

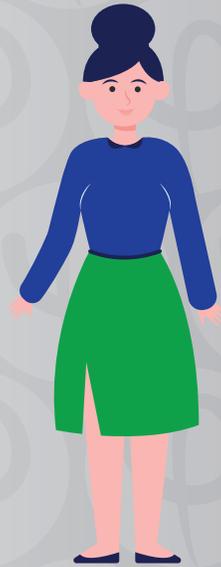
IPEA

INSTITUTO DE PSICOLOGÍA
EDUCATIVA APLICADA

CURSO EN LÍNEA

Uso del juego para la prevención de
situaciones emocionales

MÓDULO 1 Fundamentos del juego y su impacto en el desarrollo infantil y adolescente



Contenido

Rango de edad

Páginas



De 0 a 3 años

1-5



De 3 a 6 años

6-7



6 en adelante

8

Funcional o de ejercicio

EDAD DE INICIO	EDAD LÍMITE DE ADQUISICIÓN	DESCRIPCIÓN	APRENDIZAJE ENCADENADO
Nacimiento	2 años	<p>Nacimiento - 2 meses: Si al acercarnos a un bebé que esta despierto con la intención de hacerle caricias, se produce un ruido súbito e inesperado, el cuerpo del bebé reaccionará con un movimiento involuntario. El bebé comienza a girar la cabeza en respuesta a un sonido, se le pueden mostrar objetos luminosos y sonoros principalmente, ya que de esta manera empezamos a captar la atención del bebé hacia los objetos de su entorno, por ejemplo, móviles, cintas de colores, campanillas que pueden quedar suspendidos de la cuna ante su vista.</p> <hr/> <p>2 - 4 meses: El bebé, tiene una conducta que, siendo realizada originalmente al azar y sin ningún propósito, produce un resultado tan placentero que motiva al niño a repetirla hasta conseguir el mismo efecto. Por ejemplo cuando el bebé accidentalmente se lleva la mano a la boca y la chupa, insistirá en repetir una y otra vez la misma acción. El bebé juega con su propio cuerpo y empiezan a observarse conductas que son claramente emitidas y repetidas por gusto, por ejemplo, balbuceos, sonrisas, movimientos de cabeza y de las manos.</p> <hr/> <p>8-12 meses: El bebé puede arrastrarse, gatear o comienza a andar, estos son juegos de ejercicio con el cuerpo, le permitirán aumentar la exploración del espacio y de otros objetos que están por descubrir.</p> <hr/> <p>12-18 meses: Su juego con los objetos se vuelve más instrumental, utiliza objetos con el fin de alcanzar otros, empieza a imitar gestos o movimientos que no puede ver en sí mismo, como sacar la lengua o mover los ojos.</p> <hr/> <p>18-24 meses: las acciones en el período anterior se realizaban automáticamente, ahora son representadas mentalmente por el niño antes de actuar. A partir de ahora el niño es capaz empezar a hacer como si comieran de un plato vacío o si hablaran por teléfono o a hacer como si fueran acostarse a dormir. Este tipo de imitación abre las puertas a los niños al desarrollo del juego simbólico.</p>	Ayuda a los niños a conocer su cuerpo y en el desarrollo de las capacidades motoras.

Juego funcional

EDAD DE INICIO	EDAD LÍMITE DE ADQUISICIÓN	DESCRIPCIÓN	APRENDIZAJE ENCADENADO
1 mes	6 meses	El lactante alcanza y toma objetos.	Habilidades motoras finas
1 mes	4 meses	Patea con las piernas, mueve los brazos y sigue con la mirada juguetes.	Habilidades motoras gruesas
1 año	1 año	Juega con la cuchara y se la lleva a la boca.	Habilidades motoras finas

Juego simbólico

EDAD DE INICIO	EDAD LÍMITE DE ADQUISICIÓN	DESCRIPCIÓN	APRENDIZAJE ENCADENADO
12 meses	3 años	Nivel I. Integración y descentración, 18-19 meses Aplica escenas vividas de forma cotidiana a un agente pasivo (objetos u otra persona), por ejemplo, da de comer a una muñeca o simula que habla por teléfono.	
		Nivel II. Acciones simbólicas sobre su propio cuerpo, 16-18/19 meses Realiza acciones simbólicas centradas en su propio cuerpo pero de una forma muy exagerada, hace como que come pero de una forma muy evidente. Usa adecuadamente objetos y juguetes grandes.	
		Nivel I. Integración y descentración, 18-19 meses Aplica escenas vividas de forma cotidiana a un agente pasivo (objetos u otra persona), por ejemplo, da de comer a una muñeca o simula que habla por teléfono.	

Juego simbólico (continuación)

EDAD DE INICIO	EDAD LÍMITE DE ADQUISICIÓN	DESCRIPCIÓN	APRENDIZAJE ENCADENADO
12 meses	3 años	<p>"Nivel II. Combinación de actores y de juguetes, 20-22 meses" Realiza actividades simuladas sobre más de un objeto o persona, por ejemplo, da de comer a su madre, luego a la muñeca. Comienza a combinar dos juguetes, pone la cuchara en la cacerola, mete a la muñeca en la cama o monta el muñeco en el carrito."</p> <hr/> <p>Nivel IV. Secuenciación de acción y objetos sustitutos, desde 30/36 meses Se produce una inclusión de nuevos personajes de ficción en sus roles y disminuye el juego de ficción referido a acciones cotidianas realizadas en casa. Secuencia acciones (el médico va en ambulancia, revisa al paciente, le pone la inyección y le da con el algodón), la secuencia se va produciendo sobre la marcha, no esta planificada. Utiliza objetos realistas y los roles cambian rápidamente, los muñecos tienen un papel activo. Los objetos son sustitutos (una caja es una cama o un palo una cuchara). Mejora de la negociación con los iguales, la colaboración tiene una duración corta. Los niños podrán marcar, definir y adoptar mejor los diferentes roles y entender mejor las intenciones de los otros dentro del juego de ficción.</p>	Mediante este el niño o la niña interpreta la vida cotidiana a través de la expresión de emociones, roles y actividades > socialización..

E
T
A
P
A
2

Imitación

EDAD DE INICIO	EDAD LÍMITE DE ADQUISICIÓN	DESCRIPCIÓN	APRENDIZAJE ENCADENADO
1 año	2 años	Imita en el juego los movimientos del adulto.	Imitación

Juego interactivo

EDAD DE INICIO	EDAD LÍMITE DE ADQUISICIÓN	DESCRIPCIÓN	APRENDIZAJE ENCADENADO
2 año	3 años	Juega con otros niños durante periodos cortos.	Juego con pares, habilidades de socialización

Juego dramático

EDAD DE INICIO	EDAD LÍMITE DE ADQUISICIÓN	DESCRIPCIÓN	APRENDIZAJE ENCADENADO
2 año	3 años	Comienza a reproducir acciones reales con juguetes (comidita, juguetes).	Juego representativo Habilidades motoras gruesas

Juego con pares

EDAD DE INICIO	EDAD LÍMITE DE ADQUISICIÓN	DESCRIPCIÓN	APRENDIZAJE ENCADENADO
2 año	3 años	Juega junto a dos o tres niños de su edad.	Habilidades de socialización

Juego de reglas

EDAD DE INICIO	EDAD LÍMITE DE ADQUISICIÓN	DESCRIPCIÓN	APRENDIZAJE ENCADENADO
Antes de los 2 años	3 años	Enseñan a los niños a ganar y perder, a respetar turnos y normas y a considerar opiniones o acciones de los compañeros de juego. ETAPA 1 (antes de los 2 años): Se le puede entregar al niño canicas, su actividad con ellas es individual, las lanza, chupa, empuja.	Conocimiento de pautas sociales en su entorno próximo.



Juego de construcción

EDAD DE INICIO	EDAD LÍMITE DE ADQUISICIÓN	DESCRIPCIÓN	APRENDIZAJE ENCADENADO
Alrededor del primer año	3 años	<p>Aparece alrededor del primer año y se realiza simultáneamente a los demás tipos de juego. Va evolucionando a lo largo de los años, a veces estando al servicio del juego predominante en cada etapa.</p> <hr/> <p>A partir del año: El niño empieza a utilizar juguetes apilables con los que intenta realizar torres.</p> <hr/> <p>Alrededor de los 18 meses: intenta hacer rompecabezas de encaje.</p> <hr/> <p>A partir de los 2 años: Puede alinear objetos como si formara un tren (piezas o sillas). Realiza torres con un número mayor de piezas.</p> <hr/> <p>A los 3 años: Intenta representar la realidad, intenta hacer puentes, aviones, casas, lo que demuestra mayor comprensión espacial entre los objetos.</p> <hr/>	<p>Conocimiento de pautas sociales en su entorno próximo.</p> <hr/> <p>Facilita comprensión y razonamiento espacial.</p> <hr/>

De 0 a 3 años

5



Características del juego

JUEGO	EDAD DE INICIO	EDAD LÍMITE DE ADQUISICIÓN	DESCRIPCIÓN	APRENDIZAJE ENCADENADO
Conceptos mío y tuyo	3 años	4 años	Entienden el concepto de mío y tuyo pero pueden tener dificultades para compartir juguetes o tener conflictos al jugar con compañeros.	Antes no comprenden qué significar que algo le pertenezca a alguien más, ahora empiezan a entenderlo pero puede seguir habiendo problemas con compartir.
Jugar al papá y mamá	4 años	5 años	Le gusta jugar al papá y la mamá	Sobretudo niñas.
Compañerismo	4 años	5 años	Prefiere jugar con otros niños que solo.	Anteriormente prefiere jugar solo, ahora es capaz de jugar en cooperación con otros.
Juegos de mesa	4 años	5 años	Empieza a jugar juegos infantiles de mesa	Anteiormente no entiende reglas, ahora puede seguir instrucciones sencillas.
Preferencia por amigos del mismo sexo	4 años	5 años	Prefieren jugar con amigos del mismo sexo.	Anteiormente prefieren jugar acompañados, ahora no solo acompañados sino de su mismo sexo.
Juegos con mucha imaginación y fantasía	6 años	--	Juegan juegos que incluyen mucha fantasía e imaginación.	Anteriormente no distinguen la fantasía de la realidad, ahora en sus juegos utilizan esta fantasía.

Tipos de juego

JUEGO	EDAD DE INICIO	EDAD LÍMITE DE ADQUISICIÓN	DESCRIPCIÓN	APRENDIZAJE ENCADENADO
Juego Simbólico	4 años	--	Nivel V. Sustitución plena de objetos y planificación, desde los 4 años. Se produce un aumento progresivo de la complejidad de los temas y la relación con los iguales. Al principio se emplean gestos y el lenguaje para establecer las diferentes escenas de juego, sin que sea necesaria la existencia de objetos. Son capaces de planificar el juego y de ir improvisando soluciones. Muestran variedad en las acciones que los personajes pueden realizar y en los sentimientos y pensamientos que pueden tener. La interacción con sus iguales se convierte en un juego cooperativo en el que se integran acciones y roles.	Favorece el desarrollo de la comunicación/ lenguaje, prepara al niño para la resolución de problemas y tiene un repertorio más amplio sobre los roles.
Juego de reglas	4 años	5 años	ETAPA 2: Los niños reciben la regla del juego por otra persona, pero ellos desarrollan el juego individualmente, aunque jueguen con otros al mismo tiempo (juego paralelo). No tratan de ganar ni coordinar sus puntos de vista con los otros.	
Juego de Construcción	4 años	5 años	Intentará crear construcciones con cualquier material que se pueda combinar, por ejemplo, con las pinzas de ropa.	

De 6 años en adelante

JUEGO	EDAD DE INICIO	EDAD LÍMITE DE ADQUISICIÓN	DESCRIPCIÓN	APRENDIZAJE ENCADENADO
Juego con reglas	6/7 años	--	ETAPA 3: Se trata de jugar unos contra otros para ver qué jugador es el ganador respetando la regla que han aprendido respecto al juego. En cuanto a la consciencia de la regla, esta se considera ahora que es obligatoria y no se puede modificar.	Fomenta la socialización y favorece el desarrollo del lenguaje, memoria, razonamiento, atención y reflexión.
Juego de Construcción	6 años	--	Puede utilizar materiales comercializados complejos (rompecabezas de varias piezas, casitas de ladrillo, legos, etc.)	Mejora la coordinación óculo-manual.
Juego en el recreo	7 años	11 años	Los juegos que los niños juegan durante el recreo son informales y organizados de manera espontánea. Los niños prefieren juegos físicamente activos y las niñas juegos con expresión verbal o contar en voz alta.	Crecimiento en agilidad, competencia social y adaptabilidad.
Juego físico vigoroso	7 años	11 años	Juego rudo que implica forcejear, patear, luchar, agarrar y perseguir, acompañado de risas y gritos.	Afinidad del desarrollo muscular y esquelético, habilidades de caza y lucha, canalizar la agresión y competitividad.
Deportes organizados	7 años	--	Juegos con reglas, dirigido por adultos (deportes).	Después de dejar el juego físico vigoroso, habilidades motoras, actividad física regular.
Separación de los padres	8 años	10 años	Se separan más de los padres. Pueden surgir las pandillas. En esta fase se pueden producir la diferenciación sexual en los juegos de un modo poco inconsciente. los juegos en las niñas suelen ser más estrictos y el juego en los niños suelen estar acompañados de intensidad, competitividad, destreza y habilidad motriz.	Desarrollo de lenguaje, habilidades sociales, identificación con los pares, factores protectores, claro establecimiento de normas y pertenencia al grupo.