

#vidaactiva

Entre 4 y 8 años

# JUGAR CON LAS PALABRAS Y CON EL CUERPO

El juego es una actividad educativa esencial que facilita la interacción y vínculos saludables.

El juego es un **ejercicio saludable** tanto para niños y niñas como para adultos.

Principalmente, porque a jugar **se aprende con otros.**

Asimismo, jugar **facilita el cercamiento y las relaciones interpersonales,** y puede ser un aliado al momento de pensar estrategias para resolver conflictos en la escuela.



## EL JUEGO

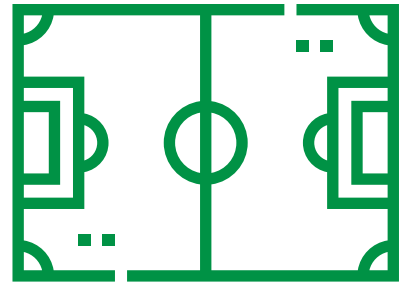


Jugar es una actividad vital en la infancia. A través del juego, los niños y niñas desarrollan diferentes **habilidades psicomotrices**, conocen los límites de su cuerpo, expresan emociones, socializan y reconocen la existencia de otros cuerpos y lenguajes. El juego, la práctica lúdica en general, **favorece el crecimiento y estimula la conformación de vínculos saludables.**

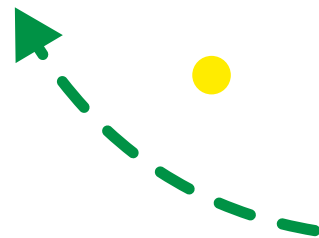
A su vez, constituye una de las **actividades educativas esenciales** dentro de la institución escolar, pese a que muchas veces no sea considerado de esta forma, sobre todo en niveles posteriores a inicial o jardín de infantes (UNESCO).

El juego es esencial porque **sirve para transgredir**, es decir que permite romper la rutina escolar y remover, así, las estructuras de disciplinamiento.

Las actividades lúdicas pueden consistir en **ejercicios físicos de equilibrio o ritmo**, como acrobacias, danzas, gimnasia.; o bien pueden referirse a **capacidades lingüísticas**, como los juegos de lenguaje, adivinanzas, cuentos, juegos de razonamiento, combinaciones de palabras, metáforas, etc. Se puede **jugar con el cuerpo, con las palabras**, o con los dos a la vez.



*Algunos tipos de juegos.*



## EL JUEGO COMO *transgresión*

Podríamos pensar en dos modos de "transgresión": de la forma y del contenido de la clase.

Se puede sacar a los chicos al patio en horario de clase y proponer una lección diferente, al aire libre, sentados en el piso o como cada uno quiera.

Seguramente la predisposición a aprender, a mover los cuerpos y a relacionarse con sus compañeros/as sea otra.

Pero también se puede proponer introducir un juego como contenido mismo de la clase. En ese caso, el docente deberá definir los objetivos pedagógicos, que podrán variar entre motivar la memorización, la imaginación, la identificación a partir de la ficción, la interpretación verbal, la observación, la escucha, etc.







Entre 4 y 8 años

## SUGERENCIA DIDÁCTICA

El educador propone que todos los niños y niñas se coloquen en un espacio, manteniendo una distancia de dos metros entre sí.

Un jugador se situará de frente al resto, pensará una letra del abecedario y la representará utilizando su cuerpo. El resto de jugadores tendrá que adivinar de qué letra se trata, y el jugador que antes lo adivine será el encargado de representar una nueva letra. Y así sucesivamente hasta que todos los niños y niñas puedan pasar al menos una vez al frente.

Para darle mayor emoción al juego, el educador puede proponer que los alumnos y alumnas imiten los movimientos del jugador que está representando la letra o incluso decir palabras que comiencen con la letra elegida.



## CONTENIDOS RELACIONADOS

Para profundizar sobre esta temática, te recomendamos ver la Conferencia **“El juego como modo de construir sentido”** a cargo de la Dra. Patricia Sarlé. La misma está disponible en el canal de YouTube de forma libre y gratuita.

<https://www.youtube.com/watch?v=7U7idpx1Kcl>

