿Qué necesitamos?

- * Una superficie vertical plana (pared, tablero, ventana, etc.).
- * Un tablero de Concéntrese o tarjetas, dibujos, fotos, etc., que sean pares, es decir, dos iguales de cada imagen.
- * Un lugar tranquilo donde podamos concentrarnos.

Si no contamos con un tablero de Concéntrese o no tenemos uno apto para las niñas y los niños más pequeños, podemos diseñarlo. ¡Es muy sencillo!

- * Conseguimos tarjetas, imágenes, fotos, etc., que formen parejas.
- * En un pliego de papel periódico, o del papel que dispongamos, recortamos ventanas del mismo tamaño de las imágenes que vamos a utilizar. Es importante dejar la pestaña porque con esta se deben cubrir las imágenes. El número de ventanas depende de la edad de las niñas y los niños; se puede dejar de seis a ocho ventanas para los más pequeños, y aumentar la cantidad con los de más edad.
- * Pegamos con cinta el tablero a una superficie vertical plana y, debajo de cada pestaña, adherimos una de las imágenes que seleccionamos, de manera que no queden en ventanas paralelas imágenes similares.



¡Vivamos la experiencia!

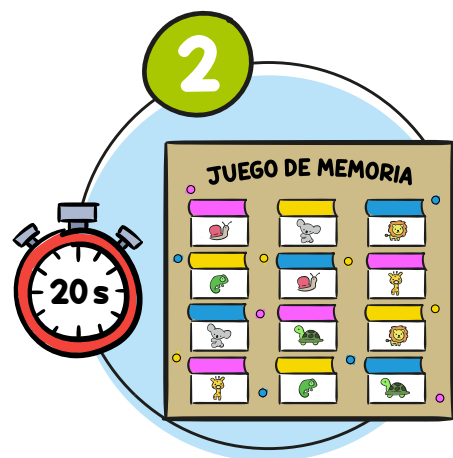
En general, este juego consiste en identificar la posición de una imagen o de un objeto y recordar el lugar donde se encuentra su idéntico. El tablero de juego nos puede facilitar el orden de la actividad, pero, como veremos, también se puede realizar de otras maneras.

En los siguientes pasos, aprenderemos la forma de interactuar con el tablero de juego para divertirnos mientras ejercitamos la memoria y la concentración.

Paso a paso para desarrollar la experiencia



Ubicamos el tablero de juego en la superficie vertical a una altura y distancia conveniente para las niñas y los niños.



Asignamos turnos de juego y permitimos, por unos segundos, que las niñas y los niños observen las imágenes que están debajo de cada ventana.



3



Volvemos a tapar las imágenes y ¡empezamos el juego! La niña o el niño con el primer turno elige una ventana para destapar y, en seguida, elige otra donde recuerda que está la imagen idéntica a la destapada. Si son iguales, puede destapar otro par de ventanas; si no, pasa su turno al siguiente jugador. Es importante volver a tapar las ventanas cuando las imágenes no son pareja y dejarlas destapadas cuando sí coinciden.

4



Gana quien haya encontrado más parejas, una vez se haya logrado descubrir todas.



¿Qué tal si...

- ✓ ... jugamos a recordar con los ojos cerrados características físicas de una compañera o un compañero, o de algún objeto? Por ejemplo, cómo está vestido, de qué color son sus zapatos, etc.
- ✓ ... potenciamos esta capacidad, memorizando con las niñas y los niños elementos de uso cotidiano? Por ejemplo, la llave que abre una cerradura o el lugar donde se guarda un juguete específico.
- ✓ ... nos ingeniamos un juego de memoria con los nombres de las niñas y los niños con los que compartimos una actividad?



Dominó

El dominó es un juego con bastante historia. Está conformado por veintiocho fichas rectangulares, con una separación por la mitad, que en cada una de sus partes contienen de cero a seis puntos combinados entre sí, en su versión más reconocida. Sin embargo, se conocen adaptaciones más sencillas y llamativas para las niñas y los niños.

Este es un juego que potencia la atención, la concentración y la memoria; además, por tratarse de un juego grupal o familiar, contribuye a incentivar las relaciones interpersonales.

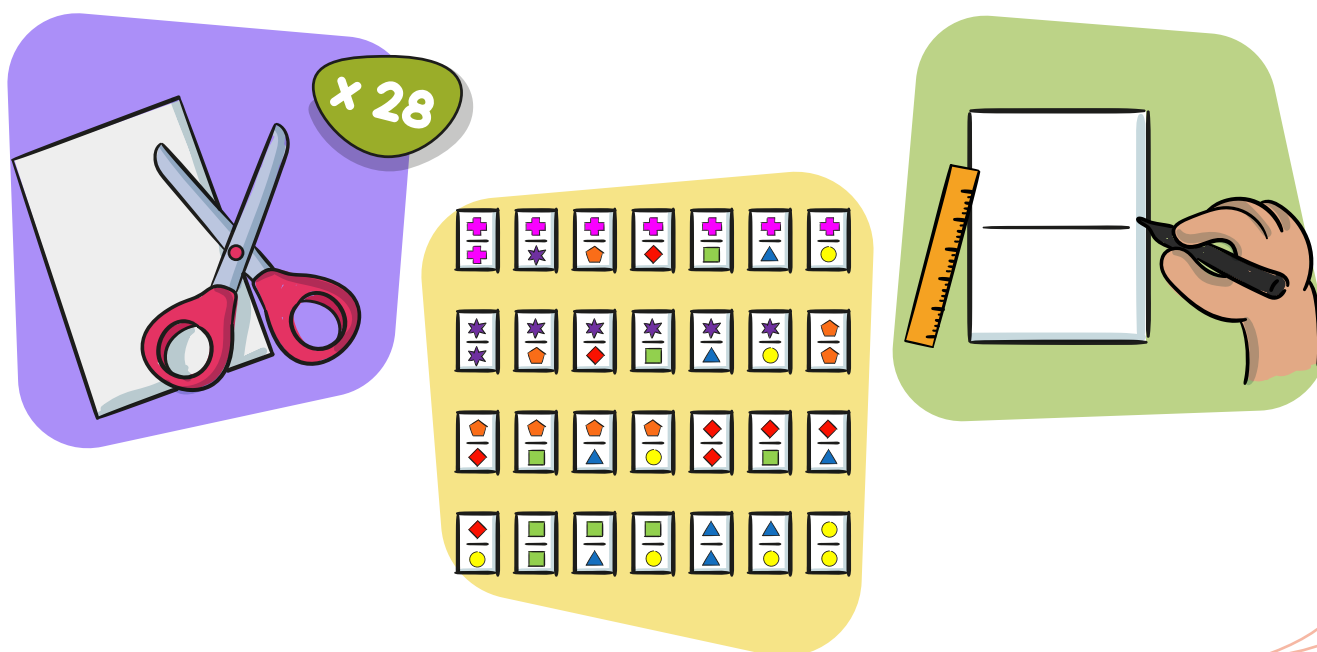


¿Qué necesitamos?

- * Armar grupos de dos a cuatro jugadores.
- * Fichas de dominó tradicionales o adaptadas para las niñas y los niños más pequeños.
- * Una superficie plana, como una mesa, donde podamos ubicar las fichas del juego.
- * Un lugar en el que podamos concentrarnos y disponernos para jugar, aprender, ganar o ver a otros disfrutar de su victoria.

Si no contamos con suficientes dominós para un grupo de niñas y niños grande, o no tenemos un juego adaptado, podemos crearlo. ¡Es muy fácil!

- * Cortamos veintiocho rectángulos de papel, cartulina, cartón, etc. Todos del mismo tamaño.
- * Los dividimos dibujando una línea por el medio de cada uno.
- * Luego vamos a seleccionar seis figuras de animales, frutas, etc., incluso seis colores diferentes, y los vamos a dibujar en cada una de las partes de cada rectángulo, combinándolos de modo que ninguna de las fichas sea igual a otra.

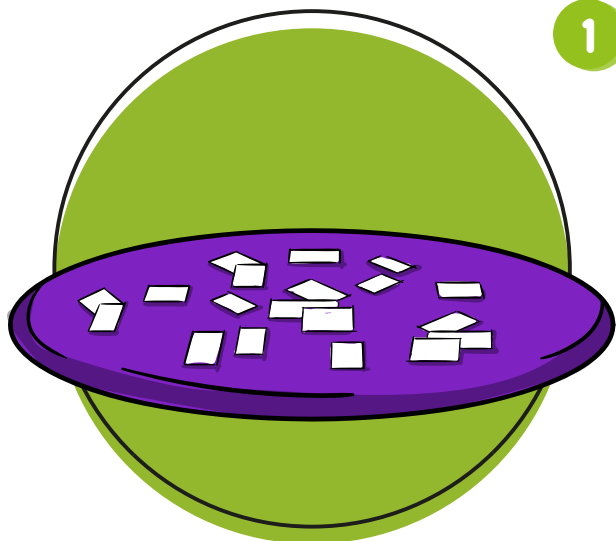


¡Vivamos la experiencia!

Como la totalidad de reglas de juego pueden resultar complejas para las niñas y los niños de menos de cuatro años o para quienes se acercan por primera vez al juego, las podemos adaptar de modo que la acción se centre únicamente en identificar el par de una figura y ubicar la ficha junto a este, respetando el turno y formando caminos de fichas que les resultarán divertidos.

Con las niñas y los niños más grandes, haremos que el juego sea más complejo. Daremos mayor sentido a la regla, al turno, a la comprensión del problema y a la construcción de estrategias. En este caso, la estructura del juego exige pensar no solo en identificar la ficha igual, sino también en cómo quedarse sin fichas y obstaculizar el juego del contrincante.

Paso a paso para desarrollar la experiencia



1 Distribuimos las fichas sobre la mesa con las figuras hacia abajo y las mezclamos.

2 Si son dos jugadores, cada uno toma siete fichas; si son tres o cuatro, cada uno toma cinco fichas. Es importante que ningún jugador pueda ver las fichas de otro.

3 Dejamos las fichas sobrantes sobre la mesa con las figuras hacia abajo.

4 Establecemos los turnos y ¡empezamos el juego! El primer jugador ubica una de sus fichas, con las figuras hacia arriba, en la mesa.



5 El siguiente debe colocar una ficha que coincida con la figura de la ficha que está en la mesa. Si no tiene una ficha que coincida, debe tomar para sí, una a una, las fichas sobrantes hasta que encuentre una que coincida. Si ya colocó una ficha o no hay más fichas sobrantes en la mesa, pasa su turno al siguiente jugador.

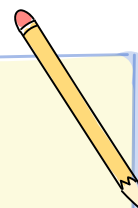
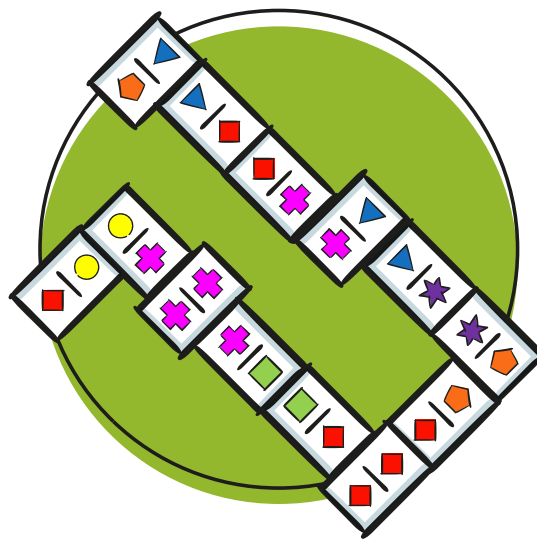


6

De este modo, vamos formando una cadena o un camino de fichas en el que solo podemos colocar, por cada turno, una ficha que coincida con las figuras de los extremos de la cadena.

7

Gana quien primero quede sin fichas.



¿Qué tal si...



... invitamos a las familias a un encuentro de juegos de mesa, donde además puedan compartir con las niñas y los niños algunas anécdotas relacionadas con el juego?



... diseñamos con las niñas y los niños sus propios dominós, para llevarlos y compartir el juego en otros escenarios?



... ejercitamos las habilidades que se adquieren con este juego, organizando un campeonato de dominó entre las niñas y los niños?





Una oportunidad para continuar

Ya dispones de las herramientas necesarias para crear tus propias experiencias y generar ambientes que potencien el desarrollo y aprendizaje de las niñas y los niños. Recuerda siempre:

Lo que hemos aprendido hasta el momento

Al jugar, las niñas y los niños potencian sus capacidades de memoria, atención, razonamiento, interpretación, observación, creatividad, entre otras. Para lograr esto, es necesario disponer de condiciones idóneas de tiempo, espacio y acompañamiento. Así mismo, al definir las reglas del juego y las pautas para el desarrollo de este, garantizamos el aprendizaje de las niñas y los niños.

En esta cartilla vivimos la experiencia con rompecabezas, loterías, clasificación y seriación, tableros de memoria, dominó y formación de parejas. Estos juegos brindan oportunidad de desarrollo individual y grupal, al igual que el fortalecimiento de la comunicación y momentos para compartir con los demás.

¡Es hora de continuar este recorrido!

Cada idea inspiradora avivó tu curiosidad por explorar, por ello, ahora es tu turno, piensa en los espacios, materiales y actividades que se te ocurren para disfrutar y aprender del mundo de posibilidades que nos ofrece los juegos.

¿Qué otros juegos educativos se pueden implementar y transformar con las niñas y los niños para promover el desarrollo de sus capacidades y habilidades?



Referencias bibliográficas

Referencias

Decroly, O. y Monchamp, E. (1983). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Morata.

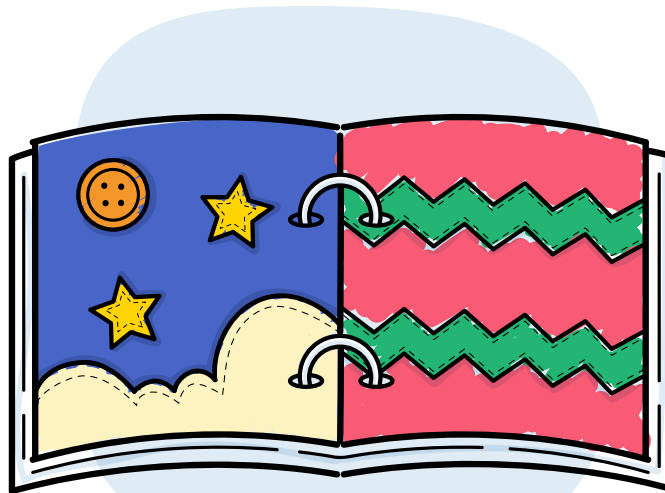
Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar*. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341880_recurso_1.pdf

Paniagua, G. y Palacios, J. (2005). *Educación infantil: respuesta educativa a la diversidad*. Alianza.

Bibliografía

Ministerio de Educación Nacional. (2014). *El juego en la educación inicial*. <http://www.deceroasiem-pre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.pdf>

Talleres Infantiles BCN. (01 de febrero de 2018). *Cómo hacer un dominó casero para niños*. <https://talleresinfantilesbcn.com/2018/02/01/como-hacer-un-domino-casero-para-ninos/>





IDEAS PARA JUGAR Y COMPARTIR

IDENTIDADES

Creaciones - Exploraciones

Colección de ideas para
cuidar, acompañar y
potenciar el desarrollo
en la primera infancia

