



# **TALLER FORMACIÓN: LOS JUGUETES Y EL DESARROLLO EN LOS NIÑOS/AS**



*Un niño/a aprende si está emocionado jugando.*



# Sorpresa



# JUGUETES QUE ESTIMULEN

- DESARROLLO MOTOR
- DESARROLLO COGNITIVO
- DESARROLLO COMUNICATIVO Y DEL LENGUAJE
- DESARROLLO SOCIAL Y EMOCIONAL



# JUGUETES QUE ESTIMULEN

Aunque hay características particulares de juguetes. Debemos de encontrar juguetes que integren el desarrollo de diferentes áreas.



# Buenas prácticas para estimular el desarrollo

- Partir de un conocimiento adecuado de los patrones y secuencias de desarrollo y aprendizaje en los niños.
- Integrar todas las áreas del desarrollo, considerando que todas son importantes y están estrechamente interrelacionadas.
- Usar las estrategias y métodos que han probado su efectividad para favorecer un desarrollo óptimo.



# Buenas prácticas para estimular el desarrollo

- Planificar/posibilitar experiencias que promuevan el aprendizaje partiendo de la base de que el juego, la experimentación y la interacción positiva son un vehículo fundamental para promover la autorregulación, el lenguaje, la cognición y la competencia social.



# Buenas prácticas para estimular el desarrollo

- Aceptar que el desarrollo y aprendizaje avanzan cuando los niños son motivados a alcanzar un nivel apenas superior a su dominio actual, y también cuando tienen muchas oportunidades para practicar habilidades recién adquiridas.



# Buenas prácticas para estimular el desarrollo

- ✓ **Intereses y motivaciones.**
- ✓ **Variables temperamentales.**
- ✓ **Entornos del desarrollo**



# Buenas prácticas para estimular el desarrollo

- Utilizar material adecuado al nivel cognitivo y de juego del niño, atendiendo a sus intereses tanto como a estilos de procesamiento.
- Incluir juguetes y objetos de su interés referidos a juegos sensoriomotores (pelotas, globos, pompas, juguetes musicales...), manipulativos (encajes, construcciones, pizarras, etc.) y simbólicos (muñecas, comidas, coches..).



# Buenas prácticas para estimular el desarrollo

- Incluir situaciones de: juego sensorio-motor conjunto, juego solitario con juguetes u objetos de interés, juego paralelo y/o, cooperativo, elic平ación de actos comunicativos (petición, rechazo, comentar o compartir..), contagio emocional y elic平ación de emociones compartidas, toma de turnos e imitación.



# JUGAR A

- **Juegos sensorio-motores:**
  - Juegos físicos o de ejercicio motor
  - Juegos manipulativos
  - Juegos persona-persona
  - Juegos persona-objeto-persona.
- **Juegos de construcción y creativos**
- **Juegos pre-simbólicos y simbólicos**
- **Juegos de informática (compartidos)**
- **Compartir videos musicales o infantiles Cuentos**
- **Juegos de lenguaje (emparejar, seleccionar, denominar)**



# Juegos

Exagerar expresiones emocionales de asombro, sorpresa, alegría asociadas a conductas, emociones o muestras de interés del niño hacia objetos o sucesos.



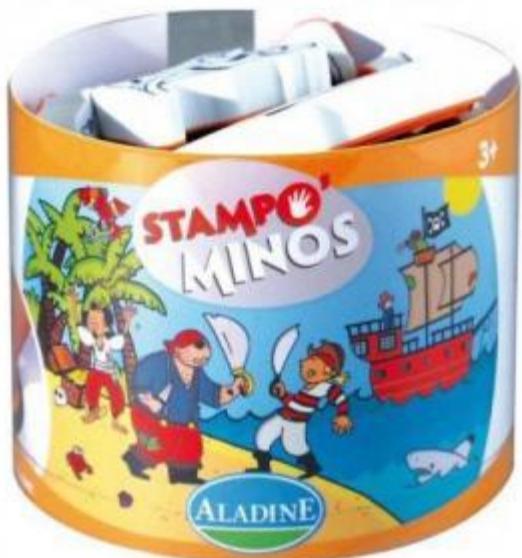
# Desarrollo motor

- Bilibio es un juego divertido que se transforma según la imaginación del niño. Es un trompo, pero puede ser un puente, un asiento para moverse o en el que balancearse..., pero también puede ser un recipiente para llenar, vaciar...



# Habilidad motriz

## Estampación



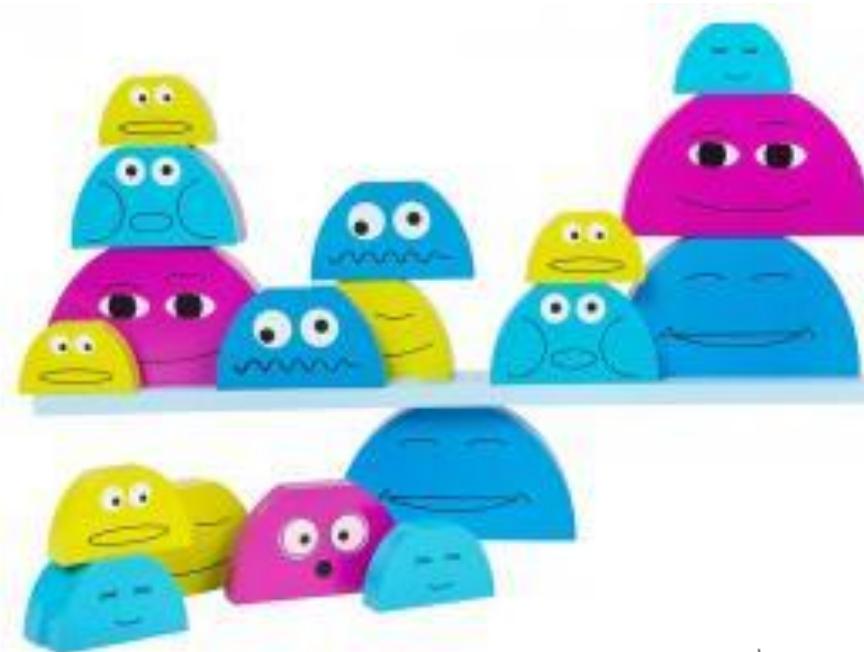
# Habilidad motriz

## Perforadores , ceras para el baño



# HABILIDAD MOTRIZ CONTROL E INHIBICION

- Balanza De Equilibrio Amiguito de BuitenSpeel



# Motricidad fina

Fabricar casas, castillos, vehículos y cualquier otro objeto de su imaginación con estas pajitas de colores



# Habilidad motriz puzzles imantadas, cadenas de animales



# Habilidad motriz creatividad



# Juegos sociales

## La pesca, oca gigante, equilibrio

### Tactilolotos



# Juegos lenguaje preguntas y respuestas con tiempo



# Lenguaje

- El juego consiste en asociar las cartas entre ellas: para formar una pareja, hay que asociar una escena de un cuento con un objeto relacionado



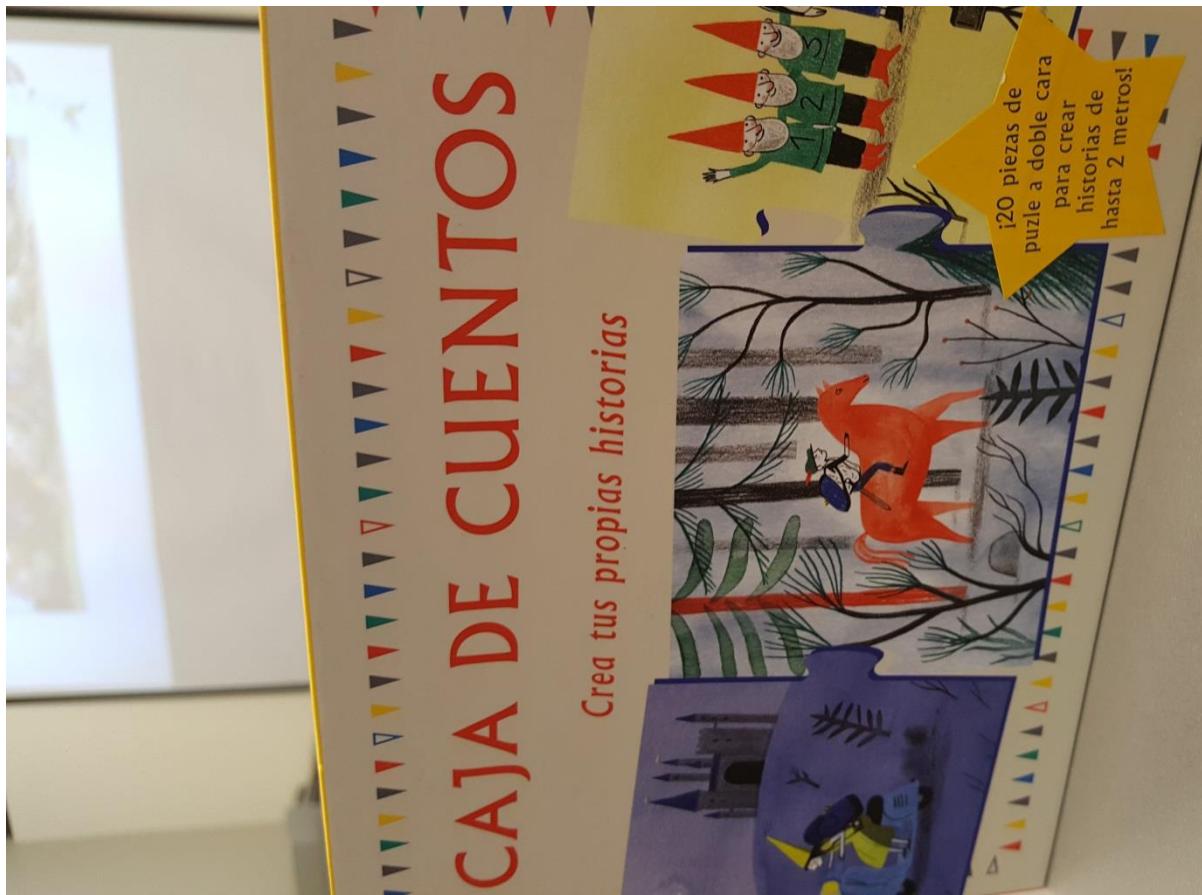
# Habilidades semánticas



# Observación léxico



# Crea cuentos



# Adivinanzas con apoyo

ALAIN RIVOLLET & GAËTAN BEAUDANNOT

# CONCEPT

GRACIAS A CONCEPT, YA NO NECESITARÁS HABLAR PARA COMUNICARTE.  
¡MEDIANTE LA COMBINACIÓN DE ICONOS UNIVERSALES,  
PUEDES ADVINAR CIENTOS DE OBJETOS, TÍTULOS Y PERSONAJES!

CONCEPT ES UN JUEGO DE ALAIN RIVOLLET Y GAËTAN BEAUDANNOT  
PARA 4 O MÁS JUGADORES QUE SE JUEGA EN 40 MINUTOS.

10  
+as de premios!  
internacionales!

5425016922668  
CONCEPT / ASODEE  
30,00 €

- 110 CARTAS • 1 TABLERO
- 1 REGALO • 2 AYUDAS DE JUGADOR • 1 RECIPIENTE DE ALMACENAMIENTO
- 39 FICHAS (27 SIMPLES Y 12 DOBLES)
- 47 PEONES DE PLÁSTICO (1x2, 4x1 y 42 CUBOS)

Rn: CON-SP01  
Rn: LU2016R15  
MADE  
IN  
GERMANY

0-3

Barcode: 5 425016 922668

A GAME FROM REEDS PRODUCTION PUBLISHED BY SOMBRERO PRODUCTION.  
© SOMBRERO PRODUCTION (2013) • ALL RIGHTS RESERVED.  
Sombrero Production, 8, rue des Carmélites, 75002 Paris • France  
+33(0)1 95 41 32 • www.sombrero.com  
Material para uso privado. ATENCIÓN! No recomendado para niños menores de 3 años.  
Contiene piezas pequeñas. Riesgo de asfixia. Conserva esta información.  
Imagen no contractual. Las formas y colores puede variar.

# Lenguaje 4 años deben de guiarse unos niños a otros



# Función ejecutiva JUEGOS DE INGENIO



# Pensamiento memoria y velocidad de procesamiento



# Función ejecutiva



# Velocidad de procesamiento



# Atención lenguaje 5 Super juegos!!

## Toda la familia



# Atención velocidad de procesamiento



# Juego imantado seguir instrucciones y crea



# Tangram función ejecutiva

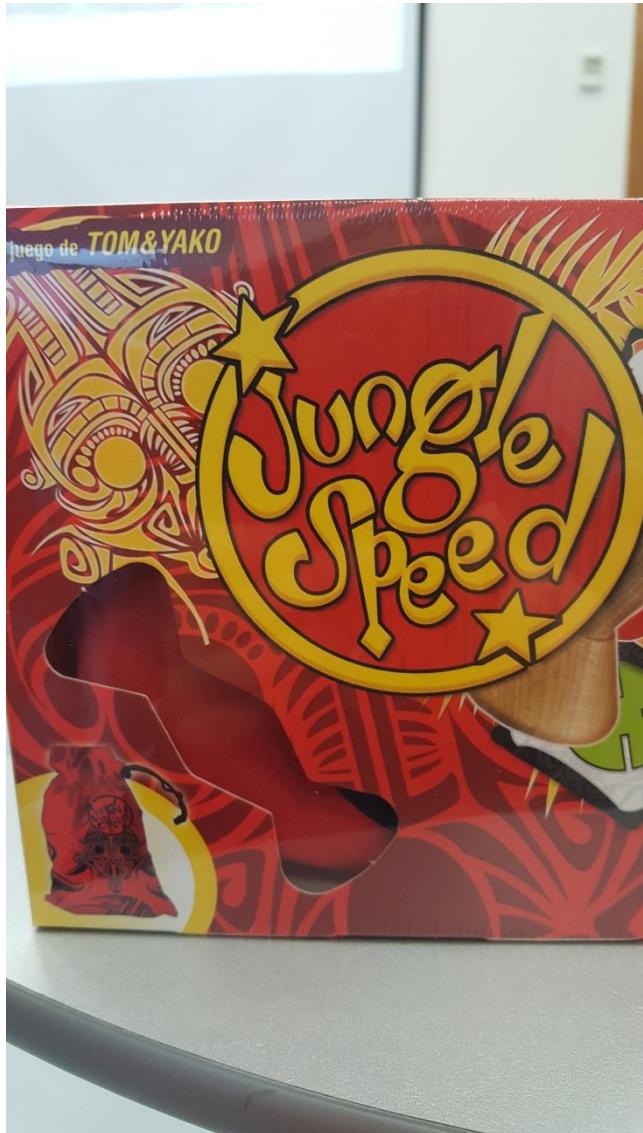


# Imitación seguir instrucciones



# Busca busca... está camuflado





Atención y  
concentración!!!  
A partir de 7  
años!!!!  
Tienes que coger  
el Totem

# Atención inferencias velocidad de procesamiento



# Block A Block Gigante 90 Cm de BuitenSpeel

- **Bolos Latas Rojos**  
de BuitenSpeel



# **EJEMPLOS DE JUEGOS SENSORIOMOTORES que no son del todo juguetes ....**

**TRASVASAR LENTEJAS**



**TRASVASAR – LANZAR FIDEOS**



**JUGAR CON AGUA, CON PISTOLAS  
O CON MOLINILLOS DE AGUA**

**JUGAR CON GELATINA**



# LENQUAJE CREAR HISTORIAS

## DIFERENTES PUNTOS DE VISTA



# Por qué? Lenguaje buscar causas juego que nos enseña hacer preguntas

- **¿POR QUÉ? PORQUE SÍ GA251**



# Lógica



# Sensaciones propioceptivas



# Juegos para reforzar progresos



# reforzar progresos





# Grupos familia quién es quién????



# Lenguaje crear historias

## muñecos miniaturas



# Juegos regulación

- Cambios de actividades o transiciones
- Actividades poco interesantes
- Actividades que exigen mantener esperas o tiempo.
- Actividades con nivel de exigencia alto /social/cognitivo o de control/





# Aplicaciones



# Juegos de transición



# Juegos de transición



# Caseros





# Bromas





# Shock

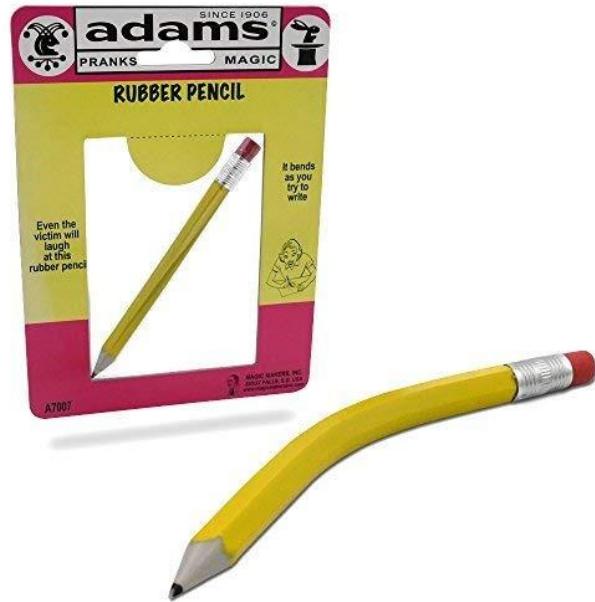




[www.todo colección.net](http://www.todo colección.net)









# Bromas



# Bromas



ebecatorres.es

A close-up of Woody's face from Toy Story. He has his signature wide, toothy grin and is wearing his brown cowboy hat. A large, orange-outlined speech bubble is positioned to the left of his head, containing the text "maria.jose@valores.ora.es".

[maria.jose@valores.ora.es](mailto:maria.jose@valores.ora.es)