

Son muchos los aspectos que deben tenerse en cuenta para atender al niño en esa primera etapa de 0-3 años: el lenguaje, el desarrollo del cuerpo, la socialización, la curiosidad... Pero todo ello puede hacerse, además, de una forma lúdica: el niño se lo pasará muy bien y los adultos lograrán comunicarse



mucho mejor, pues contarán siempre con el interés del niño, génesis de su actividad. Las fichas de juegos que aquí presentamos tienen en cuenta este principio activo de que el niño «va por delante» y todo está en buscar los juegos adecuados en el momento oportuno para que la actividad tenga éxito.

## Guía de juegos PM/0-3

*Padres y Maestros ha editado una «Guía de Juegos PM/0-3» en la que recoge 274 actividades lúdicas, agrupando las fases de crecimiento del niño propuestas por L. Burton White en su libro «Los tres primeros años de vida», ed. J. Vergara, traducido del original de Prentice Hall.*

*Cada actividad se subdivide en diversos juegos posibles, sugeridos algunas veces y, otras, dejados a la imaginación de creatividad de quien esté con el niño a lo largo de sus primeros 36 meses de vida.*

### Las siete etapas del 0-3

**1.<sup>a</sup> etapa: de 0 a 1 mes y medio.** Es la etapa que comprende el periodo del pre-nacimiento, nacimiento y primer desarrollo de los sentidos. Para ese momento se proponen 16 actividades básicas que abarcan los primeros estadios fisiológicos, tales como chupar, seguir algo con los ojos, agarrar, comenzar a moverse, reconocer, etc.

**2.<sup>a</sup> etapa: de 1 y medio a 3 y medio meses.** Aumenta notablemente la capacidad de ver, mirar a los ojos de las personas, desarrollar su curiosidad. A ello hay que añadir el que el niño permanece despierto por largos períodos de tiempo, durante los cuales se muestra muy activo. Se presentan 14 núcleos de actividad lúdica.

**3.<sup>a</sup> etapa: de 3 y medio a 5 meses.** La clave para este periodo son las manos. Comienza a usarlas y dominarlas como verdaderas herramientas que conectan y controlan su propio cuerpo y todo lo que alcanzan. Otro punto de interés vital son también los sonidos. Se desarrollan en esta publicación 46 actividades núcleo, de las que pueden partir diversos juegos.

**4.<sup>a</sup> etapa: de 5 a 8 meses.** Es una etapa de mayor calma, donde el niño comienza a observar más tranquilamente las cosas y a manejarlas siguiendo sus propias actividades con las manos y con los ojos. Dedica también gran tiempo al hecho de intentar una cierta relación con los demás y a practicar movimientos con diversas partes del cuerpo. Se proponen para todo ello 41 núcleos de actividad.



| Juego                              | Edad                  | Objetivo  | Material   | Desarrollo   | Observaciones  |
|------------------------------------|-----------------------|---|------------|--|--|
| <b>IV.34.</b><br><u>Tentetieso</u> | 5,1/2<br>a 8<br>meses | Empezar a aguantarse sentado; y aprender a usar sus manos libremente. | Tentetieso | <p>Sentar al bebé apoyado en un almohadón o en su sillita.</p> <p>Ponerle delante el tentetieso que es un muñeco que está pegado al suelo y, al empujarlo el niño, vuelve a su posición inicial.</p> <p>• VARIANTES:</p> <p>Juguetes que se balancean, oscilan o giran.</p> <p>Procure que no vuelquen con facilidad; pues suelen tener dificultades de ponerlos otra vez en su posición.</p> <p>De estos tres juguetes, sólo no se vuelve el primero.</p> <p>Pelota transparente de la casa Fisher Price (1)</p> <p>Los columpios de madera de Escor.</p> <p>Los tiovivos para figuritas y cochechitos de Escor.</p> <p>Bolas transparentes con una mariposa giratoria o algo parecido (nieve, ...etc.)</p> <p>Les proporcionamos además una experiencia visual fascinante.</p> | <p>Asegúrate bien de que está bien sujetado al suelo y que, cuando vuelve a su posición inicial, no lastime al niño.</p> |

03

**PADRES Y MAESTROS**  
 Fozenza, 8  
 15004 - A CORUÑA  
 Tel.: 22 89 75

\* Una de las fichas tipo de la «GUÍA DE JUEGOS PM/03»

5.<sup>a</sup> etapa: de 8 a 14 meses. Comienza la locomoción y desplazamientos del bebé, se inician los primeros intentos de palabras, dominio del cuerpo, relación con los conocidos y selección de preferencias afectivas. Dada la importancia de esta fase, el número de actividades básicas asciende a 60, que luego pueden subdividirse en juegos diferentes.

6.<sup>a</sup> etapa: de 14 a 24 meses. Seguramente se trata del período más fascinante. Se desarrolla ampliamente su personalidad; suele decirse que comienza a tener un carácter propio y la gente habla de él y su forma de ser. El lenguaje aparece más claramente y domina una serie de palabras que usa para relacionarse con los demás y, en algunos casos, imponer su propia ley. Se presentan 54 núcleos de actividad lúdica.

7.<sup>a</sup> etapa: de 24 a 36 meses. El niño crece ampliamente en el desarrollo de su inteligencia, de su lenguaje y de su imaginación. Todo lo que ha aprendido hasta ahora se comienza a usar de una forma ampliamente productiva. El niño crea escenas, pinta cuadros o inventa historias. Comienza a jugar de una manera progresiva con los demás niños y procura atraer de forma más permanente la atención de los adultos. Se sugieren 43 núcleos de actividad.

### Seguir el ritmo del niño

A los padres nos entra más prisa en acomodar al

nino a nuestros criterios y formas de ver en él lo que nos parece adecuado para vivir en sociedad que en respetar su propio ritmo, sabiendo que él llegará a darse cuenta por sí mismo de qué es lo que hay que hacer si quiere vivir en este mundo.

No se trata de jugar por jugar, lo cual sería también estupendo. Se trata de entender que el juego es una de las cosas más serias que el niño puede hacer: el desarrollo de los sentidos, la relación con los demás, el dominio del propio cuerpo, la adquisición del lenguaje es todo un tanteo del gana-pierde que el niño necesita experimentar sin prisas. Pero, para dejarle hacer (siempre que no existan riesgos físicos o situaciones extremas) es necesario que, por parte de los adultos que le rodean, exista una actitud lúdica: las cosas se aprenden haciendo, experimentando y reflexionando cada vez que aciertas o cometes errores. De ahí que no basta el dejarle jugar: es necesaria una interacción continua entre el adulto y el niño, saber seguir la jugada, estar con él, atender a sus intenciones, apoyar su esfuerzo y no tratar de imponer nuestro ritmo.

N.B. La «Guía de juegos PM/03» es parte de la documentación que se entrega en los Cursos de Reciclaje 0-3 que PM tiene organizados, y se sirve exclusivamente dentro del Curso y no independientemente.