**O XOGO**

**INTRODUCIÓN**

Aínda que pareza que o xogo se adquire de xeito natural, todos os nenos e nenas atravesan etapas no desenvolvemento das habilidades do xogo, que van dende o uso de xoguetes sinxelos, ata os xogos con outros nenos e nenas, o xogo representativo e o xogo simbólico.

Esta capacidade de xogar e de facelo cada vez de maneira máis complexa e elaborada vai repercutir noutras áreas, como a social e a comunicativa. Podemos dicir que o xogo é máis que unha ferramenta de aprendizaxe para o neno ou nena; é unha parte do seu desenvolvemento e como tal debe ser abordada de maneira ampla e adaptada ás características concretas de cada alumno ou alumna.

Existen diversos tipos de xogo que hai que ir ensinándolle á persoa paulatinamente:

* **Xogo interactivo**: Os xogos que se realizan interactuando cun adulto. Trátase de xogos moi sinxelos e cun compoñente motor: formiguiñas, cucú- tras…
* **Xogo funcional**: Xogar adecuadamente cos xoguetes: facer pompas en lugar de xirar un pompeiro, rodar un coche en vez de xirar as rodas etc.
* **Xogo recíproco**: Xogar con outra persoa intercambiando un obxecto (por exemplo lanzar unha pelota).
* **Xogo de regras**: xogos de dous ou máis participantes nos que hai que seguir unhas normas: birlos, xogos de mesa…
* **Xogo simbólico:** Xogo de ficción, xogo imaxinativo.

***PASOS PREVIOS ANTES DE COMEZAR A TRABALLAR DE MANEIRA* ESTRUTURADA A CONDUTA DO XOGO:**

A meta máis importante a tratar cos nenos e nenas é lograr desenvolver comportamentos interactivos espontáneos que conteñan un propósito e que sexan intencionais.

***SEGUIR O LÍDER***: non importa o que estea facendo o neno ou nena. O esencial é seguir o liderado do neno ou nena e facelo interactivo. Comezaremos por facer o que o rapaz ou rapaza faga e axudarémoslle a conseguir o obxectivo. Nunca interromperemos un proceso interactivo unha vez que o neno ou nena se incorpore a el.

***TRATAR AS ACCIÓNS DO NENO OU NENA COMO SE FOSEN INTENCIONAIS E CHEAS DE PROPÓSITO***: ás veces o seu comportamento parece descontinuo e sen propósito (levantar e soltar obxectos sen obxectivo aparente).

Ao darlle atención a cada un dos movementos do neno ou nena como se fose a cousa máis importante do mundo, o seu interese e enerxía convencerán o neno ou nena de que calquera cousa que está facendo ten sentido e conseguirá unha resposta. Por exemplo, se o/a neno/a está suxeitando algo, darémoslle un obxecto similar a suxeitar, e logo outro e outro. Se o/a neno/a solta algo, ponllo outra vez na súa man, “ Toma, caeuche isto”. Aínda cando sexa obvio que o/a neno/a quixo soltalo, só con poñer algo na súa man axudará a mantelo facendo algo, e aínda que volva soltalo de novo, pode que o/a neno/a marche ou dirixa a súa atención a outra cousa; entón tomaremos a nova acción como punto de partida e seguiremos coa comunicación. Se el ou ela se nega tamén se está comunicando. Estes xestos son o comezo de abrir e pechar círculos de comunicación.

***ESTIRAR OS DESEXOS DO NENO OU NENA E ALGUNHAS VECES FACER O PARVO***:

Calquera que sexa a maneira na que o/a neno/a comunique o seu desexo por algo, é importante responder rapidamente. Pero isto pódenos levar a rematar coa interacción moi rápido. Por iso, é aconsellable estirar ese desexo en tantas interaccións como sexa posible. Por exemplo, se nos sinala un obxecto, en vez de darllo de inmediato, preguntarlle ao neno/a se quere ser levantado para ensinarlle o que desexa, entregarlle o obxecto equivocado e facer o parvo unhas cantas veces, ofrecerlle un obxecto similar e mirar a ver se quere algo máis

***DIFERENCIAR AS NOSAS ACCIÓNS DAS DELES***: a miúdo os nenos e nenas, á hora de facer algo, collen a man dos seus pais e nais como unha extensión do seu propio corpo. Isto impide que a acción se converta noutra máis complexa por dificultades motrices ou falta de diferenciación do outro. É importante poñernos fronte ao neno/a para incrementar o contacto cara a cara; desta maneira poderemos ver as expresións do/a neno/a e el/a verá as nosas. Expresaremos pracer con cada movemento que el/a faga e darémoslle máis obxectos para que os colla e así estimulalo/a a que faga o mesmo. Axudarémoslle a facer o que queira pero a poder ser coa nosa man sobre a súa (que sexa el/ela quen nos guíe e non o contrario). Alongaremos as pausas e as nosas accións tanto tempo como o/a neno/a estea atento/a e esperando o que nós poidamos darlle.

***AXUDARLLE A FACER O QUE EL/A QUEIRA FACER***: por exemplo, se o/a neno/a está aliñando obxectos, darémoslle o seguinte obxecto unhas cantas veces máis, e cando el/a acepte isto, poñeremos nós o próximo obxecto onde el/a o puxera. Cando o/a neno/a acepte isto, trataremos de colocar un obxecto no lugar inadecuado, e se el/a protesta, recoñeceremos o erro e poñerémolo onde queira. Manteremos esta desorde pero suavemente para evitar que o/a neno/a se desorganice ou se vaia a outro lado. Cando axudemos o/a neno/a, trataremos de controlar os obxectos que lle damos para aumentar o número de veces que o/a neno/a nos comunicará se quere outro obxecto igual ou diferente.

***TER XOGUETES SENSORIAIS, DE CORDA, DE CAUSA-EFECTO***…: para atraer a atención e interese do/a neno/a. Ás veces é máis fácil manter a súa atención con xoguetes que o/a estimulen por si sós (un xoguete de corda que anda só) que se intentamos estimulalos nós directamente.

***DARLLE UN PROBLEMA PARA SOLUCIONAR***: por exemplo, colocarémonos no medio do seu camiño, ou poñerémoslle a camiseta polos pés, ou darémoslle os zapatos equivocados.

***NON ACEPTAR UN “NON” POR RESPOSTA. DESFACER O QUE FIXEMOS É UNHA RESPOSTA***: nalgúns casos, o rexeitamento é a resposta e podemos tratala como unha maneira de continuar adiante e intentar algo novo. Por exemplo , “non queres isto!”, vale, toma este outro”. En esencia, a nosa persistencia dará froito a medida que o/a neno/a se vaia dando conta de que imos parar de perseguilo/a e de tratar as súas accións como funcionais.

***ESTIMULAR A EXPLORACIÓN E AS ELECCIÓNS DO/A NENO/A*:** é moi importante ensinarlle ao neno/a a empezar cousas pola súa conta.

***DARLLE NOVOS SIGNIFICADOS AOS COMPORTAMENTOS ANTIGOS*:** se o/a neno/a comeza a dar voltas sobre si mesmo/a, collerémoslle as mans e bailaremos con el/a, cantando algunha canción infantil que mencione un carrusel. Os/as nenos/as recoñecerán estes xestos e abrirán as súas portas aos significados simbólicos.

***ABRIR A PORTA AO XOGO SIMBÓLICO***: debemos intentar que a interacción aumente e para iso realizaremos xogos imaxinarios sempre que nos sexa posible. É dicir, se o/a neno/a nos pide galletas darémoslle galletas e un vaso imaxinario, e se se quere ir darémoslle unhas chaves imaxinarias e observaremos se apaga a luz imaxinaria. Todas as oportunidades deben ser usadas para fomentar a imitación de accións simbólicas.

***EVITAR UNHA SOBRECARGA VERBAL****: ser claros, concretos, usar frases curtas, falar sempre de fronte e a curta distancia. Aínda que non teña ningún problema de audición e estea prestando atención, pódelle resultar difícil comprender o punto esencial da súa explicación, así como identificar a información importante.*

**XOGOS DE INTERACCIÓN**

O primeiro tipo de xogo infantil é facer, cara a cara, algún xogo que normalmente se practica con bebés. Xogos como o “Cucú-tras” son deste tipo. Algúns nenos e nenas poden tirar máis proveito deste xogo se se estimula con contacto corporal (cóxegas, por exemplo) e se establece unha rutina, é dicir, repetilo ao principio sempre da mesma maneira.

Exemplo: Dicir moi amodiño “ un, dous, tres” mentres te acercas ao neno/a e comezas a facerlle cóxegas cando digas o número tres. Despois de moitas repeticións, o/a neno/a familiarizarase e, ademais, anticipará o que vas facer. Pouco a pouco comezará a compartir a rutina contigo, como contar á vez, ou coller as túas mans e colocalas para que lle fagas as cóxegas.

**Outros xogos de interacción**

* As pompas de xabón
* As buxainas e muíños
* Os matasogras
* Instrumentos musicais: maracas, pitos, axóuxeres, tambores caseiros…
* Bailar
* Rodar polo chan e a herba
* Hamacas, randeeiras e outros para mexelo
* Xoguetes de apertar e lanzar auga na bañeira
* Marionetas
* Xogos coas mans e cos dedos ( “a boaventura”, “este comprou un ovo”, “gatiño miau”, “cinco lobiños”….)
* Pintar: pintura de dedos, pinceis grandes, pinturas grandes, triangulares para favorecer collelas…
* Sinalarnos diante dun espello: para facer esta interacción máis atractiva
* Xogos compartidos na area
* Contos con debuxos grandes
* Xogar a meter ou sacar obxectos dentro doutros
* Pelota: facela rodar, dar patadas
* Movementos de coordinación : botar moedas no peto, poñer e quitar o tapón dunha botella , abrir e cerrar caixas ….

**XOGOS DE CONTACTO CORPORAL**

**Rodaremos por enriba de distintos materiais**

**Masaxes corporais**

**Coas mans na masa: plastilina, pintura de dedos, amasar…**

**Pinzas e estimulación dos dedos. Pelar froitas (unha mandarina, unha laranxa), agarrar xoguetes pequenos con dous dedos, ensartar nun fío…**

**Outros exercicios:**  lanzar obxectos (ou unha boa guerra de coxíns), balancearse, rodar, arrandearse, sentar sobre unha bóla grande de ximnasia, as piscinas de bólas, tobogáns, trepar… son exercicios marabillosos de estimulación sensorial.

**A IMITACIÓN**

Os pais e nais normalmente imitan os seus pequenos, como unha maneira de xogo temperán e de interacción. E esta é unha boa base para fomentar a interacción cos nenos e nenas: imitar nun principio os seus xogos e ilos dotando de sentido con pequenas pautas estruturadas. Ao establecer as bases de interacción, despois seranos máis sinxelo conseguir que o/a neno/a nos imite a nós e, a partir de aí , ir avanzando no xogo funcional.

A imitación é un dos recursos máis importantes de que gozan os nenos e nenas cun desenvolvemento normal.

Comezarase coas maneiras máis sinxelas de imitar, e progresarase despois a formas máis difíciles.

Cando os/as nenos/as adquiren a habilidade de imitar o cambio reflectido neles/as é enorme: comezan a ser máis sociables e a imitar os roles dos demais, a linguaxe regularmente increméntase e algúns deles comezan a mostrar novas habilidades. A imitación é a base da aprendizaxe.

**Sistema de traballo:**

Realizaremos os exercicios sentados, co adulto e o/a neno/a fronte a fronte nunha mesa. Máis adiante pódense facer tamén no chan.

Faise unha acción (por exemplo “ dar palmas”) e de inmediato dáse a orde “faino ti”. O/a neno/a ten que imitar esa acción (por iso non se lle dá a orde verbal (“dá palmas”). Cada vez que o/a neno/a o fai ben, con ou sen axuda, recibe unha recompensa: un cachiño de algo que lle guste, unha caricia e un “bravo”, “que ben o fas, dás palmas”... No caso de que o/a neno/a non repita a acción, cóllenselle as manciñas e axúdaselle a facer o xesto.

**A IMITACIÓN CON OBXECTOS**

O primeiro tipo de imitación intencionada que aprenden os nenos e nenas é a imitación de actos sinxelos usando obxectos.

A imitación de obxectos sinxelos implica actos para os cales o obxecto foi proposto, e obxectos que teñen calidades que atraen a atención do/a neno/a. Sacudir un axóuxere ou empurrar un coche facendo “run-run” son bos exemplos.

Un seguinte paso sería a imitación de actos onde o obxecto non cumpre coa súa función. Por exemplo, golpear a mesa cunha baqueta, en vez de golpear un tambor; de novo hai un ruído que capta a atención do/a neno/a e o /a divirte.

Exemplos de imitación con obxectos:

* Meter 3 obxectos nunha caixiña.
* Meter un obxecto pequeno noutro máis grande.
* Introducir arandelas nun pau vertical.
* Golpear dúas tapas dunha pota.
* Facer unha cobriña de plastilina.
* Facer unha boliña de plastilina.
* Apertar un xoguete dos que soan.
* Facer rodar un coche.
* Voar un avión.
* Facer rodar unha pelotiña sobre a mesa ou sobre o chan.
* Lanzar unha pelotiña ao contrario.
* Peitearse.
* Lavar a cariña cunha esponxa.
* Cepillar os dentes.
* Limpar o nariz cun pano.
* Facer que dorme.
* Darlle de comer a unha boneca cunha culler.
* Meter a boneca na cama.
* Poñer un sombreiro.
* Abrir un libro.
* Pasar a páxina dun libro.
* Abrir /pechar unha porta.
* Acender/Apagar a luz.
* Engurrar papel.
* Romper papel.

**IMITACIÓN MOTRIZ GROSA:**

A imitación de movementos corporais segue a imitación de obxectos. A imitación de movementos corporais é máis difícil porque require que o/a neno/a recorde que fixeches e entón imitar esa acción.

Débese empezar con movementos fáciles que o/a neno/a poida ver representados. Por exemplo, imitar aplausos é un bo recurso para empezar. Aplaudir é algo que moitos nenos e nenas fan espontaneamente. Aplaudir fai ruído e pódese ver a outra persoa facéndoo mentres un/ha mesmo/a o fai á vez.

É máis fácil comezar con movementos longos antes de ir cara a movementos máis pequenos, como menear rapidamente os dedos.

Por exemplo, tocar o seu nariz ou poñer as súas mans sobre a cabeza serán máis difíciles para o/a neno/a, que non pode ver se a acción está sendo representada axeitadamente.

**TRUCO: facelo diante dun espello se falla a imitación fronte a fronte.**

* + Dar palmas
  + Dar palmas sobre as pernas
  + Levantar os brazos
  + Estender os brazos cara aos lados
  + Tocar a barriga
  + Sacudir a cabeza
  + Facer adeus coa man
  + Fregar as mans
  + Palmear sobre a cabeza
  + Facer o xesto de “si”
  + Abrazarse
  + Tocar o nariz (diferentes partes do corpo)
  + Rascar a cabeza
  + Cubrirse a boca coas mans
  + Poñerse de pé
  + Gatear
  + Andar cos talóns
  + Andar de puntas

**IMITACIÓN DE MOVEMENTOS FACIAIS**

* + Abrir a boca moito e dicir “AAAAAAAAAAAA”
  + Coller a lingua cos dedos
  + Sacar a lingua
  + Bater os dentes
  + Rir
  + Cerrar os labios con forza (MMMMM)
  + Inflar as meixelas
  + Dar un bico (con ruído)
  + Tocar os dentes de arriba coa lingua
  + Mover a lingua en círculos
  + Sorber cunha palliña

Como ao principio lle custa moito facelo, debemos axudarlle, por exemplo, colocándolle a man na boca para moverlle os beizos, pero sempre con alegría. Con estes exercicios hai que esaxerar moito, ter arredor moitos xoguetes que ao neno/a lle encanten. Ás veces é bo axudarse dun chupa chups ou de iogur para motivar que saquen a lingua.

**CONTINUAMOS COA IMITACIÓN:**

Un truco para ter en conta: como estes exercicios van presentando cada vez máis complicación, é bo comezar con exercicios que o/a neno/a xa domine para ir “quecido” antes de introducir un novo. Se o/a neno/a non é capaz de facelo por si mesmo/a ao principio, axudarémoslle nós.

Bloque de exercicios 1: Imitación exacta. Con estes exercicios o/a neno/a irá adquirindo cada vez máis conciencia das partes do seu corpo e irase introducindo o concepto de “lateralidade” (temos unha parte dereita e unha parte esquerda).

Orde: “(nome do neno/a), faino ti”. O/a neno/a ten que imitar exactamente. Captar antes a súa atención e provocar o contacto visual.

1. Levantar brazo esquerdo

2. Levantar os dous brazos

3. Levantar brazo dereito

4. Facer o xesto de sinalar coa man dereita

5. Facer adeus coa man dereita

6. Facer adeus coa man esquerda

7. Colocar as dúas mans sobre a tripa

8. Colocar a man dereita sobre a tripa

9. Colocar a man esquerda sobre a tripa

10. Dar palmas unha vez

11. Patexar unha vez co pé dereito

13. Patexar unha vez co pé esquerdo.

*Bloque de exercicios 2. Imitación exacta. Serie de dous exercicios nos que se combina imitación, motricidade grosa e imitación con obxectos.*

1. Palmear, colocar o puño sobre a mesa

2. Beber dunha cunca, colocar a palma da man sobre a mesa

3. Tocar o nariz, patexar o chan co pé

4. Tapar os ollos, levantar os brazos

5. Saltar unha vez, xirar.

*Bloque de exercicios 3. Imitación exacta. Serie de tres exercicios nos que se combina imitación motricidade fina, imitación motricidade grosa e imitación con obxectos.*

1. Palmear, golpear a mesa co puño, tocar o nariz

2. Patexar, levantar os brazos, colocar as mans na tripa

3. Colocar o teléfono na orella, beber da cunca, golpear a mesa co puño.

*Bloque de exercicios 4. Os cruzamentos.*

1. Tocar o ombro esquerdo coa man dereita

2. Tocar o ombro dereito coa man esquerda

3. Tocar o xeonllo esquerdo coa man dereita

4. Tocar o xeonllo dereito coa man esquerda

5. Tocar a orella dereita coa man esquerda

6. Tocar a orella esquerda coa man dereita.

*Bloque 5. Imitación de accións representadas en fotos. Hai que ter as fotos preparadas coas accións que o/a neno/a ten que imitar.*

Poñer a foto á altura dos ollos, mostrarlla ao neno/a e dar a orde: “(nome do/a neno/a), faino ti”.

1. Levantar os brazos (foto de alguén cos brazos erguidos)

2. Palmear

3. Tocar o nariz

4. Tocar a tripa con ambas as mans

5. Man sobre a cabeza

6. Peitearse

7. Perna levantada

8. Telefonar

9. E así todos os exercicios que fomos practicando previamente en imitación motriz grosa, movementos faciais e imitación de obxectos.

**A IMITACIÓN CON MODELOS**

A imitación de modelos consiste en que nós construímos algo e o/a neno/a teno que imitar.

Un exercicio de imitación é presentar modelos fotografados que o/a neno/a ten que construír de igual maneira tras a orde “faino ti”. Hai moitas posibilidades. É un xogo que mellora a concentración e a atención, manteno/a moi entretido/a, e segue fomentando a imitación.

**O XOGO CAUSA-EFECTO**

A primeira etapa do xogo con xoguetes é aprender a utilizar os xoguetes con “causa e efecto”.

Esa acción pode ser moi sinxela, como axitar un axóuxere, ou pode ser máis complicada, como darlle corda a un xoguete que ten movemento. Estes xoguetes ensínanlles aos nenos/as que as súas accións poden causar un evento específico observable e mostrarán máis interese polos xoguetes cando aprendan que poden facer con eles cousas divertidas.

Elixe sempre ao principio xoguetes que requiran movementos faciais: un botón moi grande onde apertar para que “pase algo”, por exemplo. A motivación será maior se a acción do xoguete é pracenteira para o/a neno/a (por exemplo, se lle gusta a música, xoguetes que soen ou apertar un botón).

En ocasións é preciso demostrar varias veces como usar o xoguete, e despois dirixir a man do/a neno/a coas nosas mans ata que aprenda.

**CARA AO XOGO SIMBÓLICO**

Podería consistir en poñer unha boneca nunha cama e tapala. Isto é un primeiro paso cara a onde se pretende que vaia o xogo, pero non require unha imaxinación sofisticada porque os xoguetes son usados do xeito común no que se utilizan. Por exemplo: se colles un pau e pretendes facer que es unha persoa e polo dentro dun coche, estarías usando un obxecto para representar algo que non é. Este tipo de xogo require máis habilidade imaxinativa. Si utilizas unha boneca ou figurinos, o xogo está visualmente máis claro e require menos imaxinación. Comezaremos usando modelos visuais, limitando o número de materiais e estimulando o/a neno/a a imitar.

**Xogamos coa boneca**

1 “ A boneca ten fame”

En principio, sentados na mesa fronte a fronte, o/a neno/a cunha boneca e ti con outra. Tedes tamén cada un un prato, unha culler, un vaso…

Comeza o xogo por imitación. “ A miña boneca ten fame”, e dáslle de comer coa culler. Despois, dislle ao/á neno/a “a túa boneca ten fame”, e esperas a que o/a neno/a lle dea de comer coa culler. Se non o fai, axúdaslle colléndolle a súa manciña e dirixindo a acción.

Conforme o/a neno/a domina darlle de comer e de beber á boneca, podedes pasar a facer o xogo no chan, cunha ou dúas bonecas, e ir potenciando que sexa o/a neno/a quen tome a iniciativa e cada vez sexa máis consciente do xogo.

Máis adiante vaise complicando o xogo: podedes xogar primeiro a cociñar, logo a poñer a mesa e despois a darlle de comer á boneca.

O ritmo do xogo dependerá de cada neno/a.

2. “ A boneca está maliña”

Da mesma maneira que o xogo anterior, pero cun “equipo médico.”

* A boneca está maliña, mira como tose (simulas a tose).
* Hai que levala ao médico.
* Auscultar o peito.
* Mirarlle os oídos coa lámpada.
* Necesita tomar xarope da tose (dádeslle o xarope) ou precisa unha inxección, por exemplo.
* Agora metémola na camiña para que descanse.

Podedes comezar con dúas bonecas por imitación, ou facelo só con unha. Máis adiante, xogas a médicos co/a neno/a.

3 .“Bañamos a boneca”

Coa súa bañeira, xabón, esponxa… Podedes facelo tamén no momento do baño do/a neno/a.

4. “Poñemos guapa a boneca”

Vestila, peiteala, lavarlle os dentes, poñerlle complementos…

5. “A boneca ten sono”

Espila, limparlle o cueiro e o berce.

6. “Xogamos a cociñar”

Cociña, pucheiros, espaguetes, cachos de mazá, de todo un pouco. Moitas veces faciámolo en combinación coa boneca.

Colocar pucheiro na cociña.

Acender o lume.

Poñer os ingredientes.

Darlles volta coa culler.

Apagar o lume.

Servir no prato.

Comer.

**“Xogamos a comprar/vender”**

Precisaremos como material figuriñas de alimentos, unha bolsa da compra, cestas… e opcional a caixa rexistradora, cartos…

Nun principio o/a neno/a é o/a vendedor/a. Comezamos con tres produtos (pouco a pouco pódese ir subindo o número).

Acércaste ao/á neno/a coa bolsa da compra. “Bos días” (se o/a neno/a responde ao saúdo, xenial). “Quero comprar unha cenoria”. O/a neno/a cóllea, pésaa e dácha. “Quero comprar un tomate”, o mesmo proceso. Ao final, podemos preguntar: “Canto custa?”. Nós comezamos cun euro en cada compra. “Moi ben, son tres euros, toma”. Pagas, metes a compra na bolsa e vaste con “es moi bo/a vendedor/a, adeus” e marchas.

Despois cámbianse os papeis, e o/a neno/a será o/a comprador/a.

O xogo pódese ir complicando pouco a pouco.