

LIBROS DE JUEGOS

ISMAEL GARCÍA NÚÑEZ

PSICOPEDAGOGO



AA.VV.

JUEGOS CON OBJETOS.
INDE, ZARAGOZA, 2005.

Al hablar de juegos con objetos, los autores proponen actividades en las que los objetivos se alcanzan gracias al ejercicio y desarrollo de una amplia gama de instrumentos.

El objetivo del libro es doble. Por una parte pretende dar respuestas a la nutrida demanda de instrumentos que permitan confeccionar propuestas didácticas en el ámbito de la educación física. Al mismo tiempo, con este libro se intenta dar respuesta a las múltiples y variadas actividades que un programa de educación física, sea en el ámbito que sea, exige.

El desarrollo motriz es la finalidad, el medio para alcanzarlo la interacción con objetos e instrumentos del medio.

FERLAND, F., ¿JUGAMOS? EL JUEGO CON NIÑAS Y NIÑOS DE 0 A 6 AÑOS.
NARCEA, MADRID, 2005.

El juego es placer, es diversión, es aprender a través de la sonrisa y la motivación. Este libro, orientado tanto a educadores como a padres, aborda diferentes facetas del juego. En primer lugar parte del concepto: ¿por qué es importante jugar



en las primeras etapas de nuestro desarrollo? A continuación, se analizan cuáles son los criterios a tener en cuenta al comprar un juguete. Finalmente, se reflejan numerosas sugerencias de actividades vinculadas al desarrollo infantil.

Los primeros años de vida son claves para establecer unos buenos cimientos en competencias básicas e indispensables. El juego es la herramienta idónea, ahora bien, no valen ni todos los juegos ni todos los juguetes. Este libro proporciona conocimientos útiles para saber diferenciar el cuando y el cómo a la hora de seleccionar un juego.

JIMÉNEZ DOMEQ, M.ª I., JUGAR: LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE EDUCAR.
PALABRA, MADRID, 2004.

“No hay hombre sin juego, ni juego sin hombre”. Bajo este principio se argumenta el hilo central de esta obra. No se quiere ofrecer un tratado exhaustivo del concepto juego. La intención es la de comprobar qué importancia tiene dicha actividad en la educación y formación de las personas, niños y no tan niños.



Este libro se divide en tres partes: La primera se centra en analizar las características del juego y en la elaboración de un proyecto educativo que tenga en el juego uno de sus tópicos de interés. La segunda parte insta al lector a aprender a jugar, indagar en los requisitos del juego y en cómo enseñar a jugar. La última parte del libro está llena de juegos que, a modo de ejemplo, ilustran las líneas previas de la obra.



GARAIGORDOBIL LA DAZABAL, M., JUEGOS COOPERATIVOS Y CREATIVOS PARA GRUPOS DE NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS.
PIRÁMIDE, MADRID, 2004.

Dos son los objetivos prioritarios de esta obra: fomentar el desarrollo

social, emocional y creativo de los niños que no presentan dificultades en su desarrollo global; y ayudar a quienes sí presentan dificultades a minimizarlas y mejorar sus competencias.

Ciento diez actividades agrupadas en cuatro categorías forman la estructura de este libro: juegos de creatividad verbal; creatividad dramática; creatividad gráfico-figurativa y, por último, la creatividad plástico-constructiva.

Destacar que este trabajo ha sido galardonado con el Primer Premio Nacional de Investigación Educativa 2003 concedido por el M.E.C.



ANTUNES, C., JUEGOS PARA ESTIMULAR LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.
NARCEA, MADRID, 2004.

La elaboración de este trabajo responde a la necesidad de estimular los distintos tipos de inteligencias que poseemos a través de juegos de índole tanto material como verbal.

El libro parte de un análisis sobre los distintos efectos que el exceso de estimulación tiene según la edad del niño. A continuación, cada tipo de inteligencia es

examinada por separado y en cada bloque se adjuntan los distintos juegos que hacen posible un desarrollo apropiado. Ahí estarían el desarrollo lingüístico, el matemático, la inteligencia espacial, musical, cinestésica, naturalista, pictórica y la inter e intrapersonal.

Un completo material, más de trescientos juegos, destinado a profesores de todas las etapas y a estudiantes de áreas afines a las ciencias de la educación.



MARTÍNEZ TEN, A. Y GARCÍA MARÍN, C., JUGANDO EN PAZ. PROPUESTAS PARA JUGAR EN PAZ Y SIN VIOLENCIA, NARCEA, MADRID, 2005.

La contribución a fomentar una cultura de paz comienza por la educación de los más pequeños. Este libro pretende ayudar a padres y profesores a conocer cuáles son las mejores condiciones para favorecer tal intención.

Las autoras consideran que jugar en paz exige ofrecer materiales y referencias "pacíficos" así como regular positivamente y de manera no violenta los conflictos que surgen en los juegos.

Palabras o expresiones claves: Las normas en el juego; las características del juego; la comunicación adulto-niño, la cultura de paz.



AA.VV., JUEGOS COMO RECURSOS DIDÁCTICOS/1. JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES, CCS, MADRID, 2002.

En la primera parte del libro se justifican los aspectos educativos y antropológicos del juego. En las siguientes páginas, se recogen cincuenta juegos que hacían las delicias de nuestros mayores. Cada juego consta de su ficha técnica en la que se recogen aspectos tan variados como: las reglas de juego, la historia, las anécdotas, así como la posible aplicación educativa en centros de enseñanza.

Para seleccionar los juegos, Madrid es el contexto de referencia, sin embargo, el lector comprobará cómo, casi en su totalidad, los juegos reflejados tienen mucho que ver con los de otras comunidades autónomas.

Una visión del juego no sólo como valor lúdico y educativo, sino también desde una perspectiva cultural.

SHER, B., JUEGOS ESTUPENDOS CON JUGUETES IMPROVISADOS, MARTÍNEZ RUCA, BARCELONA, 1996.

¿Cómo aprovechar periódicos, envases vacíos, pinzas de ropa, neumáticos...? Pues bien, la lectura de este libro ofrece múltiples respuestas a la pre-



gunta. Más de quinientas actividades que divertirán a pequeños y jóvenes al mismo tiempo que desarrollan sus capacidades intelectuales y motrices.

Otro estímulo para leer el libro es que, además de lo mencionado, permite ahorrar dinero en juguetes costosos de "usar y tirar" ofreciendo al propio niño o joven un compromiso hacia el cuidado de su propia creación.

OTROS LIBROS:

-NIKITIN, B., JUEGOS INTELIGENTES, VISOR, MADRID, 1988.

-BATLLORI, J.Mª. Y BATLLORI, J., GUIA DE JUEGOS: MÁS DE 900 JUEGOS PARA APRENDER Y DIVERTIRSE, ESPASA, MADRID, 1998.

-PUGMIRE-STOY, M.C., EL JUEGO ESPONTÁNEO, VEHICULO DE APRENDIZAJE Y COMUNICACIÓN, NARCEA, MADRID, 1996.

-MUSSELWHITE, C.R., ADAPTIVE PLAY FOR SPECIAL NEEDS CHILDREN: STRATEGIES TO ENHANCE COMMUNICATION AND LEARNING, COLLEGE HILL PRESS, SAN DIEGO, 1986.

ARTÍCULOS

- RUBIO, M., "Arquitectos de la fantasía", Ser Padres Hoy, 293, (1999), pág. 58-60
- ORTEGA MARTIN, Mª.J. y HERRÁNZ, A., "Llenos de tierra... Acerca de los juegos con la tierra", En Grupo, 2 (1998), pág. 26-30.
- CALVO SASTRE, A.Mª., "Videojuegos: del juego al medio didáctico", Primeras Noticias: Comunicación y Pedagogía, 152, (1998), pág. 63-69.
- ALONSO, E., "Xoguetes e consumismo no nadal", Preescolar na casa, 109, (1998), pág. 10.
- LÓPEZ, A., "Simular para aprender", El Correo de la UNESCO, Abril, (1999), pág. 14-16
- ROMÁN, M., "El viaje más divertido. Juegos para disfrutar del traslado en coche", Ser Padres Hoy, 296, (1999), pág. 58-60.
- TORRES SANTOMÉ, J., "Discursos explícitos y ocultos sobre el juego en las instituciones escolares", Aula de Innovación Educativa, 92, (2000), pág. 66-76.
- HERRÁN GASCÓN, A., "Juegos electrónicos sangrientos", Escuela Española, 3.460, (2000), pág. 11-12
- FERREIRO, J., "Los juegos de rol contra sus sombras", Padres y Maestros, 254, (2000), pág. 28-31.
- ETXEBERRÍA BALERDI, F., "Enganchados a los videojuegos", Primeras Noticias: Comunicación y Pedagogía, 172, (2001), PÁG. 51-57.
- STEWART, I., "Juegos Matemáticos", Investigación y Ciencia, 296, (2001), pág. 86-87.
- AA.VV., "Os xogos de azar nos estudantes de ensino secundario de Galicia.", Revista Galega do Ensino, 31, (2001), pág. 165-177.
- MARCOS MORA, Mª.C., "Juego y didáctica en Internet", Educación y Biblioteca, 124, (2001), pág. 18-21.
- HOREAU, K., «Les règles du jeu », L'École des Parents, 2, (2002), pág. 40-41.
- GRUPO F9, "La construcción del conocimiento a través de los juegos de simulación: una experiencia con los Sims", Primeras Noticias: Comunicación y Pedagogía, 191, (2004), pág. 23-27.
- AA.VV., "El juego y los videojuegos: algunas propuestas para su valoración", Primeras Noticias: Comunicación y Pedagogía, 191, (2004), 41-46.
- DEL MORAL PÉREZ, Mª.E., "Análisis de los videojuegos desde la convergencia de aspectos psico-educativos, técnicos y estéticos", Primeras Noticias: Comunicación y Pedagogía, 191, (2004), 54-58. ■

LIBROS PARA PEQUEÑOS Y JÓVENES

MARÍA MARTÍNEZ MENDEZ

LICENCIADA EN FILOLOGÍA

Estos son Pepa y Max

AUTOR: GARDIER, L.

EDITORIAL: BEASCOA

EDAD: A PARTIR DE 3 AÑOS

Pepa quiere ser como sus animales favoritos y por eso anda derecha como una jirafa, salpica como un pato, avanza como un pingüino, ruga como un tigre, se sujetta la pierna como un flamenco y bota como un canguro. Pero entre todos estos animales



también tiene a su favorito, que no es otro que su perro Max.

Las verdaderas protagonistas de

esta obra son las ilustraciones cuya calidad reside en sus fuertes trazos y en el uso de tonalidades llamativas que evocan diferentes texturas. El texto breve se sirve de la comparación como estructura e incentiva la participación activa del niño en la lectura imitando los movimientos de los animales.

Aprende los números jugando

AUTOR: BESORA, R.

ILUSTRADOR: ROVIRA, F.

EDITORIAL: EDEBÉ

EDAD: A PARTIR DE 4 AÑOS

Libro muy didáctico que trabaja los números del uno al diez haciendo buscar al niño en sus ilustraciones tan los determinados animales como el número que trata la página a través de la tradicional fórmula



"Veo, veo...". Incluye una breve introducción a la suma y la

resta al final así como muchísimas más cosas para buscar incentivando la curiosidad del lector.

Los animales y los niños son los protagonistas de las ilustraciones, que ocupan dos páginas y están llenas de detalles aunque, a la vez, son sencillas y muy amigables lo que la conforma como una obra acorde para esa edad.

Historias de la Biblia en cine

AUTOR: ZOBEL-NOLAN, A.

ILUSTRADOR: MORONEY, T.

EDITORIAL: SAN PABLO

EDAD: A PARTIR DE 4 AÑOS

Obra que contiene cinco historias bíblicas adaptadas para los más pequeños: la creación del mundo y de todos los seres por parte de Dios; el diluvio universal y cómo Noé salva, junto a su familia, una pareja de animales de cada especie en su gran arca; la historia de Moisés, quien salvó a los Israelitas y separó el Mar Rojo; el nacimiento de Jesús en el pesebre y su muerte y posterior resurrección.



Las historias narradas de forma sencilla son acompañadas de ilustraciones, aunque lo más representativo es que incluye un pequeño proyector con 80 imágenes representativas de las historias de la Biblia de forma lúdica.

La tierra

AUTOR: ZEITOUN, CH.

ILUSTRADOR: ALLEN, P.

EDITORIAL: COMBEL

COLECCIÓN: ¿QUÉ ES?

EDAD: A PARTIR DE 6 AÑOS

Interesantísima obra que

enseña a los más pequeños, de una manera muy didáctica pero también muy divertida, el funcionamiento de nuestro planeta a grandes rasgos: los volcanes,

las placas terrestres, los terremotos, el surgimiento de cadenas montañosas, la erosión, la formación de fósiles. Todo ello de la mano de Carlos y Ana, unos pequeños científicos.

Su interés estriba en que el aprendizaje se realiza jugando o, mejor dicho, experimentando con sencillos ejercicios propuestos que logran despertar la curiosidad de los lectores por la ciencia a partir de fáciles experimentos con cosas cotidianas.

Misterio en el monasterio del cuervo

AUTOR: PRESS, J.

EDITORIAL: Espasa

Edad: a partir de 7 años

Un ladrón que saquea el monasterio del cuervo para revender obras de arte, la desaparición del conejo ganador de un concurso, el supuesto boicot del concierto de una famosa cantante de música clásica y su posterior sustitución por una doble y la aparición de una botella con un mensaje en el que ofrecen un tesoro de recompensa por liberar a alguien son los cuatro misterios

que la "Banda del regaliz" debe resolver.

Divertido libro en



el que los lectores podrán jugar a ser detectives probando su capacidad visual gracias a que en cada página aparece una ilustración en blanco y negro profusamente detallada y llena de figuras para solucionar los enigmas -sesenta en total- que propone el miembro más astuto de la banda.

El juego.com

AUTOR: LLUCH, G.

EDITORIAL: ALGAR

COLECCIÓN: ALGAR JOVEN

EDAD: A PARTIR DE 14 AÑOS

Llum ha sufrido un gran desengaño amoroso y ahora, como forma de olvidar su pasado, se viste como Trinity (protagonista femenina de la película Matrix) e incluso se hace llamar así. El chat se ha convertido en su refugio, allí contacta con Morfeo y juntos inventan "El juego" como forma de canalizar sus frustraciones, los problemas empiezan cuando, lo que en principio sólo existe en un universo paralelo, comienza a sucederles en la realidad.

Primera obra de ficción de esta autora en la que ha sabido manejar con éxito un tema realmente novedoso y de una forma inédita y singular ya que su característica principal es la originalidad formal: narración, diálogos grabados por un inspector de policía, el chat e incluso SMS se entremezclan desde un primer momento ofreciendo pistas de lo que será el final. ■





OBRA: "El carnaval del arlequín".

AUTOR: Joan Miró.

¡NOS FIJAMOS EN...!

- La utilización de una gama limitada de colores brillantes, especialmente: azul, rojo, amarillo, verde y negro.
- La disposición arbitraria de los personajes y de las formas distorsionadas sobre el lienzo.
- La composición:

Este boceto demuestra que los cuadros de Miró no surgen de manera espontánea sino que los elabora cuidadosamente.



- Las extrañas construcciones geométricas: conos, cilindros, esferas...
- Detalles del cuadro que no parecen ser fantásticos ni inventados: el musgo y las grietas en las paredes buscando dar sensación de ruina y pobreza.

¡QUÉ CURIOSO!

Miró contaba con frecuencia que trabajaba después de sufrir las alucinaciones directas provocadas por el hambre. Anotaba lo que veía en sus cuadernos y después lo utilizaba para realizar sus cuadros.

Pasaba hambre, pero nunca le faltó pinturas, crema de zapatos, jabón y los frecuentes viajes a España.

PALABRA CLAVE

SURREALISMO

Se señala como fecha oficial la publicación por parte de André Breton del Primer Manifiesto Surrealista en 1924. El propio Breton lo definió como:

"Automatismo psíquico por el cual alguien se propone expresar, verbalmente, por escrito o de cualquier otra manera, el funcionamiento real del pensamiento. Dictado por este último, en ausencia de cualquier control ejercido por la razón, al margen de toda preocupación estética o moral".

"¿Que cómo obtuve las ideas para mis cuadros? Por la noche volvía a mi taller de la rue Blomet y me acostaba, a veces sin cenar. Veía cosas y las anotaba en mis cuadernos. Veía alucinaciones en el techo..." Joan Miró