Manual para Ludotecas



Fernando Thiel Furlano

Editorial Tecnológica de Costa Rica

Manual para Ludotecas

Fernando Thiel Furlano

Editorial Tecnológica
de Costa Rica

Coordinación General

Programa De la Mano
María Alexandra Clare García

Ministro de Cultura, Juventud y Deportes
Sr. Guido Sáenz González

Viceministra de Cultura, Juventud y Deportes
Sra. Amalia Chaverri Fonseca

Dirección General de Cultura
Alexandra De Simone Castellón
Ministerio de Cultura Juventud y Deportes.

Patrocinado por el Ministerio de Cultura, Juventud y Deportes en coordinación con el Despacho de la Primera Dama y el Programa “De la Mano”.

San José, Costa Rica, octubre del 2003

Primera edición
Editorial Tecnológica de Costa Rica, 2003

Primera reimpresión
Editorial Tecnológica de Costa Rica, 2005

371.397
T431m Thiel Furlano, Fernando
Manual para ludotecas. --1a. ed.--
Cartago: Editorial Tecnológica de Costa Rica, 2003

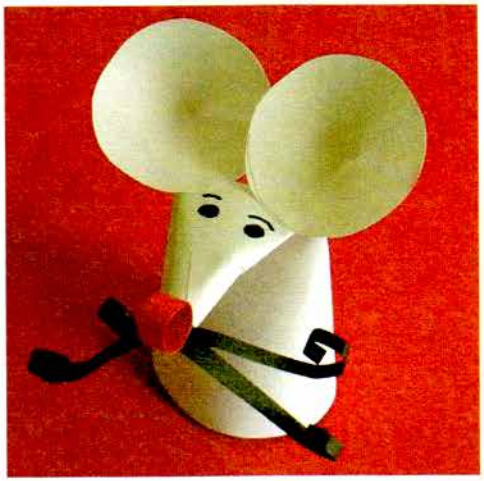
94 p.
ISBN 9977-66-144-8

1. Juegos Infantiles 2. Juegos educativos
3. Ludotecas 4. Juegos bajo techo

© Editorial Tecnológica de Costa Rica
Instituto Tecnológico de Costa Rica
www.tec.ac.cr/editorial
editorial@itcr.ac.cr
Tel: (506) 2550-2297 / 2550-2336
Hecho el depósito de ley

Contenido

Introducción 7
¿Qué es una ludoteca? 9
Jugando con las manos 13
Jugando con las telas 23
Jugando con cajas de cartón 35
Jugando con módulos de hules de colores 41
Jugando con los periódicos 45
Jugando con papeles de colores 51
Juegos de habilidad mental 57
Jugando con los pies 61
Jugando con los libros 65
Jugando con el aire de nuestros pulmones 71
Jugando con los sonidos 75
Jugando con la derecha y la izquierda 77
Jugando con la vista 81
Otros juegos 87
Conclusión 91
Bibliografía 93



Introducción

Este manual nace del interés de un grupo de personas, padres de familia, ludotecarios, voluntarios de ludotecas, que sintieron la necesidad de ampliar sus conocimientos prácticos y teóricos para utilizar y sacar mayor provecho de los juegos con que cuentan las ludotecas y tener así posibilidades de crear nuevos juegos con costos mínimos y elementos fáciles de obtener utilizando la imaginación.

A raíz de esta necesidad, la oficina de la Primera Dama de la República de Costa Rica, en conjunto con el Programa “De la Mano” y la Dirección General de Cultura del Ministerio de Cultura, Juventud y Deportes, proponen hacer un manual de juegos para que este pueda ser utilizado en las ludotecas dirigido a todos aquellos que usan estos espacios para jugar con sus hijos en familia.

Este manual no pretende ser un recetario donde el lector debe seguir paso a paso las instrucciones. Queremos que este sea un libro de ideas donde ustedes serán los creadores de nuevos juegos para jugar y divertirse utilizando su imaginación, habilidad y destreza para ponerlos en práctica.

La ludoteca es un espacio creado para que todas aquellas personas que no tienen posibilidad de tener juegos educativos o un lugar apropiado donde hacerlo puedan disfrutar de un espacio diseñado para desarrollar las habilidades motoras, psíquicas y de relaciones sociales de los niños y las niñas de 0 a 5 años de edad. El Gobierno de

la República de Costa Rica con el apoyo de las instituciones del sector social que conforman el Consejo de la Niñez y la Adolescencia, del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), y la Agencia de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) han pensado en una estrategia de desarrollo de la niñez en sus primeros cinco años de vida y una de ellas es darles oportunidad a los niños y las niñas del país de gozar y poner en práctica varios de sus principales derechos estipulados en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño y la Niña, que menciona que los Estados reconocen el derecho del niño y la niña al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural, en las artes; en razón de lo cual fueron creadas las ludotecas en Costa Rica para cumplir con estos derechos.

Las ludotecas son una iniciativa que rescata el tiempo, los espacios y medios para el juego, parte esencial en la vida de la familia y la comunidad con sus costumbres, sus creencias en busca de una sociedad mejor.

Para enriquecer la utilización de este espacio y transformarlo en un lugar donde la imaginación, la creatividad y la diversión no tengan límites, es necesario la elaboración de un manual y talleres que amplíen conocimientos de los ludotecarios y de las familias para crecer de una forma sana e integral.

Los juegos que veremos en este manual fueron tomados de la creatividad de muchas personas adultas y de niños y niñas que participaron en tres talleres prácticos que se impartieron en las ludotecas de Cartago, Alajuela y Heredia.

Hemos seleccionado los juegos más interesantes y creativos que pudimos observar en los talleres, pero hay muchos más que ustedes pueden crear en el futuro. Además, se enumeran otros juegos, creaciones de niños y niñas de otros países que se pueden aplicar en el nuestro. Son juegos recopilados por el autor en treinta y tres años de trabajo con niños y niñas; algunos de estos juegos fueron hechos por niños sordos y ciegos que desarrollan los sentidos y pueden ser aplicados a todos los que quieran jugar.

En definitiva, el manual nació de ustedes y de sus creaciones. Es para que ustedes lo pongan en práctica sin temores ni restricciones y con mucha alegría. Ahora, sin mucho preámbulo, no nos queda nada más que decir “a jugar se ha dicho”.

¿Qué es una ludoteca?

Según la etimología, la palabra ludoteca viene del latín “ludos” que significa juego, fiesta, la cual fue unida a la palabra “theca” que significa caja o local para guardar algo. No obstante, la ludoteca no es apenas un local donde se guarden, juguetes y se juegue. Realmente no puede ni debe ser un simple depósito de juguetes, pues su objetivo principal es estimular al niño, la niña y a su familia a jugar ofreciéndoles un espacio y juguetes preclasificados, propuestas de diversos juegos y actividades de entretenimientos, a través de personas animadores (as), recreacionistas, artesanos (as), educadores (as) ludotecarios (as), que deberán ser preparados para desarrollar estas funciones.

Las ludotecas son creadas para atender diferentes necesidades, según los intereses y el contexto socio-cultural de las diversas comunidades y las funciones básicas: educativas, socioculturales y comunitarias. Las ludotecas están al alcance de la comunidad y son parte de ésta.

¿Qué es el juego?

El juego es lo que nos dijeron nuestros participantes en los talleres: felicidad, gozo, soñar, vivir, amar, compartir, distraerse, relajarse, aprender, expresarse, llorar, disfrutar, imaginar, crear, diversión, libertad, solidaridad, respeto, amor, explorar, igualdad. En resumen, como lo han dicho nuestros participantes en el taller, el juego es vida, es un mundo

mágico y real donde se producen sensaciones placenteras y de displacer que nos ayudan a conocer y comprender el mundo que los rodea.

El juego ocupa dentro de los medios de expresión de los niños y las niñas un lugar privilegiado. No es solo un pasatiempo o una diversión, sino un aprendizaje y una preparación para la vida adulta. El juego reside en una réplica de las actividades adultas, por lo que su contenido y ámbito varía según la cultura en que se produzca. Las diferencias en las funciones sexuales, en las pautas de educación del niño, en el estatus, el papel dentro de la familia y en el plano ocupacional se reflejan en los juegos, hasta el punto que si uno deja de hacer la imitación, los demás suelen acusarle de “echar a perder” el juego.

Del juego depende lo que el niño será en el futuro, aquel niño y niña que creció jugando en los cafetales, bajando jocotes con un palo o brincando piedras en un río, amará la naturaleza y cuidará de ella, aquel niño y niña que jugó en un ambiente de amor y amistad tendrá muchos amigos y sabrá amar a sus semejantes. El juego es vida, tomemos tiempo para jugar intensamente, el ver a los niños y niñas gritando de felicidad, correr, brincar, esconderse, nos llenará de alegría el alma, no desaprovechemos esta oportunidad que nos dan nuestros hijos de poder hacer y hacerles el paso por el mundo más placentero.

Debemos saber que no solo juegan los niños y las niñas, los adultos también jugamos; de una forma diferente, pero jugamos, lo que pasa es que muchas veces nos encontramos ante bloqueos e inhibiciones que no nos dejan disfrutar y jugar con ellos. Tratemos de soltarnos y dejar que nuestros niños y nuestras niñas experimenten y hagan todo lo que no nos dejaron hacer cuando éramos pequeños, siempre y cuando no olvidemos nuestros valores. Además enseñémosles los juegos que jugábamos en aquellos tiempos de infancia.

¿Cómo jugar?

Hay que crear para el niño y la niña un medio acogedor, tierno, que no sea demasiado restrictivo para que ellos puedan así vivenciar experiencias diversas, expresar sus deseos y satistacerlos. En niños y niñas de edades tempranas, es importante no generar un ambiente demasiado directivo. Es conveniente que puedan expresarse libremente sin que esto se convierta en libertinaje. Los ludotecarios o padres de familia deben dar ciertos lineamientos, ideas y reglas precisas para que el niño y la niña se sientan seguros y formados con valores sólidos. El

desorden, tanto en casa como en las ludotecas, la inconsistencia de las órdenes, la improvisación, la falta de atención y de un tiempo para ellos genera depresión, falta de interés, pérdida de valores, baja autoestima, poco desarrollo de la inteligencia, hiperactividad, violencia en el niño y la niña; además, también pueden sufrir en el futuro de déficit atencional.

Es importante que no pretendamos que los niños se queden todo el día sentados; esbueno que jueguen, se muevan y utilicen mucho su cuerpo; esto ayudará a que se expresen más y no sean tímidos.

Es fundamental que el niño y la niña aprendan a hacer discriminación corporal (saber que es diferente a otros en género y en forma física). El dominar su cuerpo y controlarlo dará mayor facilidad de expresión tanto verbal como corporal lo cual los hará sentirse seguros de sí mismos cuando sean adultos.

Cuando el niño y la niña juegan, es preferible no controlar los movimientos como nosotros quisiéramos; hay que respetar su individualidad como personas que son. Los gestos malos o incorrectos; por ejemplo, caras de desagrado, gestos violentos con los compañeros, mirar de arriba abajo al otro, etc., se pueden corregir, pero es bueno localizar las fuentes de donde provienen estas actitudes ya que no ganamos nada corrigiendo gestos que el niño y la niña copian en casa. Recordemos que ellos son una esponja y absorben todo lo bueno o lo malo de los adultos

A la hora de jugar brindémosles percepciones externas del mundo que los rodea para formar un conocimiento sensorial importante, de manera que puedan sentir la vida plenamente. Tratemos de no jugar con patrones estrictos ya preestablecidos; dejemos fluir de lo más profundo de nuestro interior esas ganas de gozar y divertirnos libremente y juguemos sin inhibiciones, creando un momento de magia entre el niño, la niña y nosotros.



Jugando con las manos

El juego con las manos es muy importante para que los niños y las niñas puedan desarrollar su inteligencia, la motricidad gruesa y la motricidad fina. Mover y trabajar con las manos mejora la inteligencia y las terminales nerviosas, lo cual logra una comunicación precisa y coherente entre el cerebro y los movimientos de brazos, manos y dedos; esto da una mayor velocidad y facilidad para resolver los problemas que se les presenten y realizar así los movimientos requeridos espontáneamente.

Aquella persona que tenga bien desarrollados sus movimientos corporales podrá en el futuro ejercer correctamente todo tipo de trabajo, como médico cirujano, cocinero, técnico en computación, etc. El que más adelante sea un buen profesional, dependerá de sus capacidades intelectuales y de la capacidad motora que tenga para manejar las herramientas requeridas, lo cual marcará una diferencia con los demás.

Seguidamente se presenta una breve explicación de motricidad fina y gruesa para poder aplicarlas en los diferentes juegos y poder así desarrollarlas:

Se entiende por **motricidad fina** la utilización de los dedos en forma cordinada para hacer diferentes tipos de trabajos; los movimientos de los dedos son fundamentales para el manejo de cualquier herramienta en especial, los movimientos que realizan los dedos índice y pulgar, a los que se les denomina “pinzas” por la posición y presión que realizan al tomar un objeto. Estos movimientos de pinza y el apoyo que los otros dedos les dan son muy valiosos para realizar trabajos de precisión y muy delicados en el futuro. Es muy importante que los niños hagan rasgado de papel utilizando los dedos índice y pulgar, o cojan semillas pequeñas con estos dedos y el apoyo de todos los demás en otro tipo de tareas manuales.

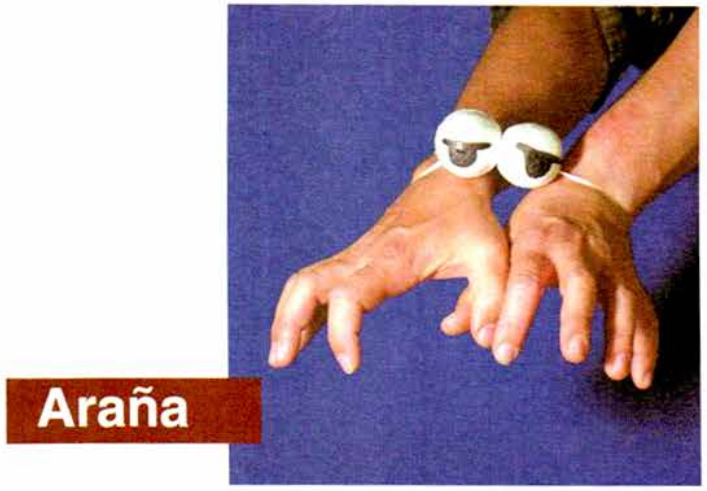
La **motricidad gruesa** se refiere a los movimientos que realiza todo el cuerpo y sus músculos; son movimientos de mayor magnitud que los que lleva a cabo la motricidad fina. Estos movimientos son correr, saltar, caminar, tirar una bola, etc; es decir, diversas acciones que nuestro cuerpo puede desarrollar.

A continuación verán cómo jugando con las manos podemos hacer diferentes títeres que ayudan a lograr mayores movimientos en los dedos y desarrollar paralelamente el lenguaje verbal y gestual. Si el niño algunas veces no puede colocar sus manos como lo indicamos en las fotos, puede ayudarse con la otra mano para colocar los dedos como si se les modelara, o el adulto puede colocárselos sin forzarlos con el fin de que el niño haga el esfuerzo e intente moverlos.

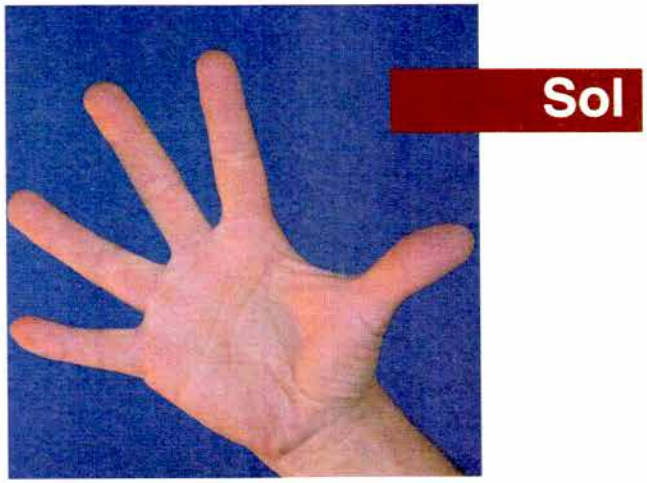
Debemos aclarar que los títeres no solo se utilizan colocados detrás de un teatro de títeres o biombo para hacer obras y contar historias frente a un público improvisado; también pueden utilizarse sobre un plano de apoyo cualquiera (mesa, silla, piso, etc.). No pretendemos con los títeres formar titiriteros profesionales ya que un artista prepara un producto para ser presentado y criticado por un público. Los niños juegan, disfrutan y aprenden con los títeres, pero no les interesa montar o presentar un espectáculo plástico artístico y la estética de este. Por esta razón, esta sección se llama **Jugando con las manos** porque se quiere lograr el placer de jugar.



Araña con una sola mano. Con los dedos flexionados, a esta "araña" le podemos agregar unos ojos de tapas de refrescos o dos esteras de estereotón pintadas con marcador y pegadas con cinta adhesiva o también pueden unirse con ligas por la cual pasamos los dedos para formar el cuerpo. Con esta araña se puede hacer un diálogo entre arañas o con otro personaje; puede hablar un adulto con la araña o viceversa, contar un cuento O crear una historia. Se puede hacer una persecución de arañas sobre una mesa o en el suelo, donde las manos hacen el movimiento de que caminan y que una quiere atrapar a la otra. Si se asusta a la araña, esta se puede esconder debajo de una tela o una casa hecha con las manos o puede atrapar un dedo de la otra mano como si este fuera un gusano o un insecto e intentara comérselo. Con unos hilos se teje una telaraña y así atrapar insectos.



Araña hecha con dos manos juntas. Los dedos pulgares se entrecruzan formando las pinzas que tienen las arañas al costado de su boca para atrapar a su presa. Con este tipo de arañas además de utilizar las dos manos para el movimiento, se les enseña a los niños y las niñas que las arañas tienen ocho patas y el uso de las pinzas en su boca. Les enseñamos características de los arácnidos. Con esta araña podemos jugar igual que la anterior.





Un sol y una luna hechos con la mano. Con estos títeres se representan la noche y el día; además, se puede imaginar el horizonte con el borde de la mesa y recrear por donde salen y se ocultan estos dos astros; así se práctican los puntos cardinales. Se pueden contar historias de eclipses, jugar a que estos cuerpos celestes se esconden, se corretean, etc., O hacer una historia en la cual el Sol y la Luna, juegan en el espacio como dos enamorados.

Este juego es para que los niños sientan y conozcan sus propias manos; toquen y acaricien las de la mamá, papá o hermanos y hermanas; además, pretende sensibilizar al niño y hacer sentir lo agradable que es la ternura, las caricias y el amor, elementos fundamentales para que el ser humano aprecie y sienta lo placentero que son estas sensaciones, tener así un punto de referencia, poder comparar lo' desagradable de la violencia y el mal trato.

El títere gallo. Representado mediante los dedos índice y pulgar colocados como pinzas, que forman el pico del gallo y los otros tres dedos extendidos forman la cresta. Con la otra mano, extendiendo los dedos y cruzándola sobre la otra, hacemos la cola del gallo. Este títere nos permite trabajar la pinza de la motricidad fina, y si abrimos el pico para que hable, practicamos este movimiento. El gallo puede cantar para que salga el Sol hecho con una mano extendida entera (véase foto), puede comer semillas, gusanos O lombrices hechas con los dedos de la mano o dialogar y representar historias sencillas.





El títere pato. Hecho con las dos manos puestas en posición como las del gallo con la diferencia que el pato no tiene cresta; por eso, la mano tiene los cuatro dedos juntos y extendidos que forman la parte superior del pico y el dedo pulgar la parte inferior. La cola está hecha por la otra mano puesta en posición horizontal y los cuatro dedos juntos, moviéndose de un lado al otro, como lo hace el pato. Con este títere podemos hacer lo mismo que aconsejamos con el gallo.

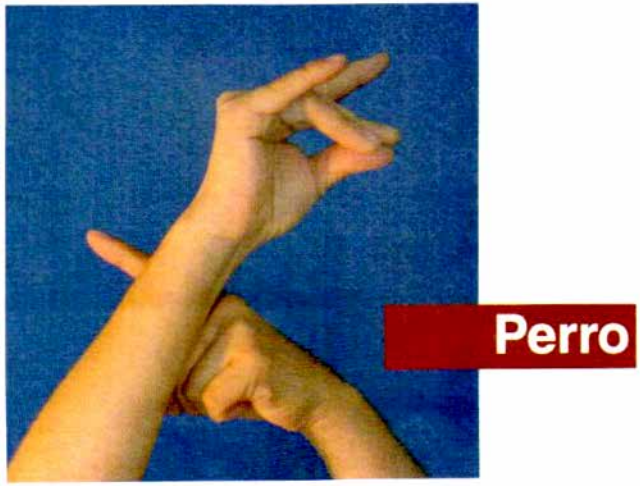


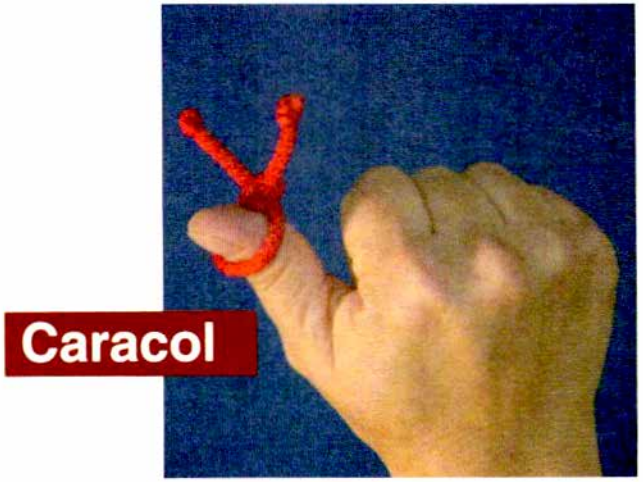
El títere palmera. Se realiza utilizando los dos brazos juntos para hacer el tronco; con las manos cruzadas con los dedos relajados hacia abajo se hacen las hojas. La palmera se puede apoyar sobre una mesa o una silla, en el suelo, con el niño "de panza", para que pueda colocar los codos en una superficie dura y plana. Esta palmera puede utilizarse como elemento escenográfico para que sobre ella se posen aves u otros animales y/o como un personaje. Ella se mueve suavemente cuando hay una brisa O se mueve rápidamente cuando hay una tormenta. Se pueden representar historias o diálogos con los animales, por ejemplo, que ella exprese su desacuerdo con que la corten, la quemen o que la quieran destruir. De este manera, su amigo (cualquier animal) se compromete a cuidarla.

Ave hecha con las dos manos cruzadas. Los dedos pulgares se entrecruzan para formar el cuerpo y los otros dedos extendidos hacen las alas. Esta ave puede volar y mover sus alas, puede comer, apoyarse en la palmera y hablar con otros animales, seres humanos, objetos, etc., o puede ser herida por un malvado cazador. Jugar con animales nos permite que el niño y la niña aprecien la naturaleza y desarrollen sentimientos de ternura, amor y respeto por todo lo que los rodea. Aquellos niños y aquellas niñas que aprenden a amar y respetar la naturaleza, cuidarán los recursos naturales y podrán disfrutar de mejor salud.

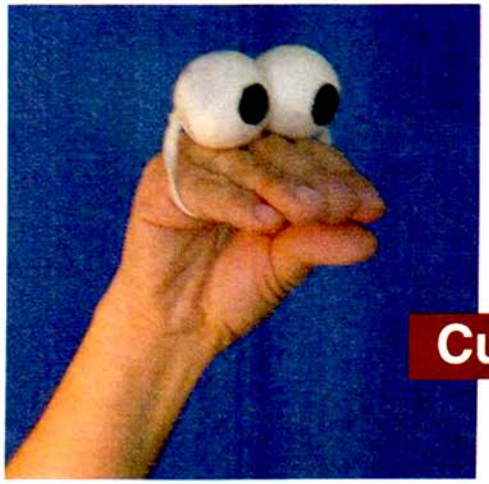


El títere perro. Hecho con la mano y los dedos índice y meñique levantados que forman asi las dos orejas; el dedo mayor y el dedo anular extendidos hacia adelante representan la parte superior del hocico del perro y el dedo pulgar la parte inferior. Con un dedo de la otra mano, hacemos la cola del perro; si se mueve de un lado a otro, el perro está feliz, y si se pone el dedo hacia abajo, está triste. Con este títere perro se pueden hacer historias, hablar con el niño y la niña, hacer que come y esconde un hueso debajo de una tela, o ladrar corretear aves u otros animales





El títere caracol. Se hace con el puño cerrado, el cual representa la caparazón, y el dedo pulgar extendido, lo que representa la cabeza. Podemos colocarle al dedo de la cabeza un cordón o mecate de color con dos nudos a los extremos, lo que representará las antenas y los ojos de nuestro amigo caracol. Este títere puede caminar por el borde de la mesa o una silla, esconderse con su cabeza (dedo pulgar), o puede esconderse también debajo de su cuerpo (los cuatro dedos del puño cerrado) cuando tiene miedo Puede dialogar con las flores, el Sol, la Luna, los niños y las niñas.



El títere culebra. Utilizamos todo el brazo, que se moverá de un lado al otro. En la mano que representa la parte superior de la cabeza, arriba de los cuatro dedos, podemos colocar ojos hechos de tapas de refrescos, papel o bolas de estereofón pegadas con cinta adhesiva o con elástico. Si se desea. se le puede colocar una lengua hecha de papel construcción que se adhiere al dedo pulgar. La culebra gusta mucho ya que con ella juegan a los sustos y permite mucho movimiento a los niños y las niñas.

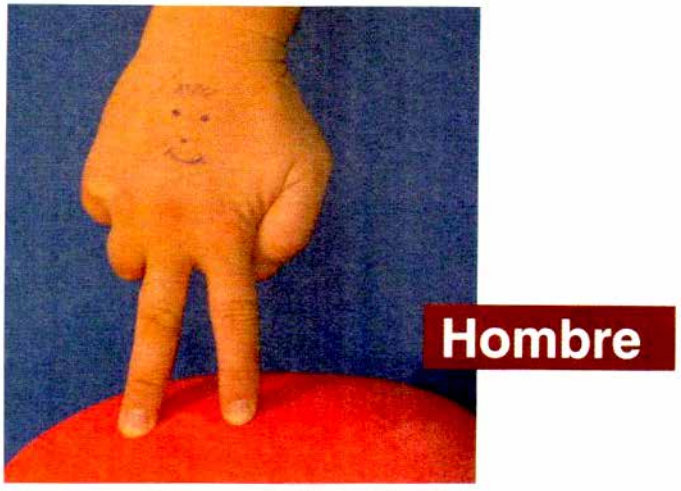
El títere cocodrilo. Se hace con los dos brazos y manos juntas; se le puede poner ojos de igual manera que la culebra y hacer unos dientes con papel que se colocarán entre el dedo índice y el mayor; luego estos se presionan. El lagarto o cocodrilo permite mucho movimiento de los dos brazos y además que el niño practique la cordinación con las dos manos al mismo tiempo.





El títere pavo real. Se hace de la unión de la cabeza de pato hecho con una mano y la cola del gallo que se coloca detrás, como se ve en la foto.

Títere de un hombre. El dedo índice y el anular son los pies y el dedo pulgar el brazo; podemos pintarles los ojos y la boca en la parte superior de la mano o pegarle bolitas de papel para representarlos. Estos títeres son muy divertidos y les gustan mucho a los niños y las niñas, podemos hacerlos caminar por la mesa o bailar al ritmo de una música. También se puede representar una mujer. Se le dibuja pestañas, labios o se le pega ropa con papel construcción.





Cangrejo

Títere de cangrejo. Hecho con las manos y dos cucharas desechables que cumplen la función de ojos saltones como los que tiene este cangrejo. Con él podemos jugar y enseñar lo característico de su caminar, moviéndolo (haciendo la acción de caminar) hacia los costados y hacia atrás. Además, podemos contar pequeñas historias y hablar con ellos.

Títere del personaje singular. Se colocan unos lentes viejos de la siguiente manera: una patilla entre los dedos anular y meñique y la otra entre el pulgar y el índice; haciendo presión sobre estas, se sostienen los lentes; así, este personaje puede caminar tranquilamente. Se le colocan los dedos sobre el borde superior de los lentes para que representen los pelos y crear así un personaje singular. Si se quiere, se le puede colocar una prensa de ropa como nariz entre los ojos, y unos bigotes debajo de la prensa. Si asustamos a este personaje, se le paran los pelos, lo cual se representa extendiendo los dedos hacia arriba. Es un títere con el cual se puede desarrollar mucho el lenguaje y dialogar de una forma divertida.



Personaje singular







Jugando con las telas

Es importante jugar con elementos suaves y dóciles como las telas, que permiten desarrollar los diferentes sentidos creando juegos muy divertidos que les gustan mucho a las niñas y los niños.





Para hacer un túnel de tela (de aproximadamente 1,50 m x 2,5 m) se necesita un mínimo de dos personas (niños o adultos) que tomen la tela por los extremos con los brazos extendidos y la mantengan tensa para que se forme el túnel. Los niños y las niñas restantes deben pasar por debajo haciendo una fila en un solo sentido con el fin de que no choquen ni se presenten molotes dentro de este.

Se puede hacer otro tipo de túnel colocando las sillas en fila (de 4 a 6 sillas), poniéndole la tela encima para cubrirlas o una mesa larga o varias juntas con la tela sobre ellas. Los niños y las niñas cuando juegan a los sustos o tienen miedo ante alguna catástrofe natural, buscan refugiarse, cobijarse o esconderse debajo de una mesa con mantel, debajo de la cama, detrás de una puerta o dentro de un armario o ropero. Se sienten más seguros y protegidos en estos lugares oscuros, en espacios definidos y manejables. Hay teorías psicológicas, que pueden ser aceptadas o no, que dicen que los niños hacen esto porque inconscientemente buscan el abrigo, el calor y la tranquilidad que sintieron en el útero de la mamá, donde todo era oscuro suavecito, tranquilo y tenían protección durante todo el día. Con el túnel les damos la posibilidad de experimentar estas sensaciones y una experiencia novedosa que lo hace disfrutar.

Tomando la tela (de aproximadamente 1,50 m x 2,50 m) por los extremos y dejando caer el centro al suelo, podemos construir un puente parecido a los puentes colgantes, donde los niños pasan uno por uno sujetándose de los bordes de la tela, como si fuera un pasamanos, de un lado a otro. Si se desea, se pueden jalar los extremos de la tela para que el puente se mueva y el niño trate de mantener el equilibrio. Este movimiento tiene que ser suave para que el niño no se caiga y se haga daño. Lo importante es desarrollar su equilibrio y que experimente con su imaginación la sensación de estar muy alto parado en un puente, más alto de su tamaño natural



Puente



Hamaca

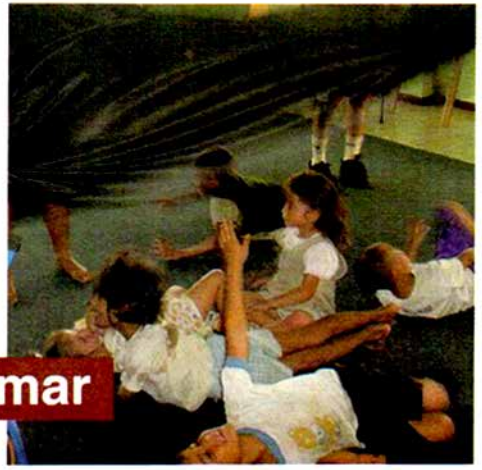
Este juego se realiza acostando a un niño o una niña en la tela (de aproximadamente 1,00 m x 1,50 m) que mantienen de sus cuatro extremos personas adultas o niños de edades adolescentes: ellos levantan la tela a una pequeña altura del suelo (40 cm) y la balancean de un lado a otro con un. ritmo moderado, como el vaivén de una hamaca; se debe mantener este ritmo para no provocar un accidente.



Olas del mar

Se coge la tela (de 1,50 m x 3,00 m) por los bordes y se mueve con los brazos de arriba hacia abajo, como si fuera el oleaje del mar; si se mueve muy rápido, es un mar embravecido, y si se mueve suave, es un mar calmo. Este juego permite ejercitar los brazos y socializar con los demás compañeros ya que todos deben subir y bajar la tela de una forma cordinada

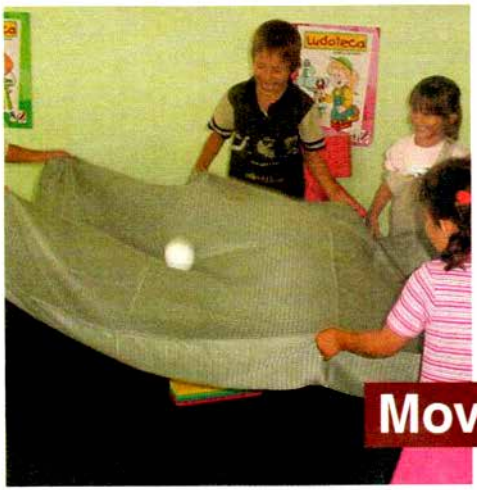
Se debe realizar el mismo movimiento con la tela que se hace para crear olas del mar, con la diferencia de que uno por uno los niños y las niñas se acuestan o se sientan debajo de la tela para sentir el estar bajo el mar o experimentar el viento, sensación que da la tela en el cuerpo. Puede ser que los niños y las niñas se acuesten o se paren sobre la tela mientras los otros la mueven como si fuera el mar para que jueguen con su imaginación que están nadando y jugando en la playa.



Olas del mar

Se toma la tela de igual manera que el juego de las olas del mar, es decir; alrededor de todo su perímetro y se mueve de arriba hacia abajo pero poniendo una bola en el centro. El juego consiste en no dejar caer la bola al suelo. Aconsejamos que sea una bola (de 25 a 30 cm de diámetro) de material estereofón, plástico, etc., de un material muy liviano, porque esta tocará a los niños y así no les hará daño. Con este juego los niños y las niñas se divierten mucho y les da risa el mover de un lado a otro la bola y cuando esta les toca la cabeza.

En este juego pueden intervenir los niños que quepan en el perímetro de la tela, con una distancia prudente entre cada niño para que no choquen entre ellos.



Mover la pelota



Carro

La niña o el niño se debe sentar a un lado de la tela, otro niño debe tomar con sus manos el otro extremo y jalarla para cualquier dirección en el suelo. Este juego es muy apreciado pues a los pequeños les gusta sentir la sensación de ser arrastrados por otro compañero. El que jala la tela también se divierte haciendo fuerza y se traslada por el espacio desarrollando sus músculos en las piernas y los brazos. El papel que cada niño desempeña en este juego se puede alternar cada cierto tiempo para que cada niño disfrute el trasladarse en el carro.

Para desarrollar este juego se debe fijar antes un espacio para recorrerlo con la tela y asegurarse de que esté limpio de objetos y personas para mo chocar contra ellos.



Plano inclinado

Se coge la tela de un extremo y se levanta suavemente, dejando el otro extremo fijo al suelo, ya sea porque lo sostiene alguien o mediante algún objeto pesado que lo mantiene en su lugar; se levanta suavemente un plano inclinado, se debe colocar una bola de plástico y/o de estereofón que ruede por el plano y enseñar así la ley de la gravedad. Primero, se puede colocar la tela en una superficie plana y hacer el mismo experimento para que los niños o las niñas observen que la bola no rueda en un plano horizontal a menos que se realice un esfuerzo sobre ella (se empuje), así comprenderán mejor lo del plano inclinado. Si se paran en una silla se puede obtener el plano inclinado más alto, se sujeta un extremo de la tela con las manos y otra persona sujeta el otro extremo apoyándola en el suelo. Si no se cuenta con otra persona, se mantiene el extremo de la tela colocándole algún peso (un libro, una piedra, etc.) para que esta no resbale; luego se coloca una bola, un carrito de juguete, etc., cualquier elemento esférico o con ruedas en la parte más alta de la tela para que se desplace libremente hacia abajo.



Fantasmas

En este juego un niño escogido al azar se cubrirá con una tela el cuerpo y representará a un fantasma. Se pueden hacer dos huecos a la tela, que coincidan con los ojos del niño o la niña para que así este tenga un mayor dominio de su personaje, pueda ver el espacio que está recorriendo y no se caiga. A los niños y a las niñas les gusta jugar a los sustos siempre y cuando no transformen esos juegos en algo terrorífico, gritando, haciendo sonidos muy raros y muy fuertes, correteando a los niños por todas partes sin dejarles oportunidad de esconderse; así, esto provocará que los pequeños estallen en llanto. Es importante dejarlos esconderse o dejarlos huir de aquello que los asusta. El niño debe poder ver quien está escondido debajo de la tela, burlarse y tocar a ese fantasma para que sienta que él domina esa situación de temor y que puede dejar de jugar cuando él quiera y no cuando el adulto lo desee La dosis de miedo es buena en los niños y las niñas, siempre que esto se administre correctamente. El miedo debe ser productivo y no destructivo, debe permitirnos crecer y no paralizarnos a tal punto de que no nos permita actuar. El miedo le permite al niño o a la niña aprender a cuidarse de los peligros, les ayuda a madurar, a controlar y administrar sus temores y a resolver sus conflictos por medio de la razón



Tienda de campaña

A los niños y a las niñas les gusta utilizar la tela como una tienda de campaña o una casita. Les agrada mucho jugar a las aventuras y a simular que están en una tienda de campaña en medio de un bosque, rodeados de animales salvajes. Además, a las niñas les gusta jugar de casita, peinar y vestir las muñecas y ponerlas a dormir en la tienda de campaña. Para hacer esta tienda de campaña o casita, se puede poner una o más sillas, una mesa o unos palos sujetos a algún objeto y fijos en el piso, luego se le pone la tela encima. Si se construye en el jardín, se puede enterrar el palo (eje y estructura central) en el suelo y en los extremos de la tela se deben colocar unos pequeños palos como estacas (los cuales funcionarán como tensores); así, la tela se tensa y forma una tienda. Este es un juego que desarrolla mucho la interacción con los compañeros pues es una construcción en equipo, fomenta el juego social que es muy importante para aprender a convivir y organizarse con los demás y crear así una sociedad más equitativa y menos violenta

Los niños se deben colocar uno tras otro como si fuera un tren, poniéndose la tela sobre la cabeza para formar así el gusano. Luego deben caminar todos a la vez y moverse en zig-zag, agacharse, subirse y bajarse, flexionando las rodillas, brincando, etc.; lo importante es tratar de hacer estos movimientos en forma simultánea. Este es un juego que desarrolla el movimiento motor espacial, el cual es importante para tener una buena relación y conocimiento con nuestro entorno, además de la interrelación entre los compañeros donde aprendemos a compartir buenos momentos con ellos.

Gusano



Desarrollar nuestros sentidos y percepción de los objetos es muy importante. Una forma sencilla de hacerlo es colocando en una mesa elementos con diferentes características (altos, bajos, gordos, flacos, anchos, estrechos, etc.) y texturas (suaves, toscas, rugosas, lisas, etc.). Todos estos elementos se deben cubrir con una tela; los niños no deberán saber cuáles objetos están ahí, pues luego ellos tendrán que colocar sus manos debajo de la tela y tocarlos. El juego consiste en describirlos y, si es posible, adivinar de qué objeto se trata. Una vez que adivina, se saca el objeto y se sigue con otro niño O niña. El juego termina cuando el niño se cansa de jugar. Es importante que no lo presionemos en terminar el juego y en que debe adivinar rápido el objeto. Recuerden que no competimos por ver quién termina primero o porque queremos demostrarles a los demás que nuestro hijo o nuestra hija es más inteligente porque adivina más rápido. Lo importante es que nuestros niños sientan lo maravilloso que es utilizar nuestros sentidos; es decir, captar, mediante los sentidos, el mundo que nos rodea y el gusto por aprender experiencias nuevas sin las presiones de la competencia Por influencia de la televisión y otros medios se ha impuesto que el juego siempre es competitivo y que debe ser premiado, que los niños y niñas hacen las cosas por obtener



gratificación. Este es un concepto equivocado que lleva a buscar nuestras metas por obtener un regalo material y no por el gusto de realizar las tareas propuestas.

Ejemplos:

Se estudia para obtener un cien, pero no por el gusto de obtener tan solo conocimiento.

Se dibuja bien para tener un premio en el concurso de pintura, pero no por solo sentir el placer de dibujar y pintar.

Se tiene buena conducta no por el placer que nos da portarnos bien y lo más fácil que se nos hace todo en la vida. Solo se tiene buena conducta por el premio que nos ofrecieron nuestros padres a fin de año o el regalo que nos trae Colacho o el Niño Dios por portarnos bien.

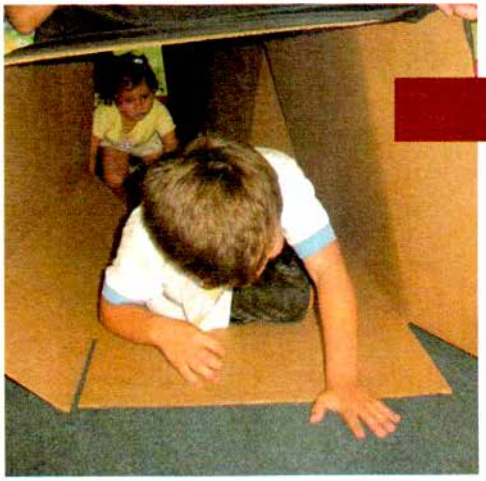
El juego es diversión y es placentero, se juega para experimentar, crecer y por el placer que se siente al hacerlo.

"*La vida misma es un premio y no hay que esperar que nos premien por vivirla*".



Jugando con cajas de cartón

Las cajas de cartón son muy fáciles de conseguir y permiten la realización de diferentes juegos. A los niños y las niñas les gusta jugar con ellas metiéndose dentro, colocándoselas sobre la cabeza, poniendo objetos adentro y ocultándose en ellas.



Túnel

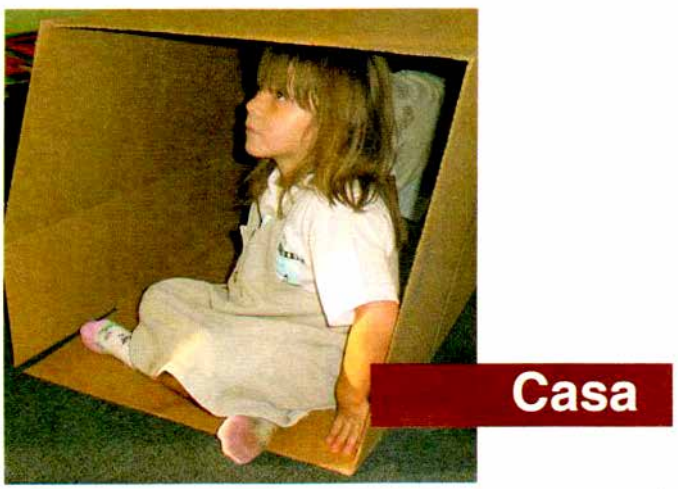
Para hacer un túnel de cartón, se puede utilizar una caja grande de refrigeradora o varias pequeñas colocadas una al lado de la otra o acostadas de manera que la tapa superior y la inferior estén abiertas y puedan pasar los niños y las niñas gateando a través de esta.

Primero se le indica al niño o a la niña colocarse dentro de una caja. Jugando que esta es un automóvil, se le da un plato o un aro para que lo use con sus manos y represente el volante, lo mueva de un lado al otro, simulando que conduce. En la parte inferior de la caja se hace un hueco para que saque las piernas y pueda caminar trasladándose con el carro; además, con cartulina y/o papel construcción se representan las señales de tránsito (señal de alto, de curvas, semáforo, etc., o se puede utilizar una cartulina roja y otra verde que indican paso o no); de esta manera, se enseña educación vial de una forma sencilla y divertida. Estos juegos son importantes para que los niños aprendan leyes de tránsito lo cual les serán muy útil en el futuro.



Automóvil

Utilizar la caja como casa o lugar de escondite es un juego que permite a los niños y las niñas socializar con los demás amigos y trabajar en equipo. Al representarse un espacio habitacional con esta caja, se le pueden hacer a esta perforaciones en los laterales que muestren elementos importantes, como: ventanas, puertas, techo, paredes, etc.; además, si le pegamos papeles de colores podemos formar texturas tanto en el interior como en el exterior de la caja y simular diversos materiales con los cuales se construye una casa (madera, concreto, acabados de repellos, etc.) así como también ambientarla con flores de papel, coloreándola con lápices y/o marcadores; en fin, darle vida a un espacio habitable. Con este juego se enseña lo importante que es nuestro espacio "casa" donde todos los días convivimos con nuestra familia, el tener buena iluminación, buena ventilación, espacios agradables con elementos simples y sencillos, pero ubicados con creatividad. Esto nos ayuda a tener una mejor calidad de vida.





Carretillo

Para desarrollar este juego, se necesita una caja de cartón de tamaño mediano cerca de 50 cm x 50 cm).

En este juego se debe colocar un niño y/o niña dentro de la caja y otro niño empujará por fuera, como si la caja fuera un carretillo. En este juego se deben alternar los papeles cada cierto tiempo para que los dos disfruten el paseo

Para desarrollar este juego, se necesita una caja de cartón de tamaño mediano (aproximadamente de 40 cm x 40 cm) y una bola liviana

En este juego se deben colocar los niños a cierta distancia de la caja; este grado de dificultad varía dependiendo de la edad de los niños.

El juego consiste en tratar de introducir la bola en la caja. Los niños más pequeños seguramente tratarán de meter la bola acercándose al borde de la caja, hay que dejarlos ya que se divierten y disfrutan poniendo la bola dentro sin tirarla, sacándola luego y repitiendo esta acción varias veces.



Tirar la bola



Tortuga

Si colocamos una caja de cartón encima de la espalda de una niña o un niño, podemos simular el caparazón de una tortuga y caminar lentamente, como este animal lo hace.

A una caja le hacemos un hueco en su parte inferior o fondo, el cual se coloca de frente y por detrás se ubica un niño o una niña a quien se le solicita que haga muecas, gestos y actúe libremente, como. si estuviera en un estudio de televisión. Se puede jugar a apagar el televisor; entonces, el niño o la niña que esté adentro debe esconderse cuando se apaga y luego, cuando lo volvemos a encender el "aparato", debe aparecer.

Por el frente de la caja se puede colocar círculos de colores hechos de papel construcción y/o cartulina, los cuales simularán las perillas (volumen, canales) del televisor.



Televisor



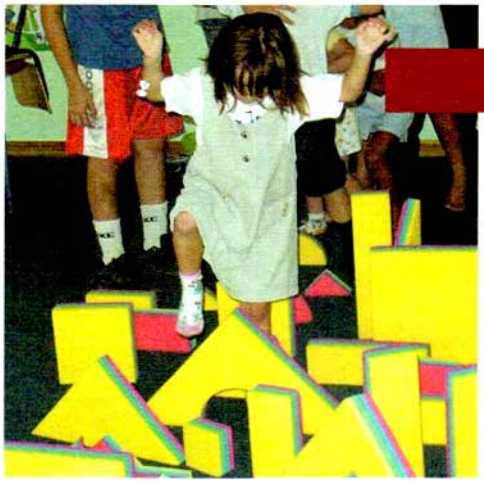




Jugando con módulos de hules de colores

En las tres ludotecas que están en funcionamiento actualmente se encuentran módulos de hule de colores con diferentes formas: rectángulos, triángulos, cuadrados, etc. Además de utilizar estos materiales para construir diferentes estructuras, nos sirven para crear nuevos y divertidos juegos.

Con estos elementos de hule, por lo práctico y livianos que son, además de ser versátiles, permiten inventar juegos utilizando la creatividad de los niños y las niñas. Por ejemplo, hacer un camino por donde ellos pasan colocando estos objetos uno al lado del otro; además, se pueden parar y tratar de derribarlos con una bola. Los pequeños se pueden poner uno de estos hules entre las piernas y sujetarlas con las mismas piernas; luego indicarle al niño o a la niña que camine sin dejar caer ninguna y sin ayudarse con las manos.



Piedras

Módulos como piedras. Se colocan los módulos de hule como si fueran piedras o islas que el niño tiene que pasar brincando, sin tocar el suelo pues se le indica que este representa un río donde hay cocodrilos y no se pueden caer. Luego se deben colocar los módulos con cierto grado de dificultad o quitarles algunos para que el niño o la niña tenga que dar pasos o brincos más distantes. Si tocan el suelo se los come el cocodrilo, el cual puede ser representado por el adulto el cual con sonidos y abrazos se lo come a besos o le hace cosquillas

Laberinto



Se colocan los módulos de hule de colores en diferentes posiciones, cuidando que queden ubicadas en el piso sobre la superficie menor y generando entre ellas un laberinto; los niños deben pasar por el camino o espacios libres que las figuras forman sin botar las piezas de hule y sin pasar dos veces por el mismo lado. El niño o la niña debe hacer este movimiento despacio, es un juego de equilibrio que desarrolla la concentración.

Se le coloca al niño o a la niña un módulo de hule de color sobre su cabeza y le indicamos que camine una distancia determinada, sin dejar caer el objeto. No se preocupe si el niño no puede mantener este objeto sobre su cabeza por mucho tiempo, lo importante es que lo intente y que se divierta haciéndolo. Se puede reforzar el trabajo de este juego usando la imaginación e interpretar así que lo que ellos llevan en su cabeza se trata de un sombrero mágico, un sombrero espacial o de encantadores duendes.



Equilibrio



Camarero

Se puede jugar al camarero con módulos de hule de colores utilizando los módulos cuadrados que representan la bandeja o el azafate donde se colocan diferentes formas (triángulos, círculos, rectángulos, etc.) que representan la comida apetitosa del "banquete". Otros niños pueden ser los comensales, quienes, a manera de actuación y con humor, se comerán la comida y demostrarán si estuvo rica; entonces, al comer la devora con desesperación o que estuvo fea y le da dolor de panza. Este juego desarrolla el equilibrio y la concentración porque los niños y las niñas no desean que se les caiga la comida del azafate y por eso lo intentaran todo. Si se les caen los objetos, no los recoja usted, deje que el niño haga el esfuerzo y se tome su tiempo para hacerlo aunque se repita varias veces la acción.







Jugando con los periódicos

El papel es un elemento que nos permite crear muchos juegos y también para construir objetos para diversión.



Tome el papel periódico y actúe como si estuviera leyendo una noticia; luego, pídale al niño o a la niña que haga lo mismo aunque no

Tome el papel periódico y actúe como si estuviera leyendo una noticia; luego, pídale al niño o a la niña que haga lo mismo aunque no sepa leer pues se trata de actuar. Se le dice al niño que existen diferentes noticias para representar: una noticia alegre o chistes y le da risa, también, una noticia triste, haciendo que llora, una noticia que asusta, asombra, o noticias del clima; entonces, tiemblan de frío o se siente mucho calor y se refrescan con el papel periódico. Este juego pretende que el niño o la niña desarrolle su expresión facial, corporal imitando gestos y ademanes e incentivar así un acercamiento a la lectura por medio del juego el propósito es descubrir que ésta puede ser divertida y no aburrida y tediosa.

Estas indicaciones son un ejemplo. Ustedes las pueden utilizar o crear muchas más tomando en cuenta acciones y expresiones que quieran desarrollar en sus hijos e hijas, pero siempre proponiendo gestos que correspondan a valores y respeto para con los demás.

Acciones diversas con el periódico. Pídales a los niños o a las niñas que se coloquen el periódico debajo del brazo y que caminen por el espacio con él libremente; luego, dígales que comenzó a llover y que se cubran con el periódico porque si no se mojan con la lluvia y se pueden resfriar; como esto es lo que pasa, digales que comiencen a estornudar, pero cada vez que estornude, tire el periódico al suelo y lo vuelve a recoger; al hacer esto se le ensucian los zapatos con barro y se les indica que se limpien con el periódico. Como ya este está sucio y no sirve, se les pide que hagan una bolita con él y se les señala que la tiren al aire y luego que la boten al basurero; como es basura, no podemos dejarla en el suelo. Si se pudiera reciclar el papel, sería mejor para todos



Acciones diversas

Se colocan hojas de periódico dispersas en el piso. En cada isla se pone un niño o una niña, se les indica que en el agua (donde está el piso) existen tiburones, cangrejos y cocodrilos, que salen de vez en cuando. Ellos deben caminar libremente por el piso; así, cuando escuchen golpes de palmas o un silbato, deben correr a colocarse en una isla porque ese ruido significa que estos animales andan cerca acechando y se los quieren comer. Cada vez que sucede esto, se va eliminando una isla hasta que todos los niños terminan abrazados en una sola. Este juego no es para competir con los compañeros o salvarse individualmente, lo que se pretende al agruparse es la solidaridad y la ayuda mutua ante una situación de problema.



Islas

Varios elementos de periódico. Con el papel periódico se pueden hacer flores, cepillos para limpiar muebles, barquitos de papel, sombreros, vestidos, Cobijas, telescopios, corbatines, como algunos de estos ejemplos en las fotografías. Todos estos elementos sirven como utilería o apoyo en el trabajo de representaciones O historias que ustedes inventen.


Hospital Universitario
Hospital Universitario
30% descuento
de 2002 a 2003...



Jugando con papeles de colores

Títeres. Con el papel de construcción podemos hacer títeres muy sencillos y rápidos. Estos títeres se pueden manejar detrás de un teatro, un biombo, una sombrilla o sobre la mesa; se pueden contar pequeñas historias o cuentos inventados por los propios niños o tomados de un libro, luego se hacen diálogos con los niños para que desarrollen el lenguaje.

Ejemplos de temáticas que se pueden desarrollar para obras con los títeres:

Contar que los peces se sienten tristes porque los ríos están sucios, contaminados y no pueden respirar.

Que el elefante no tiene agua para bañarse.

Que el caracol tiene que llevar su casa a cuestas porque no se lleva bien con sus vecinos y eso lo cansa mucho, pero así no paga ni luz ni agua, como dice la canción:

Caracolito, quien como tú,
no pagas casa no pagas luz,
caracolito que suerte tienes,
con tu casita, que vas y vienes.

Que el gusano tiene el cuerpo todo flojo porque no quiere comer y solo come confites y galletas todo el día.

Recuerden que no hay límites para nuestra imaginación. No importa lo sencillas y pequeñas que sean nuestras historias siempre y cuando las interpretemos con alegría y humor, las podemos disfrutar mucho. Por supuesto que no debemos pretender ser artistas o titiriteros profesionales, solo somos padres jugando con nuestros hijos. Diviértase.

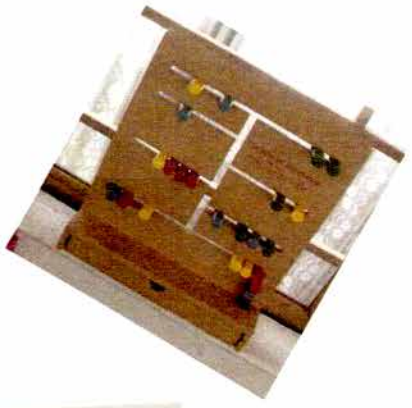




Máscaras. Máscaras construidas en papel de construcción o cartulina y goma. Estas máscaras se pueden utilizar para desarrollar un diálogo y diferentes representaciones con los niños y las niñas. Por ejemplo, jugar al carnaval o hacer una obra de teatro. Ellas ayudan a desinhibir a los niños y las niñas que son tímidos; también permiten el desarrollo del lenguaje así como de la imaginación. A los más pequeños por lo general no les gusta ponerse máscaras por mucho tiempo o no les gusta del todo. Es importante no obligarlos como tampoco asustarlos. Debemos respetar los procesos psicológicos de nuestros hijos. El que tengan miedo a las máscaras no es ningún acto de cobardía ni de poca inteligencia; esto se debe muchas veces a las experiencias vividas anteriormente.

En las fotos vemos ejemplos de máscaras que se pueden sujetar con elástico, con un hilo de lana, o se le puede poner una paleta de helado o una varilla para sostenerla, lo cual permite manipularla con la mano.









Juegos de habilidad mental



A los niños y a las niñas desde pequeños les gusta colocar elementos u objetos dentro de otro, luego sacarlos y repetir esta acción varias veces. Esto en Psicología se conoce como continente y contenido. Les gusta ver cómo un elemento contiene o abraza a otro y cómo luego es separado o desprendido de este; es por esta razón que les gusta colocar cada ficha o módulo en su lugar. Es muy importante que los padres no intenten apresurar al niño en este tipo de juegos y que, por impacientes, cojan las figuras y las coloquen en el lugar que corresponden como si compitieran para ver quién lo hace más rápido. Ayudarlos en estos casos puede generar una frustración en el niño y en la niña, haciéndolos sentir que no pueden y que no saben hacerlo. Debemos ayudar al niño o a la niña diciéndoles palabras cortas y suaves que estimulen su observación, la razón y la interpretación de las formas de la figura. Por ejemplo, se pueden hacer sonidos que sean característicos de cada animal:

una vaca; le explicamos que se trata de una vaca porque tiene ubres, porque da leche y tiene cuatro patas.

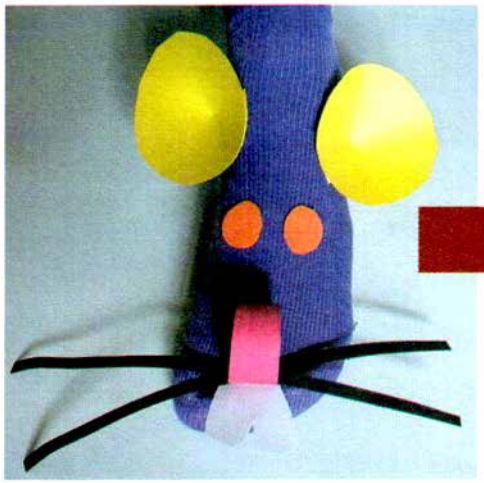
un pato; se hace el sonido característico del pato y se le explica que tiene dos patas que le sirven para nadar.

El juego de encastre les permite a los niños y a las niñas ver formas, colores y colocar cada animal u objeto en su lugar, pero si se le agregan estos pequeños detalles se les puede enseñar lo útiles e importantes que son para el ser humano.



Jugando con los pies

Siempre que se inventan juegos, nos olvidamos por lo general de utilizar los pies. Se puede decir que al encontrarse estos físicamente ubicados en la parte inferior de nuestro cuerpo y alejados de nuestros sentidos principales, como son la vista, el olfato, el gusto y el oído, no se les da la importancia que deben tener. No solo sirven para caminar y sostener el cuerpo, también sirven para tener contacto con el suelo y sus irregularidades, amortiguan los golpes para que no afecte nuestra columna, ayudan, junto con el sistema auditivo, a mantener el equilibrio y nos permiten trasladarnos en el espacio, al adaptarse a todo tipo de terrenos. Es fundamental jugar con ellos y darles la importancia debida a su función en niños y niñas de corta edad ya que su desempeño correcto desarrolla la inteligencia.



Ratón

Se puede hacer un ratón con papel u objetos de desecho que se tengan a mano. Con cinta adhesiva o goma los pegamos en una media vieja. Si les decimos a los niños y las niñas que muevan los dedos de los pies, este ratón nos da la sensación de que huele el suelo o que está comiendo queso; también se pueden mover los pies hacia los lados, para arriba o para abajo o que se traslade suavemente. Este personaje desarrolla los movimientos de los pies y da mucha libertad.

Si se colocan unos brazos y una cara de papel pegados a una media vieja con cinta adhesiva o pegamento, se crean personajes masculinos y femeninos, quienes pueden realizar diálogos con otros títeres, hechos también con los pies de adultos o compañeros que estén en ese momento jugando con los niños y las niñas.

El movimiento de los pies es libre. Cuando dialogan con otros títeres, se pueden sentar en el suelo, extendiendo las piernas para moverlos o acostarse en el suelo, apoyar los pies en una silla, en una banca o en algún objeto que les permita tener los pies en alto. Si el niño o la niña quiere verse cuando actúa, puede poner los pies frente a un espejo.



Personaje



Pasar la bola

Se coloca una bola entre los pies que la sujetarán. Ella se puede poner en una caja, pasársela a otro compañero, quien la recibe con los pies o con las manos. Este juego desarrolla la fuerza en las piernas y requiere de mucha concentración por parte del niño y la niña para que no se les caiga. Es importante que la bola no sea muy grande. No se preocupe si se les cae la bola, lo importante es que intente el ejercicio varias veces y que se divierta. Este juego se puede realizar en grupo y hacer equipos.

Equilibrio

Un niño o una niña pueden caminar sobre una cuerda colocada en el suelo no muy gruesa para hacer equilibrio. Este ejercicio desarrolla la atención ya que parece muy sencillo, pero el niño o la niña lo toma tan en serio que pareciera que la cuerda está a metros de altura. Desarrollan el equilibrio de una manera divertida y sin riesgo a exponerse a accidentes. Se puede hacer caminar a los niños y a las niñas por varillas de maderas no muy gruesas apoyadas en el suelo, pasar por encima de una banca o una fila de sillas, con un adulto que los supervise.





Mantener la bola

Se coloca una bola entre los pies, la cual deben mantener en esa posición por un tiempo determinado. En este juego se ríen mucho pues cuesta medir las fuerzas hasta que logren equilibrarla de una forma uniforme; la bola se les cae y se hacen cosquillas con los pies de los otros compañeros. Fomenta el juego en grupo y crea una buena relación entre compañeros.



Jugando con los libros

Los libros son importantes por todo lo que nos pueden divertir y enseñar. En estos tiempos contamos con la tecnología, que nos facilita el aprendizaje y la lectura, pero siempre vamos a necesitar de los libros para entretenernos, divertirnos, aprender a leer y entender el mundo que nos rodea.

Muchas veces escuchamos decir que los niños y las niñas no leen o no les gusta leer, pero la verdad es que a los adultos tampoco y somos quienes debemos dar el ejemplo a los más pequeños. Al niño hay que estimularlo. Los libros deben estar a su alcance, que los toquen, los huelan, los sientan. Estar en contacto con los libros les hará despertar curiosidad en el futuro, querrán estar en contacto con ellos y tratarán de leerlos, buscar más allá de lo que nos cuentan sus hojas. El adulto debe leerles cuentos cortos a los niños y a las niñas. Es importante que estos sean sencillos, con pocos elementos y personajes ya que se les dificultaría poner atención por un tiempo prolongado. No debe olvidarse que los niños desean estar en continuo movimiento para conocer el mundo que los rodea. El espacio de lectura debe ser muy especial, pero no por esto tiene que ser solemne y aburrido. La lectura se disfruta en un ambiente de tranquilidad, alegría, cariño y ternura entre el que narra o lee (emisor) y los niños y las niñas que escuchan (los receptores). Es importante utilizar palabras conocidas y explicar las palabras que no conocen para que amplíen su vocabulario. La lectura nos divierte y entretiene; además, nos enseña valores, historias y cultura de otros países.

Narración de un cuento

Si queremos narrarles cuentos, es bueno conocer primero el cuento y que sea uno de nuestro agrado para que disfrutemos contándolo. Entender lo que el cuento quiere decir y los valores que este resalta nos ayudarán a dar énfasis en los temas principales. No debemos aprendernos el cuento de memoria. Es importante que le coloquemos nuestra dosis de creatividad y de humor y que lo contemos lo más natural posible y no tan literal como está escrito. La narración tiene la característica de utilizar un lenguaje verbal común, cotidiano, lo que nos posibilita cambiar ciertas palabras escritas y el pronombre tú por el vos, que es el que se utiliza en nuestro país.

Los niños y las niñas les van a pedir que narren varias veces el mismo cuento, pero eso es bueno para que vayan adquiriendo una sensación de seguridad al saber lo que va a ocurrir en el cuento y si se cambia la narración de lo que anteriormente hemos contado, serán ellos mismos quienes lo corregirán.

La magia del relato

A los niños les gustan los cambios de voces y los sonidos que podamos hacer para darle magia al relato. Es bueno hablar bajito cuando hay un pasaje de misterio, hacer una voz llorosa cuando se está triste, una voz temblorosa cuando se tiene frío, una voz gruesa cuando habla un ogro o un lobo, también hacer sonidos como el viento que sopla cuando hay un bosque o un castillo, o hacer el ruido de bisagras de rechinan cuando abrimos una puerta, hacer sonidos de pasos cuando se escucha caminar a alguien por la oscuridad o hacer sonidos de animales, etc. Todos estos sonidos ayudan a enriquecer la narración del cuento.

También podemos utilizar nuestro cuerpo haciendo movimientos representativos de diferentes personajes para acompañar el relato, como, por ejemplo, cuando habla una viejita se pone el cuerpo encorvado con los hombros pegados a la cabeza: si representamos un conejo, se pueden poner las manos sobre la cabeza como si fueran largas orejas y sacar los dientes hacia adelante, si se trata de un gordo, se colocan los brazos a los costados en forma curva representando una gran panza y se inflan los cachetes de la cara; si es un personaje ogro ponemos las manos como garras y la cara seria o enojada, así les podemos dar carácter a infinitos personajes.

Además, el relato se puede apoyar con títeres o con láminas de imágenes con pasajes del cuento. Si quiere relatar cuentos con títeres, le aconsejamos que utilice los de mano o los títeres de papel de construcción que se hacen muy rápidos y son muy fáciles de manipular. Las láminas de imágenes no solo se pueden aprovechar con las ilustraciones de los libros, sino que ustedes las pueden hacer dibujando escenas con crayolas o lápices de colores. Todas las personas tienen su forma original de dibujar y la imaginación e interpretación individual es importante. El niño y la niña al ver que los dibujos de los adultos no son perfectos como los que realizan ilustradores en los libros, se sienten seguros de que pueden dibujar y pintar sin necesidad de copiar y sin miedo a equivocarse. Recuerde que todos interpretamos un mismo escrito de forma diferente. Cuando los adultos hacen un dibujo de un elefante y este se parece a una vaca, por ejemplo, les podemos decir a los niños que se trata de un "elefantovaca" y así aprovechamos el humor y nos reímos de nuestros propios dibujos.

Si queremos narrar o escribir una pequeña historia de nuestra infancia, lo podemos hacer de una forma muy divertida, por ejemplo:

- "Cuando era niño me gustaba sentarme sobre una piedra de gran tamaño a comer naranjas."

Agregándole la fantasía, podría escucharse:

- "Cuando era niño me gustaba sentarme en una piedra que se parecía a un gran elefante. Me sentaba a comer naranjas que hacían un ruido extraño al acercármelas al oído y luego, cuando las pelaba para comérmelas, las semillas brincaban y volaban por el espacio como grandes estrellas mágicas de colores."

Y si agregamos el humor, se escucharía así:

- "Cuando era niño, con la cara sucia de barro y los pelos parados como cepillo, me gustaba sentarme en una piedra del tamaño de un elefante a comer naranjas que hacían un ruido muy extraño cuando me las acercaba al oído y me hacían cosquillas con sus movimientos, pero cuando las pelaba para comérmelas, las semillas brincaban de repente como estrellas de colores y del gran susto que me daba, me caía de la piedra golpeándome la colita tan fuerte que veía estrellitas de colores por toda mi cabeza."

Como ven, de un simple cuento del pasaje de nuestra infancia, podemos hacer un relato muy interesante y divertido.

Jugando al teatro

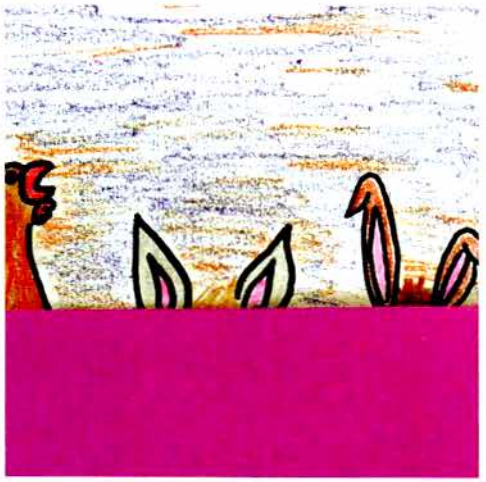
a) Los cuentos nos permiten hacer pequeñas obras de teatro con los niños y las niñas. No es necesario que a la hora de representarlo cuenten o actúen la historia tal cual la han leído o la han escuchado; lo importante es que sea un momento creativo donde se juegue al teatro con libertad.

b) Se pueden hacer obras de títeres con los cuentos que hemos leído o hemos narrado utilizando los títeres que se encuentran en las ludotecas o construirlos como lo mostramos anteriormente.

c) Leer un cuento y pedirles a los niños y a las niñas que hagan el sonido del animal o del insecto cada vez que se nombra o que le pongan los sonidos a la narración para enriquecerla.

d) Si se cubre con un papel la mitad del dibujo o la ilustración del cuento y la otra mitad la dejamos al descubierto, les pedimos al niño y la niña que adivine de qué animal son las orejas, patas O cola que se ven. Este juego es para desarrollar la observación y que el niño aprenda las características más importantes de cada animal.

e) Otro juego que a los niños y las niñas de edades muy tempranas que aún no saben leer, les gusta, es ver las láminas o las





ilustraciones de los libros y hacer como que leen un cuento e inventarlo con sus propias palabras. Es bueno que nos sentemos a escucharlos, luego pedirles que nos cuenten un cuento y recibirlo con mucho agrado; una vez que terminen de hacerlo, estimularlos diciéndoles qué bien leen o qué lindo lo cuentan.

f) Podemos leerles un cuento y luego pedirles a los niños que dibujen lo que recuerdan de la historia que acaban de escuchar.

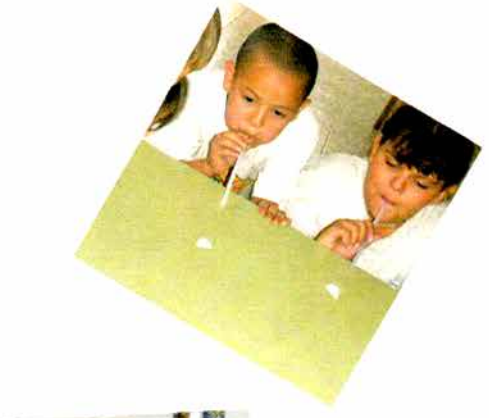
Recuerden, padres e instructores de ludotecas; que si los niños y las niñas nos ven leer y tener un cierto aprecio o cariño por la lectura, ellos desarrollarán el gusto por ella.



Ilustración: Rebeca Fernández
Libro: "Poesias escogidas de Jardin de Niños (1916)
y Alma intantil (1928)



Ilustración: Rebeca Fernández
Libro: "Poesías escogidas de Jardin de Niños (1916)
y Alma infantil (1928)







Jugando con el aire de nuestros pulmones

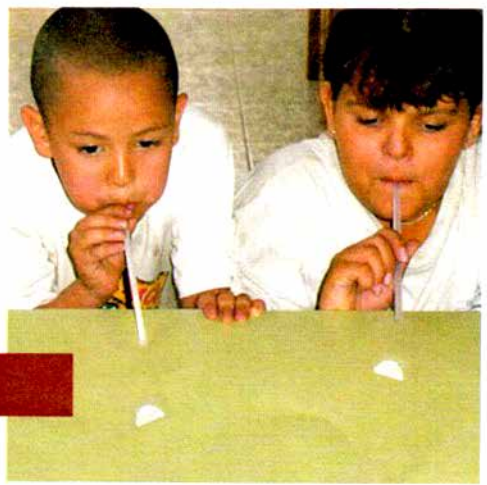


Burbujas

Para realizar este juego, se necesita un vaso con agua, una pajilla y muchos pulmones.

El niño debe soplar la pajilla que pone en un vaso con agua y hacer burbujas de agua. Este juego es muy simple, pero desarrolla la capacidad pulmonar y la cordinación de soplar hacía afuera el aire de nuestros pulmones que cuesta tanto a niños y niñas de corta edad.

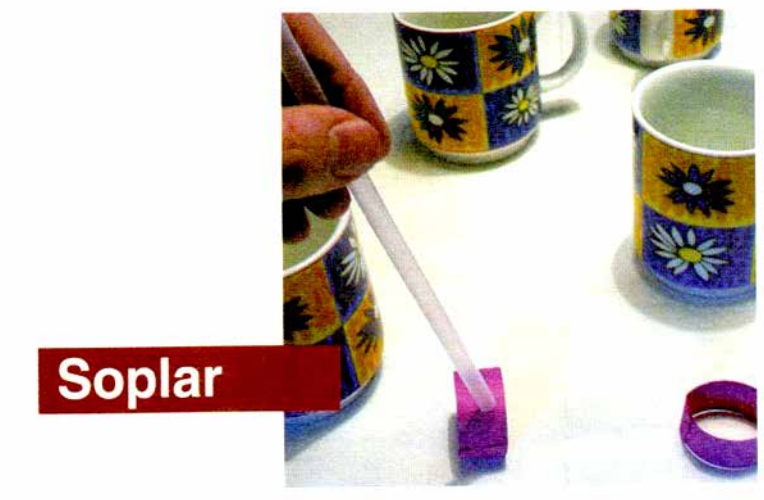
Soplar la bola o el papel. Para realizar este juego, se necesita una hoja de papel o una pequeña bola de estereofón y una pajilla. El niño deberá soplar através de una pajilla para impulsar el papel o la bola. Este juego se puede desarrollar en forma individual o en competencias de grupos o equipos. Se puede hacer una competencia sencilla de quien llega más lejos con el papel o la bola o aun punto predeterminado.



Soplar

Soplar con obstáculos. Se hace un aro con papel de construcción. Soplando a través de la pajilla se impulsa y lo hacemos pasar por un camino de obstáculos, el cual se puede hacer con tazas, vasos, piedras, etc. Se debe hacer el recorrido hasta llegar al final del camino. Si este aro se cae, hay que levantarlo y continuar hasta llegar a la meta. Desarrollamos con este juego la capacidad pulmonar, la cordinación del soplar, las diferentes intensidades de soplido que podemos hacer y la dirección con el movimiento de cabeza.

Otros juegos que se pueden realizar soplando a través de una pajilla pueden ser: soplar una pluma y dibujar en una base con harina.





Jugando con los sonidos

Se pueden realizar juegos con música, donde el niño desarrollará el sentido auditivo. Colocar temas musicales variados, en especial clásicos modernos donde les pedimos que escuchen el tema y que pinten qué colores les sugiere esa música. Es un juego creativo y libre.

Otra variación de este juego es solicitarles a los niños y las niñas que escuchen la música y nos digan qué instrumentos escucharon. Es importante que antes de realizar este juego se hayan estudiado o hayan repasado los diferentes instrumentos que existen con apoyo de láminas o dibujos hechos por los propios niños o los padres, para que aprendan a identificarlos y puedan saber de cuáles se trata. Ejemplos: Guitarra, trompeta, piano, violines, tambores, marimba, maracas, platillos, etc. Trate de que sean instrumentos fáciles de reconocer por los niños y las niñas.



Instrumentos

Construir instrumentos con elementos de desechos es fácil y rápido. Por ejemplo:

una maraca hecha de botellas plásticas con semillas adentro,

los tambores con tarros de diferentes tamaños y con un palo los podemos hacer sonar,

con tapas de ollas viejas se pueden hacer unos platillos,

con palos de escobas se puede hacer toc toc, golpeando un palo contra otro,

con botellas juntas, ubicadas una al lado de la otra y con agua adentro a distintas alturas, se puede improvisar una marimba y hacerla sonar tocando las botellas suavemente con una pieza de madera

Es así como se arma una orquesta propia.

Escuchar al árbol



Pedirles a los niños y las niñas que apoyen la oreja en el tronco de un árbol y cuenten qué les dijo este, les hará ver lo que la imaginación puede describirnmos. De ellos pueden brotar palabras filosóficas muy profundas que nos dejarán asombrados.

De la misma manera se puede realizar este ejercicio escuchando el ruido del viento en los árboles, el agua que corre en un río.

Estos juegos nos muestran cómo la naturaleza nos puede contar maravillosas historias y decirnos todos los secretos que ella guarda.

Jugando con la derecha y la izquierda

Realizar ejercicios de lateralidad es muy importante. Estos ejercicios nos ubican en el espacio y nos enseñan a diferenciar la izquierda de la derecha, el adelante y el atrás. Para practicar estos ejercicios, puede hacerse lo siguiente: colocar papel periódico al costado derecho e izquierdo, adelante y atrás formando una cruz donde en el centro se ubica al niño o la niña. Utilizando un silbato o dos palos de escoba para golpear, se le indica al niño un sonido por seguir y que corresponde a un lugar determinado que debe reconocer; por ejemplo, cuando suena una vez significa ubicarse sobre el papel periódico que se encuentra en el costado derecho de su cuerpo; si escucha dos golpes, al lado izquierdo, si hacemos tres golpes, hacia adelante, y cuatro hacia atrás. Como es de suponer, el niño y la niña de corta edad no saben cuál es la derecha o izquierda; por eso debemos ubicarlos nosotros mismos y reforzarle cada vez que hay un sonido correspondiente a su derecha o a su izquierda, su adelante y su atrás. Si se utiliza papel de color, es mejor para que los niños puedan diferenciar fácilmente su lateralidad.

En este tipo de juegos hay que tener paciencia y tomar el tiempo necesario para que el niño aprenda algo tan importante que le servirá toda la vida. Recuerde que nada nos apura y la velocidad no es lo importante.

Estatuas. Los niños y las niñas pueden bailar al ritmo de una música; así, cada vez que se detiene esta deben quedar quietos como estatuas y repetir esta acción varias veces hasta que termine la música.

Historias. Los niños y las niñas escuchan música y se les pide que imaginen las historias que esta les sugiera; luego, cuando la música se acabe, ellos deberán contar sus historias a los demás, como si fuera un cuento.

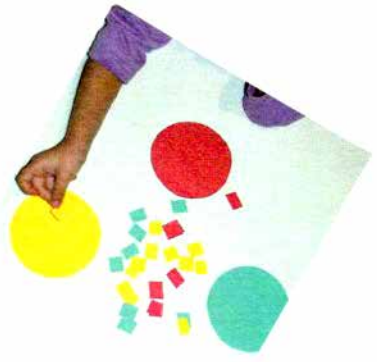


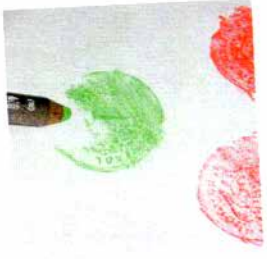
Teléfono. Para realizar este juego se necesita un par de vasos desechables, un mecate y dos participantes (un emisor y un receptor).

Se pasa un extremo del mecate por el fondo del vaso y se le hace un nudo y se vuelve a hacer lo mismo con el otro vaso, pero utilizando el mismo mecate, de forma que queden los dos vasos unidos. El mecate debe quedar tenso para que transmita vibración, así obtenemos un teléfono práctico y de fácil construcción. Un niño o una niña se coloca de un lado del teléfono y manda un mensaje, el cual es recibido por el otro niño o la otra niña ubicado en el otro extremo del teléfono que es quien recibe el mensaje. Este papel se puede intercambiar cada cierto tiempo para que a cada niño le toque a su vez enviar y recibir mensajes











Jugando con la vista

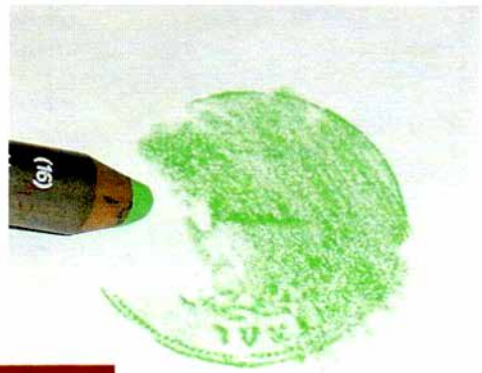


Clasificar y agrupar

Primero se deben cortar círculos de colores de papel construcción o cartulina (aproximadamente de 15 cm de diámetro) y cortar cuadritos pequeños (de aproximadamente 2 cm x 2 cm) de los mismos colores; luego se les pide a los niños que coloquen en cada círculo los papelitos de colores que les corresponden, clasificados por color o tamaño. Este juego permite diferenciar formas, aprender los colores, separar y clasificar en grupos, elementos importantes para aprender matemáticas en el futuro.

Altos relieves

Se deben recoger hojas secas del jardín, ojalá de diferentes formas; luego se ubican sobre una mesa, se les pone una hoja de papel encima y pasamos suavemente un lápiz de cera o crayola para obtener la textura de la hoja que más gustó. Podemos hacerla de diferentes colores y formas. Este mismo ejercicio lo podemos hacer con monedas antiguas o de otros países, con diferentes tipos de lija, y obtener así un alto relieve.



Se necesita un cilindro de papel higiénico y un libro de cuentos. El niño o la niña debe mirar a través del cilindro las imágenes de la historia, como si estuviera viendo con un telescopio.



Mirar a través del tubo

Dibujos en el patio. Con una rama seca se puede dibujar sobre la tierra O arena, con el dedo mojado con agua, como si fuera pintura; además, se puede dibujar sobre una superficie lisa, como mesas, sillas, pizarra, etc. El niño o la niña disfruta de esta nueva experiencia y se da cuenta de que se puede dibujar sin el papel y lápiz convencional, solo se necesitan las ganas de hacerlo.

Colores cálidos y fríos. Con cartulinas de colores, podemos enseñar los colores fríos y cálidos. Colocamos cartulinas de diferentes tonos azules y verdes y se les dice a los niños que estos colores representan frío; ellos deberán actuarlo, de la misma manera se hace con los colores cálidos (rojos, amarillos y anaranjados); los niños deberán representar el color; el verde (frescura); el negro (oscuridad, noche), etc. Este juego desarrolla el significado de los colores y la incidencia que tienen estos en nuestro estado de ánimo, además de dramatizar con nuestro cuerpo lo que sentimos.



Figuras con las nubes

Salir al patio, mirar las nubes y descubrir las formas que tienen es un juego muy divertido y se pueden sorprender con las interpretaciones que los niños les dan a estas.

A través de la lupa. Con una lupa podemos observar hormigas, arañas, gusanos, bichos, hojas, flores, etc. Observaremos cómo los niños de corta edad se maravillan ante el mundo que los rodea y lo que pueden aprender y saber sobre ciencias, conocimiento fundamental para el buen desempeño en la etapa escolar. Aparte de observar estos animalitos, se les puede pedir que dramaticen los movimientos que ellos observaron bajo la lupa; así, mueven y ejercitan su cuerpo y tienen mayor interés en investigar y conocer más a fondo el tema. Este ejercicio debe realizarse bajo la supervisión de un adulto, para evitar accidentes como pararse en un hormiguero, tocar algún gusano que ortigue con el fin de que termine siendo una mala experiencia.

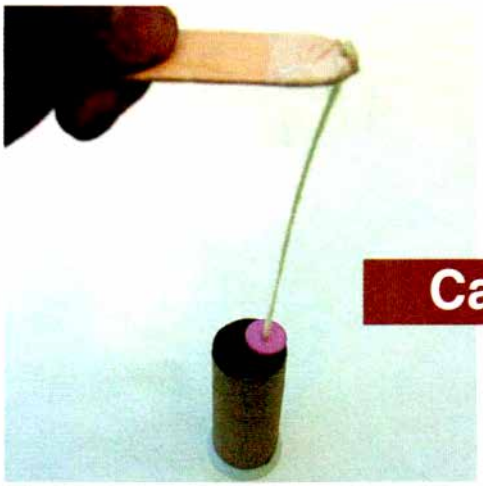








Otros juegos



Calzar el botón

Un cilindro de papel higiénico lo colocamos sobre una mesa y en una paleta de helado se ata un hilo al cual se le amarra un botón. Este juego trata de introducir el botón dentro del cilindro.

Guardar el aro

Se construye un aro de papel construcción y lo coloca en una pajilla; con ella lo levanta y lo coloca dentro de una taza o recipiente. Esta acción debe hacerse sin botar el aro al suelo.





Comida de papel

Se puede jugar a la cocina o restaurante haciendo figuras de papel colocándolas en el plato, diferenciando y valorando entre varios tipos de comida las que son nutritivas y las que no. Este juego permite generar el hábito de la sana alimentación y su importancia en el ser humano.

La magia del imán

Para realizar este ¡juego necesitamos un imán y varios tornillos de diferentes formas y tamaños. Se le indica al niño que levante con el imán los tornillos y vean qué mágica acción. Este juego produce la fascinación ante algo tan sencillo y mágico para ellos. Otra variedad de este juego consiste en colocar los tornillos sobre un papel y por debajo movemos el imán; los tornillos se moverán como por arte de magia. Es adecuado luego pasarles el imán a los niños y que ellos mismos experimenten al tocarlo siempre con un adulto al lado para que no quieran llevarse los tornillos a la boca o colocar el imán en algún objeto eléctrico, etc.



Conclusión

El querer registrar la mayor cantidad de juegos y juguetes interactivos que existen puede ser una labor de nunca acabar; sin embargo, este manual recoge algunos de los juegos y juguetes creados en los talleres impartidos en las ludotecas existentes, los cuales pueden apoyar una labor de desarrollo de la psicomotricidad de los niños y las niñas, promoviendo una sociedad sana y sin violencia. Creemos que las posibilidades que nos da un papel, una tela, un libro, un vaso, en fin, diferentes materiales fáciles de obtener; las ideas que los transforman son infinitas y pueden ser la llave de una diversión sin límites.

En sus manos está el que este manual no sea un libro más en una biblioteca. Esperamos que todo lo que encierra sea aplicable y les sirva para jugar y crear nuevos juegos.

Ustedes han hecho los múltiples juegos y juguetes que hemos podido apreciar en este manual, y no por su simplicidad y sencillez dejan de tener valor o serán menos apreciados por los niños y las niñas. Cuando ellos fabriquen sus propios objetos de juego con materiales que tienen a la mano, ejercitan sus poderes creativos y su imaginación; cuando dejan de lado este juguete realizado con sus manos por otro mejor hecho, “más profesional”, que los anuncios y la moda le impulsan a consumir, el niño puede estar empobreciendo su juego.

Por eso, hagamos juntos de la vida un juego, y como el juego es vivir, ¡vamos a jugar...!

Bibliografía

Arce Chacón, Sonia María. Simón Moreira, María del Carmen. Villalobos Rojas, Geysel Lucía. *Colorín Colorado* (Editorama, 1993) San José, Costa Rica.

Axline, Virginia M. *Terapia de juego* (Editorial Diana,1989) D.F. México.

Borja Solé, María. *El juego infantil* (Organización de las ludotecas 1992). "Instituto de apoyo a crianza" Lisboa.

Cupit, Aarón. *Juguemos a Imaginar* (Editorial Plus Ultra, 1979) Buenos Aires, Argentina.

Chanan, Gabriel. Hazel, Francis. *Juegos y juguetes de los niños del mundo*. (Editorial Serbal y con ayuda de la Unesco, 1984.) Barcelona España.

Lapierre, André, Aucouturrier, Bernard. *El cuerpo y el Inconsciente en educación y terapia*. (Editorial Científico Médica, 1980) Barcelona, España.

Millar, Susanna. *Psicología del juego infantil* (Editorial Fontanella, 1972) Barcelona, España.

Sastrías de Porcel, Martha. *Cómo motivar a los niños a leer* (Editorial Pax México, Llibrería Carlos Césarman $. A., 1992) D.F. México.

La publicación de esta obra
fue aprobada por el Consejo Editorial
de la Editorial Tecnológica de Costa Rica

Dirigió la edición: Mario Castillo M.
Edición técnica: Fernando Ramírez Ch.
Revisión filológica: Maritza Mena
Diseño, fotografía y diagramación: Carolina Pizarro H. y Alejandro Pizarro H.
Artes finales: Felipe Abarca F.

Manual para ludotecas

© 2026 Fernando Thiel Furlano
Editorial Tecnológica de Costa Rica
Tecnológico de Costa Rica

Esta obra se encuentra disponible en acceso abierto, con autorización de la persona titular de los derechos correspondientes.

Se distribuye bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional:



Se permite compartir la obra, con el debido reconocimiento de la autoría y de la fuente editorial, para usos no comerciales y sin distribuir versiones modificadas, de conformidad con los términos de la licencia.

Los materiales de terceros identificados en la obra pueden estar sujetos a condiciones de uso diferentes.