



PARA CADA EDAD,  
UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA

# Juegos educativos para el verano

Los pequeños de la casa pueden continuar mejorando sus habilidades durante las vacaciones, de forma divertida. Con imaginación y guiándoles en las actividades, obtendremos muy buenos resultados.

**Juan Vicente Blázquez**  
Psicólogo. Centro Ortofón de  
Logopedia y Psicología Clínica de  
Valencia.



**H**a llegado el verano y se han terminado las clases, pero eso no quiere decir que los niños deban dejar de aprender. De hecho, con escenarios como la playa o la montaña, animados por las buenas temperaturas y por el aumento del tiempo que pasan en familia, pueden disfrutar de un montón de juegos pedagógicos, con los que aprender de forma diferente.

Éstos serán más complicados y sofisticados según los rangos de edad, pero todos servirán para estimular al niño, mientras se entretiene. Os descubrimos sus beneficios y lo que potencian en los pequeños.

## DOS Y TRES AÑOS

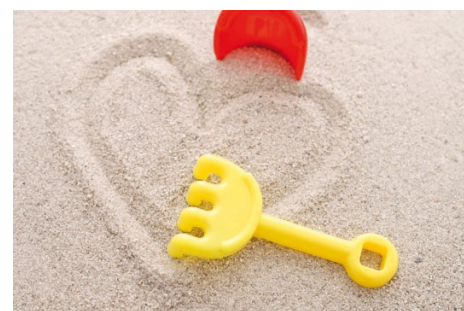
En este tramo de edad, los niños pasan por su primera etapa en la educación infantil, donde los aprendizajes son muy básicos, pero no por ello menos importantes. De hecho, durante esta etapa se van instalando las bases de todo lo que vendrá después.

● **Atención y lenguaje:** en este ámbito puede resultar muy interesante jugar a encontrar objetos u animales. Primero, los papás explican el nombre de las cosas y describen el color que tienen, valiéndose de un libro con vocabulario visual. Y luego, hay que buscarlas. Por ejemplo, si estáis en la playa, coged un libro relativo a este entorno e intentad encontrar los objetos que aparecen en él: sombrilla, pelota hinchable, crema, toalla, gafas de bucear...

● **Motricidad y creatividad:** el contacto con la naturaleza y el entorno permite realizar juegos con piedras, palos, tierra o arena. Una

buena opción es ir dibujando diferentes formas que estén a vuestro alrededor y, a continuación, o bien podéis jugar a adivinar qué objeto se ha dibujado con materiales naturales por parte del niño (como si fuera una modalidad del veo-veo), o pedirle al niño que haga un objeto concreto: una nube, un árbol, un barco, una montaña, etcétera.

● **Memoria:** coged diferentes muñecos o juguetes pequeños y jugar a esconderlos, para que vuestro hijo los busque y descubra dónde están. Una vez que localice cada uno de ellos, y sin moverlos de su sitio, decidle que os mire a los ojos mientras le preguntáis por los diferentes lugares: ¿qué hay debajo del cubo?,



¿qué hay detrás del árbol?, ¿qué hay debajo de la toalla de playa?... Si no consigue acertar las preguntas a la primera, animadle a que repita. También puede ser él mismo el que esconda los juguetes.

● **Lenguaje:** no olvidéis que la lectura de cuentos por parte de los padres es importante ahora que se ha acabado el curso. Por tanto, aunque no es un juego o actividad propia del verano, siempre podéis hacer adaptaciones a cuentos que tengáis y darles un "toque estival". Por ejemplo, haced que Caperucita no vaya a ver a su abuelita por el bosque, sino por la playa. Otra opción es adquirir alguno de los muchos relatos adaptados al verano como *Teo va de vacaciones* (Editorial Timun Mas) o *En la playa* (Editorial SM). Y no olvidéis preguntar por las narraciones o hacer hincapié en palabras nuevas, tanto en la lectura como posteriormente en el ambiente cotidiano.

● **Conceptos matemáticos y creatividad:** podéis utilizar las figuras geométricas básicas (triángulo, cuadrado y círculo) y combinarlas mediante el dibujo, ya sea en papel o en arena o en tierra. Por ejemplo, con un círculo y un

cuadrado formamos una tienda india en un planeta; con un cuadrado y un triángulo tenemos una casa, etcétera.

● **Capacidad artística:** inventaos canciones con palabras que acaben igual y tengan una rima fácil, a partir de canciones que ya existen. Es importante que utilizéis canciones que se oyen habitualmente durante el verano, para que a los niños les sea más sencillo aprender.

## CUATRO Y CINCO AÑOS

Los pequeños de estas edades ya se interesan más por experiencias nuevas, son más independientes y muestran una gran imaginación.

● **Atención y creatividad:** podéis utilizar como referencia alguna imagen que busquéis por Internet, como una pirámide o una casa; o una foto de alguna estructura hecha en casa, como un castillo de juguete. Después, utilizaréis materiales del entorno natural (arena, palitos, piedras, hojas...) para ayudar a vuestro hijo a realizar dicha estructura. Siempre le indicaréis al pequeño que se debe fijar en el modelo que traéis de casa.

● **Motricidad:** a esta edad los niños ya tienen una capacidad psicomotriz potenciada en su etapa de Educación Infantil en el colegio, que os permitirá hacer tareas de exploración con pruebas en entornos naturales. Uno de los juegos que les encantará será el de la yincana. Para ello, inventaremos nombres de lugares con características de sus juguetes preferidos del momento (como la montaña Gorríti o el río de Rapunzel), y a partir de ahí proponedle pruebas como: conseguir coger un pañuelo que está alto (en la montaña Gormiti) mediante saltos, esforzarse en llegar a un objeto en un tiempo determinado, cruzar una zona (el río de Rapunzel) con volteretas, etcétera.

● **Memoria:** antes de entrar o llegar a algún sitio al que ya habéis ido durante el verano podéis preguntarle a vuestro hijo qué es lo que recuerda que había allí la última vez que estuvo. De este modo se potencia cualquier recuerdo y se estimula el ejercicio de la memoria. Este juego se puede convertir en algo muy motivante si le reforzáis sus mejoras.

● **Lenguaje:** de nuevo, la mejor propuesta es un momento de lectura, corto pero diario, →



→ con nuestro hijo. Pero también hay que tener en cuenta que ahora que tenéis más tiempo libre y lo compartís con él, es fundamental, por la edad que tiene, que también empiece a veros leer a vosotros. Esto será muy estimulante para él.

● **Conceptos matemáticos:** mientras paseáis podéis ir haciendo recuento de cosas. Si elegís coches, contad dos o tres tipos de colores de coches desde el punto de inicio hasta el punto de llegada. Si elegís gente, podéis contar gente con barba, sin barba y con bigote. Tenéis todo un universo de posibilidades.

● **Capacidad artística:** guardar un espacio para pintar sin normas ni reglas, con lápiz o con las manos; y reservar un corcho para ir colocando las obras de arte veraniegas, por fechas, son unas opciones muy divertidas para los niños, que seguro que les encantarán.



**El juego es uno de los mejores recursos para aprender o para repasar los conocimientos adquiridos**

## SEIS Y SIETE AÑOS

A los seis años, el niño comienza la Educación Primaria, con lo que las exigencias académicas ya son superiores. Es una etapa importante a nivel del desarrollo intelectual en la que nuestro hijo es más responsable y ya es capaz de resolver problemas concretos.

● **Motricidad:** el disco volador o una pelota en este momento se configuran como unos instrumentos que van a ayudaros a trabajar la coordinación viso-motora. Para ello podéis alejaros (un espacio que podéis ir aumentando según la mejoría del niño) y lanzad uno de estos objetos. El niño lo tendrá que atrapar, o intentar darle, en el caso de la pelota. También podéis poner un aro de plástico en la piscina e intentar lanzar dentro objetos que floten, a modo de competición.

● **Atención y memoria:** en este ámbito, la propuesta es elegir una imagen: preferente-

mente hay que combinar alguna que le llame la atención al niño (por ejemplo un personaje de dibujos que le guste) con otras imágenes menos relevantes para él. Una vez elegidas, le enseñáis una de ellas durante cinco minutos en un día determinado y le preguntáis sobre lo que recuerda al día siguiente o a los dos días.

● **Lenguaje y memoria:** podéis introducir cada día una palabra nueva para el niño, dentro de un contexto en el que estéis realizando una determinada actividad; por ejemplo, la palabra “cebo” en un río donde se puede pescar. En ese momento le explicaréis su significado. Iréis apuntando las palabras de toda la semana para después preguntarle al niño y que intente recordar la palabra, su significado y, muy importante, el contexto.

● **Conceptos matemáticos y capacidad artística:** proponerle un objeto determinado para buscar; por ejemplo, si estáis en la playa, la crema solar o las personas que lleven un bañador azul. Y el primero que llegue al número de cosas encontradas que determinéis puede pedirle al otro que imite lo que quiera: un animal, una escena de una película, unos dibujos animados, etcétera. ☐