



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGÍA

EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO
DE 2 A 3 AÑOS

FACULTAD DE FILOSOFÍA
Y LETRAS



COLEGIO DE PEDAGOGÍA

T E S I N A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

P R E S E N T A

MÓNICA ADRIANA GAMA HERNÁNDEZ



ASESORA

LIC. MA. DE LA CRUZ SAMANIEGO DE ARAUJO

MÉXICO, D. F.



2004

SRIA. ACADEMICA DE
SERVICIOS ESCOLARES
Sección de Exámenes
Profesionales



Universidad Nacional
Autónoma de México




UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

Asociación de Librerías y General de Bibliotecas de la
UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el
contenido de mi trabajo recepcional.
NOMBRE: Mónica Adriana
Gama Hernández
FECHA: 11 Octubre 2004
FIRMA: 

GRACIAS

*Por enseñarme la diferencia entre el bien y el mal
y animarme a no perder de vista mis ilusiones.*

*Por enseñarme a no permitir que los obstáculos
me depriman y por crear una sonrisa en mi
ceño fruncido.*

*Por decirme que ustedes se preocupan
por mí y por mostrarme que tan especial
debería ser el amor.*

*Por secar mis lágrimas cuando estoy triste
y por calmarme cuando tiendo a enojarme.*

*Por ayudar a otros con el bien que hacen
y por enseñarme que debería también ayudar
a otros.*

*Por abrazarme cuando me siento triste
y susurrar en mi oído "te quiero".*

*Gracias, por todo lo que hacen
no sé donde estaría si no fuera por ustedes*

James Malinchak

AGRADECIMIENTOS

- *A Dios, por haberme regalado la alegría de vivir este momento y haberme dado la capacidad de lograr esta meta.*
- *A mi asesora Lic. Ma. De la Cruz Samaniego Araujo, por guiarme a lo largo de este trabajo e impulsarme a lograrlo.*
- *A mis compañeras de la carrera, Lorena, Iliana y Nadia, porque de ustedes aprendí mucho.*
- *A mis maestros de la carrera, por haberme enseñado a ser una profesional. ¡Gracias!*
- *A todos aquellos que con su cariño me acompañaron a lo largo de este camino que hoy por fin llega a su meta.*

DEDICATORIAS

- *A mis papás por su amor, su apoyo y su comprensión incondicional...¡ Los amo!*

- *A mi hermana, por estar siempre conmigo.... ¡Eres la mejor!*

- *A mi familia, por ser parte importante de mi vida y porque me han enseñado el valor más importante que existe el.... Amor*

- *A mis amigos, Lorena, Carlos, Gina, Sandy, Xochitl, Aby, Jimena, Elsa, Humberto, Alonso, Hugo, Mario, Esther, en fin a todos aquellos que aunque no estemos juntos como quisiéramos, han estado siempre a mi lado con palabras de aliento y de cariño...
¡Los quiero mucho!*

- *A mis sobrinos Diego, Ana Cristina, Mariana, Joselyn e Isabel han llegado a alegrar nuestras vidas, recuerden que siempre deben luchar por lo que quieren por muy difícil que sea*

- *A todos mis pequeños alumnos que durante casi 6 años han formado parte de mi vida y los cuales han sembrado una semillita de amor en mi ¡Siempre estarán en mi corazón!*

- *A aquel que siempre confió en mi y me apoyo incondicionalmente hasta el final, impulsándome a alcanzar este sueño. ¡Gracias!*

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	6
CAPITULO I	
A. La misión de Serradell.....	9
B. Su filosofía.....	9
C. Objetivo del Jardín de Niños Serradell.....	10
D. Políticas del Jardín de Niños Serradell.....	10
E. Organigrama del Jardín de Niños Serradell.....	11
F. Bases psicopedagógicas.....	12
G. Características del grupo de maternal.....	13
Problema	
Actividades del grupo	
CAPITULO II	
LA TEORÍA DE PIAGET.....	15
A. Principales Conceptos Teóricos.....	16
B. Desarrollo Cognitivo.....	18
C. Etapas de desarrollo Infantil.....	19
1. Etapa Sensorio motriz.....	19
2. Etapa Preoperacional.....	20
3. Etapa de Operaciones Concretas.....	21
4. Etapa de Operaciones Formales.....	22
D. Etapa Preoperacional (2 a 7 años).....	22
E. Áreas de desarrollo.....	26
1. Cognoscitiva	
a) Lenguaje.....	26
b) Pensamiento.....	27
2. Socio afectiva.....	29

3. Psicomotricidad.....	30
-------------------------	----

CAPITULO III

EL JUEGO.....	33
A. Definición de Juego.....	33
B. La actitud frente al Juego.....	36
C. Piaget y el Juego.....	37
1. Juego de Ejercicios.....	38
2. Juego Simbólico.....	41
3. Juego de Reglas.....	44
D. El Juguete.....	45
E. El Juguete en las “Tres Etapas del Juego”.....	46
F. El Juego en la etapa Preoperacional.....	47
(en el grado de maternal de 2 a 3 años)	

CAPITULO IV

MANUAL DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL NIÑO DE 2 A 3 AÑOS DEL GRADO DE MATERNAL DEL JARDIN DE NIÑOS SERRADELL

A. ¿Para que sirven los juegos?.....	49
B. El rol de la educadora.....	49
C. ¿Cómo seleccionar los juegos?.....	50
D. Instrucciones de uso del Manual de Juegos.....	50
E. Las áreas de desarrollo y sus juegos.....	51
a) LENGUAJE.....	51
1. Correr hacia el árbol.....	51
2. Con imágenes aprendemos.....	52
3. La cueva del oso.....	52

4. Jugando a cantar.....	53
5. Juguemos con frases completas.....	54
6. Mi primer juego de lectura.....	54
7. Amigos del alfabeto.....	55
8. Hagamos un teléfono.....	56
b) SOCIO AFECTIVA.....	56
1. Gritemos nuestro nombre.....	57
2. Las calles de la ciudad.....	57
3. Imitemos animales.....	58
4. Seguir al líder del juego.....	59
5. Artistas comiendo.....	59
6. Las ballenas atacan el barco.....	60
7. Burbujas.....	60
8. Reflejos de luz.....	61
9. Carrera con vasos desechables.....	62
10. La gallinita ciega.....	62
c) PSICOMOTRICIDAD.....	63
1. Pintando con los dedos.....	63
2. Juegos caminando.....	64
3. Las casas de juguete.....	65
4. El arca de Noe.....	66
5. Juguemos pegando.....	66
6. El túnel de la pelota.....	67
7. El oso saltarín.....	68
8. La telaraña.....	68
9. Construyamos un automóvil.....	69
10. Movamos nuestras manitas.....	69
11. Pintemos con varios objetos.....	70
12. Pintando carena.....	72
13. Cazando la liebre.....	72
14. La escobilla.....	73

d) COGNOSCITIVA.....	73
1. Juegos de pelota.....	74
2. Objetos colgantes.....	74
3. Divirtiéndose con una polea.....	75
4. Para aprender a contar.....	75
5. Burbuja en un tubo.....	76
6. Parejas (memoria).....	77
7. ¿Cuál?.....	77
8. Piedras de colores.....	78
9. Juguemos a la pesca.....	78
10. En busca de zapatos.....	79
CONCLUSIONES.....	80
ANEXOS	
ANEXO 1 a.....	83
ANEXO 1 b.....	85
ANEXO 1 c.....	86
ANEXO 1 d.....	87
BIBLIOGRAFIA.....	88
MESOGRAFIA.....	91

INTRODUCCIÓN

La formación educativa del niño en los primeros años de vida es fundamental para el despertar de sus potencialidades. Dicho desarrollo puede ser estimulado mediante actividades basadas en juegos que le permiten, desarrollar las habilidades, que llevan consigo y que muchas veces no son explotadas y llegan a pasar inadvertidas tanto por sus padres como por las personas que llevan la responsabilidad de su educación. Ese desarrollo de habilidades ayuda al niño a integrarse mejor a su medio, a conocer mejor sus capacidades, sabiéndolas encaminar a objetivos que lo hagan desenvolverse mejor.

De acuerdo con algunos educadores se ha encontrado que los pequeños a los cuales se les ha dado dicha estimulación desarrollan conceptos positivos de autoestima, habilidades y conductas básicas que les permiten mejorar sus esfuerzos intelectuales cuando entran al sistema escolar. Es decir el juego le permite al niño descubrir su autonomía, la seguridad en sí mismo y en las actividades de carácter psicomotor, de lenguaje, socio afectivas y cognoscitivas que realiza.

A lo largo del desarrollo de las áreas que lo conforman en sus primeros años de vida (desde el nacimiento hasta la edad preescolar) nos podemos dar cuenta que el niño no es un ser pasivo, siempre quiere saber e investigar más acerca del mundo que gira a su alrededor. Es un ser dinámico, que está ansioso por ver, tocar, oír, sentir y explorar su entorno. Por lo tanto nuestra actitud ante él no debe ser pasiva, así como también debemos estar dispuestos a ayudarlo a explorar y saciar su curiosidad, brindarle en medida de lo posible las experiencias, herramientas y oportunidades de aprender y desarrollarse.

Desafortunadamente en el programa educativo del Jardín de Niños Serradell, no se contempla un programa de actividades con base en juegos que le permitan desarrollar al niño dichas habilidades, y las áreas de desarrollo: lenguaje, psicomotriz, cognoscitiva, socio afectiva. Por medio del juego el niño adquiere conocimientos facilitando el desarrollo de sus potencialidades tanto físicas como intelectuales, el niño desarrolla su personalidad, su creatividad, su formación cognitiva, aprende a expresarse ante el mundo que lo rodea, es

decir desde el punto de vista pedagógico, el juego es un formador porque concreta las enseñanzas que ha asimilado sin darse cuenta, desarrolla lo adquirido, despierta posibilidades intelectuales o físicas y aumenta sus conocimientos. Es la mejor manera de tener un contacto con la realidad de su entorno.

Igualmente el juego favorece el despliegue de su independencia, ya que puede iniciar, dirigir, reír y hablar sin que los adultos le acompañen; por otro lado, le ofrece libertad de responsabilidades y le permite mostrar su individualidad en todas direcciones; logra desarrollar la confianza en sí mismo, el autocontrol y la capacidad de cooperación con los demás.

En el presente trabajo se desarrollará el papel que tiene el juego en el desarrollo del niño de 2 a 3 años, fundamentando dicho trabajo en las etapas de desarrollo de Piaget y las diferentes formas de juego que existen de acuerdo a la edad que corresponde a la etapa preoperacional.

En el capítulo IV, se plantea un manual de juegos que esta dirigido al “grupo de maternal” del Jardín de Niños Serradell, dicho manual cuenta con una selección de juegos que estimulan las áreas de desarrollo del niño. Cada juego tiene un objetivo y cuenta con la actividad a desarrollar durante dicho juego.

Es muy importante que la educadora, este consciente de la etapa de desarrollo en la que se encuentran los niños a su cargo, por eso a lo largo del trabajo se plantean las características que el niño de esta edad presenta.

CAPITULO I

JARDÍN DE NIÑOS SERRADELL

A partir de la experiencia que durante 14 años en Etiopía adquirió Ana Martha Valdivia Nava; nace la idea de crear el proyecto del Jardín de Niños Serradell, trabajando en las Villas Infantiles SOS, las cuáles son instituciones de asistencia privada, apolítica y laica, que albergaban a niños huérfanos por la guerra y cuyo trabajo era brindarles atención, educación y afecto.

Serradell surge de la necesidad de crear un espacio para niños en el que su desarrollo integral sea la base principal de dicha institución. La parte socio afectiva de los niños cuyas madres tienen la necesidad de trabajar y buscar un lugar donde cuiden y atiendan a sus hijos es de una importancia vital ya que de este trabajo socio afectivo depende el equilibrio de otras áreas de desarrollo.

Esta es la raíz de la filosofía que tiene el Jardín de Niños Serradell, en el que cada educadora al frente de un grupo de 15 a 20 niños, les proporciona afecto durante su estancia en la escuela; dicha estancia para la mayoría de ellos es de las 7:00 a.m. hasta las 7:00 p.m. y en el que se debe buscar la manera y las técnicas didácticas suficientes para estimular su desarrollo.

El Jardín de Niños Serradell se encontró en un principio en la calle de Agricultura 11, en la colonia Escandón, por casi 9 años. Desde el mes de marzo del año 2002 se ubica en la misma calle con el número 13 ya que por razones de espacio fue necesario buscar un lugar más amplio donde las actividades a desarrollar y sobre todo la seguridad fuera idóneo para los niños.

Actualmente cuenta con una población de 80 alumnos en todo el plantel. Con un grupo para cada grado con un número de alumnos de entre 15 y 18 niños por grado. Desde lactantes hasta pre-primaria.

A. LA MISIÓN DE SERRADELL

Hemos afirmado que la misión en Serradell es favorecer el desarrollo integral del niño, con base en el amor y trato afectuoso, estimulando las áreas de desarrollo que lo conforman.

B. SU FILOSOFIA

La filosofía de Serradell es brindar las herramientas necesarias a la población infantil para satisfacer sus necesidades fisiológicas, afectivas y cognitivas dentro de un ambiente armonioso, logrando así un desarrollo óptimo en cada niño.

Asimismo es importante para la Institución la formación de normas y valores en la educación de los niños, como futuros seres humanos productivos.

El jardín de niños Serradell propone que los niños se acerquen al aprendizaje a través de una modalidad de trabajo/ juego:

- brindando situaciones estimulantes que apunten al desarrollo de su creatividad
- ofrecer oportunidades para resolver situaciones significativas y útiles para la vida cotidiana
- respetar la personalidad de cada niño
- favorecer los sentimientos de solidaridad y cooperación
- establecer vínculos armónicos entre los distintos miembros de la comunidad educativa

C. OBJETIVO DEL JARDÍN DE NIÑOS SERRADELL

- | |
|--|
| ✓ Dar a los pequeños seguridad, confianza en si mismos haciéndolos capaces de tomar sus propias decisiones de acuerdo a su edad y a través del afecto por parte de la educadora, lograr una madurez emocional en los niños, trabajando para que todas las áreas de desarrollo se armonicen y se establezca en ellos de manera definitiva para que de esta manera puedan luchar por alcanzar sus objetivos y proyectos. |
|--|

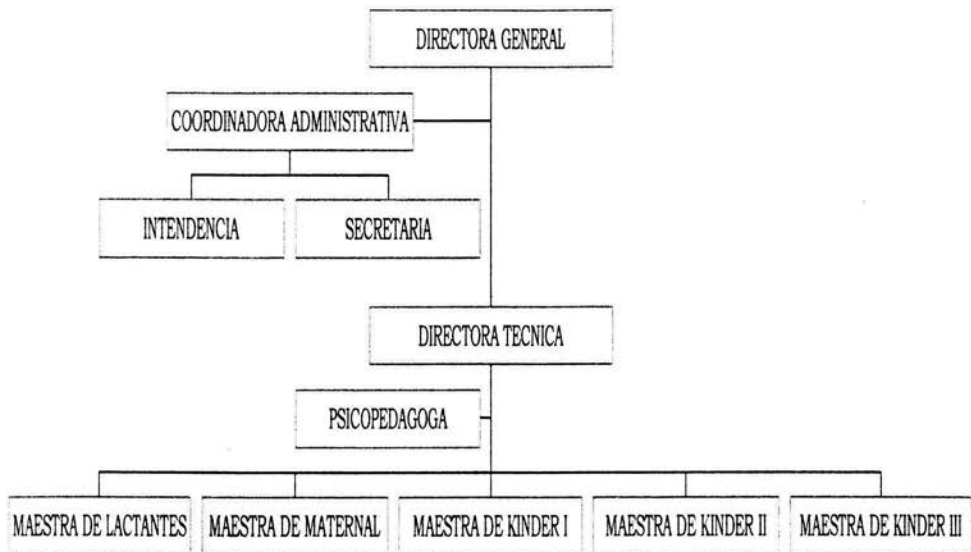
D. POLÍTICAS DE TRABAJO EN EL JARDÍN DE NIÑOS SERRADELL

Dada la importancia que tiene el personal docente, este debe presentar el siguiente perfil:

1. Contar con personal pedagógicamente preparado y con experiencia, el cual tenga como misión la formación y el compromiso eficaz para el desarrollo de su trabajo, siendo estos formadores de niños.
2. Ser activo, responsable y cuidadoso con los niños a su cargo
3. Capaz de respetar al niño como un ser humano en formación
4. Acompañarlo en sus experiencias de aprendizaje
5. Permitirle descubrir el “cómo” y el “por qué” de cada situación problemática
6. Alentar tanto sus éxitos como respetar sus fracasos

E. ORGANIGRAMA DEL JARDIN DE NIÑOS SERRADELL

La estructura de la Institución tiene la siguiente organización:



FECHA: 4 DE JULIO 2003

ELABORO: MAGH

REVISO: SPC

AUTORIZO: AMVN

F. BASES PSICOPEDAGÓGICAS

F. BASES PSICOPEDAGÓGICAS

Serradell está fundamentado en la Teoría de Piaget, anteponiendo siempre las etapas de desarrollo del niño, fundamentales para el proceso E-A, en cada uno de los niños en los diferentes grados, partiendo desde la edad de lactantes hasta pre-primaria.

La teoría piagetana nos permite comprender como aprenden y piensan los niños en cada una de las etapas. Este brillante científico observó que los niños tienen su propia manera de averiguar acerca del mundo y las cosas, lo mismo que recordar una percepción visual y/ u organizar sus propias ideas. Según Piaget el niño conoce a través de la interacción de sus estructuras mentales, que dependen de la etapa de desarrollo cognoscitivo en que se encuentre, con el medio físico y social que rodea al niño.

Cada educadora debe tener bien identificada la etapa de desarrollo en la que se encuentran sus alumnos y sobre esa etapa planear el programa de trabajo a seguir para estimular las áreas de desarrollo del niño.

Cuando el niño ingresa al Jardín de Niños, llega con adquisiciones ya logradas en el ámbito familiar. Es muy importante que la escuela donde ingrese, lo acompañe en el proceso de aprender; buscando, creando, inventando respuestas que lo estimulen a seguir, que calmen su ansiedad, que lo ayuden a crecer. Garantizar esto es la manera de promover la evolución sana de los integrantes de una sociedad.

La práctica tradicional de nuestra educación es hacer un corte radical y profundo entre juego y aprendizaje: el aula es para aprender y el recreo es para jugar.

La escuela tradicional se ha olvidado de la potencialidad educativa del juego que, sin embargo, sigue vigente en la tradición cultural. Reintroducir el juego en el currículum escolar de una forma intencional y sistemática requiere profundizar en su comprensión y, sobre todo, poner de manifiesto sus virtudes educativas. Por Ejemplo: jugando a la ronda el

niño comparte con otros (aprende a ser sociable), desarrolla el lenguaje y la habilidad artística (mediante el canto), ejercita su cuerpo con el movimiento, aprende a ir con otros en determinadas direcciones, a expresar estados de ánimo, sentimientos, etc. Mediante el juego el niño satisface necesidades vitales tales como explorar, aventurar, moverse, expresar sus sentimientos, por lo tanto es fundamental para su desarrollo integral.

El juego es la actividad propia del niño y su forma de conocer el mundo, es su actividad central a esta edad. Aprenden a compartir los prepara para la vida. Es sobre todo en esta etapa que les interesa jugar en compañía de otros niños, aunque a veces al verlos peleándose, podría pensarse lo contrario. Sin embargo, es así como va aprendiendo a compartir juguetes, lugares, reglas y normas. A respetar a otros y ser respetados.

Jugando el niño adquiere autocontrol y confianza en sí mismo, así puede expresar con mayor facilidad sus miedos, rabias, alegrías y tristezas.

G. CARACTERÍSTICAS DEL GRUPO DE MATERNAL

El grupo de maternal es el área hacia donde va dirigido el presente trabajo y estas son sus características:

PROBLEMA

Dentro del grupo de maternal se detectó que el aprendizaje y desarrollo del niño estaba limitado a trabajos manuales y que el tiempo dedicado al juego era libre y sin un control o guía por parte de la titular del grupo.

La necesidad de crear un programa de juegos para el grupo cuyas características de la edad de 2 a 3 años es jugar, investigar, crear, inventar, imitar, actividades fundamentales de su desarrollo y aprendizaje, se convirtió en la tarea a seguir.

ACTIVIDADES DEL GRUPO

El grupo consta de 12 niños entre los 2 y 3 años de edad, donde sus actividades diarias inician a las 9:00 a.m. y son: tomar su desayuno de 30 min., control de esfínteres de 15 min., el desarrollo de su actividad programada para ese día que va desde un tema que necesite el refuerzo a lo largo de la semana por ejemplo el manejo de valores como la amistad y el respeto (compartir, no tomar lo que no es de uno) o la actividad que indique su libro de texto. Su tiempo de juego es de 20 min. En el patio de la escuela donde se deja a los niños correr, gritar, subirse a los juegos, regresan a su salón a terminar su actividad o jugar con materiales de construcción alrededor de las 12:30 p.m.; de nuevo control de esfínteres antes de la comida para los niños de estancia o de salida para los de horario de medio día que es a las 13:00 hrs. Después de comer los niños toman su siesta de 2 hrs. Y al despertar toman su merienda y se alistan para irse a casa.

CAPITULO II

LA TEORÍA DE PIAGET

JEAN PIAGET (1896-1980), psicólogo y biólogo suizo, conocido por sus trabajos pioneros sobre el desarrollo de la inteligencia en los niños. Sus estudios tuvieron un gran impacto en el campo de la psicología infantil y de la educación.

Piaget motivado por el deseo de entender y explicar la naturaleza del pensamiento y el razonamiento de los niños, dedicó más de 55 años de su vida al estudio de la conducta infantil.

La teoría Piagetiana explica, esencialmente, el desarrollo cognitivo del niño, haciendo énfasis en la formación de estructuras mentales.

Piaget creía que el desarrollo cognitivo es el resultado de la interacción de factores tanto internos como externos al individuo, en pocas palabras, es el resultado de la interacción del niño con su medio ambiente y que cambia cuando el niño evoluciona y llega a la madurez. La madurez tiene influencia en el ritmo del desarrollo, inclusive de la inteligencia. El medio ambiente social, educativo y cultural más general de que el individuo haya tenido experiencias. Por esta razón si a un niño desde temprana edad se le rodea de estímulos en su interacción con el medio podrá formar estructuras tanto físicas como mentales para su maduración y desarrollo de la inteligencia.

De acuerdo con Piaget, el intelecto se compone de estructuras o habilidades físicas y mentales llamados esquemas. El *esquema* es una estructura cognoscitiva que se refiere a secuencias de acción, cuyos elementos de comportamiento están íntimamente interrelacionados.

La persona utiliza los esquemas para experimentar nuevos acontecimientos y adquirir otros. El niño comienza su vida con unos reflejos innatos, como gritar, asir y succionar. Estos actos reflejos son las habilidades físicas con las que él bebe comienza a vivir y

cambian gradualmente a causa de la interacción del niño con el medio ambiente, desarrollándose así nuevas estructuras físicas tales como el sentarse por sí solo o el gateo y finalmente mentales como la respuesta a ordenes o peticiones.

En cualquier momento de su vida el adulto dispone de un conjunto de estructuras formadas, en su mayor parte, por ideas y conocimientos. Estas estructuras se utilizan para manejar las nuevas experiencias o ideas, a medida que se van teniendo. Dichas estructuras se desarrollan en el curso del funcionamiento intelectual. A través de éste se forma las estructuras cognoscitivas.

A. PRINCIPALES CONCEPTOS TEÓRICOS

Los mecanismos principales de la vida y del conocimiento en los seres humanos son la organización y la adaptación.

La **organización**, función fundamental del desarrollo intelectual, es el proceso de categorización, sistematización y coordinación de las estructuras cognitivas. La organización está relacionada directamente con la capacidad de transformar y combinar elementos sensoriales discretos en estructuras. Le permiten al individuo ejercer una interacción en cada etapa con el medio de una manera inteligente y racional.

La **adaptación** es un proceso doble, que consiste en adquirir información y en cambiar las estructuras cognitivas previamente establecidas hasta adaptarlas a la nueva información que se percibe, es decir es el mecanismo con el que un individuo se ajusta a su medio ambiente.

La adaptación de un organismo a su medio ambiente requiere de un funcionamiento que es innato a través de las invariantes asimilación y acomodación.

“La **asimilación** es la integración de elementos externos a las estructuras de un organismo que está evolucionando o ya está completo. En otras palabras la función de

asimilación es incorporar las cosas y las personas a la actividad propia del sujeto y, por consiguiente, 'asimilar' el mundo exterior a las estructuras ya construidas"¹.

La "**acomodación**" es el aspecto visible de un proceso operativo e indica las modificaciones que ocurren en un individuo como resultado de la influencia del medio ambiente"². El concepto de acomodación funciona complementariamente al término de asimilación. Una vez que las experiencias han sido incorporadas a las estructuras cognitivas del sujeto, es necesario "hacer" las modificaciones consecuentes en dichas estructuras, es decir, reajustar (las estructuras construidas) en función de las transformaciones sufridas, y, por consiguiente, a 'acomodarlas' a los objetos externos.

No obstante, para que el pensamiento pase a otros niveles de desarrollo se necesita de un **equilibrio**, el cual da el balance que surge entre el medio externo y las estructuras internas del pensamiento.

Ahora bien, ¿cuál es el papel que juegan la acomodación y la asimilación para poder llegar a un estado de equilibrio?. El niño, al irse relacionando con su medio ambiente, irá incorporando las experiencias a su propia actividad, y es aquí donde interviene el mecanismo de la asimilación puesto que el niño asimilaría el medio externo a sus estructuras cognoscitivas ya construidas, sin embargo las tendrá que reajustar con las experiencias ya obtenidas, lo que provoca una transformación de estructuras, es decir, se dará el mecanismo de la acomodación.

Cada vez que un desequilibrio se presenta, el niño debe de "asimilar" aquella situación que produjo el cambio para poder "acomodar" sus estructuras cognoscitivas en forma estable, y con esto dar de nuevo un equilibrio mental.

¹ www.bibliodgsca.unam.mx/tesis. Fundamentos Teóricos según Piaget sobre el desarrollo cognoscitivo del niño.

² Ibid.

Al conocer la evolución de las estructuras cognoscitivas se torna más fácil comprender el papel que juegan los mecanismos de adaptación y acomodación en el desarrollo educativo.

B. DESARROLLO COGNITIVO

El niño desde que nace, va desarrollando estructuras cognoscitivas las cuales se van configurando por medio de las experiencias. Así el pensamiento del niño sigue su crecimiento, llevando a cabo varias funciones especiales de coherencia como son las de clasificación, simulación, explicación y de relación.

La idea central de Piaget es que resulta indispensable comprender la formación de los mecanismos mentales en el niño para conocer su naturaleza y funcionamiento en el adulto.

Jean Piaget concibe la formación del pensamiento como un desarrollo progresivo cuya finalidad es alcanzar un cierto equilibrio en la edad adulta. Ahora bien, ese equilibrio progresivo se modifica continuamente debido a las actividades del sujeto, y éstas se amplían de acuerdo a la edad. Por lo tanto el desarrollo cognitivo sufre modificaciones que le permiten consolidarse cada vez más.

De este modo, la actividad cognoscitiva del sujeto es entendida como un constante reajuste ante situaciones nuevas, que le permiten lograr un mayor equilibrio mental. Un ejemplo muy claro de esta interrelación es la evolución del lenguaje. Aparece aproximadamente a los dos años y modifica esencialmente las posibilidades de acción del niño, aunque el balbuceo también se puede considerar como lenguaje, la aparición de las primeras palabras como tales es ya el modo del niño de decir lo que quiere con palabras estructuradas. Así mismo, incide directamente en el desarrollo intelectual ya que: permite un intercambio, entre individuos, es decir, el inicio de la socialización; la aparición del pensamiento propiamente dicho, que tiene como soportes el lenguaje interior y el sistema de los signos; y, por último, y sobre todo una interiorización de la acción como tal, desde el punto de vista afectivo, éste trae consigo una serie de transformaciones paralelas: desarrollo

de los sentimientos interindividuales (simpatías, antipatías, respeto, etc.) y de una afectividad interior.

C. ETAPAS DE DESARROLLO INFANTIL

Piaget basado en extensos estudios sobre psicología genética elaboró los conceptos básicos sobre la formación de la inteligencia, teoría que hasta la fecha sigue siendo fundamental para comprender el desarrollo psicológico del niño.

En sus trabajos, Piaget distinguió cuatro etapas en el desarrollo intelectual del niño.

- Etapa sensorio-motriz
- Etapa preoperacional
- Etapa de las operaciones concretas
- Etapa de las operaciones formales

Aunque Piaget asignó un margen de edad para cada uno de estas cuatro etapas de desarrollo, existen marcadas diferencias en el ritmo con que el niño avanza a través de ellas. En una determinada edad, las etapas pueden solaparse, de modo que el niño muestre algunas conductas características de un etapa y ciertas conductas características de otra.

Tomando en cuenta que la etapa que concierne a este trabajo es la preoperacional, a continuación veremos algunas características generales de todas las etapas.

1. ETAPA SENSORIOMOTRIZ

En esta etapa, el niño se ocupa de adquirir control motor y conocer los objetos del mundo físico, pero aún no forma símbolos de estos objetos. Esta etapa comprende desde 0 a los 2 años de edad.

Las respuestas reflejas se hacen más precisas y se organizan en esquemas conductuales que pueden seleccionarse en función del medio ambiente. Se adquiere el concepto de la permanencia del objeto. Aparecen las reacciones circulares primarias (repeticiones de movimientos corporales que se produjeron originalmente al azar), y las reacciones circulares secundarias (repetición de actos que implican la manipulación de objetos) así como las reacciones circulares terciarias (experimentación por ensayo y error con objetos y acontecimientos).

Se desarrolla una comprensión primitiva de la causalidad, el tiempo y el espacio.

Las conductas reflejan generalmente el egocentrismo o la preocupación por uno mismo.

2. ETAPA PREOPERACIONAL

Después, en la etapa preoperacional, de los dos a los siete años, el niño se ocupa de adquirir habilidades verbales y empieza a elaborar símbolos de los objetos que ya puede nombrar, pero en sus razonamientos ignora el rigor de las operaciones lógicas.

La resolución de problemas depende en gran parte de las percepciones sensoriales inmediatas. Aparece el pensamiento simbólico conceptual, con simbolismo verbal y no verbal. El juego es muy imaginativo.

El uso del lenguaje por parte del niño se caracteriza por su constante repetición, egocentrismo, imitación y experimentación. A medida que aumentan las habilidades del lenguaje, se producen avances en el proceso de socialización y el egocentrismo tiende a reducirse así como la habilidad de resolver problemas.

Entre los cinco y siete años se producen algunos de los cambios evolutivos más evidentes. Al final de esta etapa pueden observarse algunas pruebas de la conservación.

El niño no agrupa objetos con arreglo a categorías conceptuales, sino en base a sus funciones y a su experiencia con ellos.

3. ETAPA DE LAS OPERACIONES CONCRETAS

Será después, en la etapa de las operaciones concretas, de los siete a los doce años, cuando el niño sea capaz de manejar conceptos abstractos como los números y de establecer relaciones. El niño trabajará con eficacia siguiendo las operaciones lógicas, siempre que lo haga con símbolos referidos a objetos concretos y no abstractos, con los que aún tendrá dificultades.

El niño realiza “operaciones” –actividades mentales basadas en las reglas de la lógica- siempre que disponga de puntos de apoyo concretos.

Se demuestra muy repetidamente la conservación del número, longitud, masa, superficie, peso y volumen.

La clasificación de objetos y acontecimientos refleja el uso de categorías conceptuales y jerarquías.

Se desarrolla la capacidad de hacer series u ordenar eficientemente.

Puede observarse una aproximación cuasi- sistemática a la resolución de problemas, que incluye la consideración de hipótesis alternativas.

Se observan grandes avances en la comunicación no egocéntrica.

Las relaciones sociales se hacen cada vez más complejas.

4. ETAPA DE LAS OPERACIONES FORMALES

De los doce a los quince años, se desarrolla la etapa operacional formal. El niño efectúa operaciones formales: actividades mentales que implican conceptos abstractos e hipotéticos.

Se demuestra la capacidad de utilizar la lógica combinatoria.

El joven puede utilizar supuestos en situaciones de resolución de problemas. Se distingue entre acontecimientos probables e improbables y se pueden resolver problemas referentes a cualquiera de ambos tipos.

A continuación ampliaremos las características principales de la etapa preoperacional en la que se basa este trabajo.

D. ETAPA PREOPERACIONAL (2 A 7 Años)

Se trata de un periodo de 5 años donde el niño se guía principalmente por su intuición más que por su lógica. A pesar de esto usa un nivel superior de pensamiento al que caracteriza la etapa sensomotora del desarrollo. Esta nueva forma de pensamiento, llamada pensamiento simbólico conceptual, consta de dos componentes: simbolismo no verbal y simbolismo verbal. El simbolismo verbal se muestra cuando el niño utiliza los objetos con un fin diferente para lo que fueron creados. A medida que progresan en la utilización de símbolos no verbales, los niños crean rápidamente ambientes en los que pueden disfrutar con las experiencias más dispares. El simbolismo verbal es utilizado por el niño en su lenguaje o signos verbales que representen objetos, acontecimientos y situaciones es así que la adquisición del lenguaje es, quizá, el acontecimiento más importante de este periodo, ya que su desarrollo modifica sustancialmente tanto las estructuras mentales como su relación con las demás personas. El lenguaje le permite descubrir cosas acerca de su medio, en parte gracias a las preguntas que formula y en parte a través de los comentarios que hace a pesar de sus ventajas, el aprendizaje del lenguaje origina al principio un gran desequilibrio,

confusión y frustración, ya que el niño crea diferentes conceptos de las cosas que lo rodean de acuerdo a la información que reciba acerca de ellas y como reciba dicha información es decir, la mamá puede nombrarla “tete” pero el adulto lo llama mamá, el concepto para el niño es confuso aunque sepa que se habla del mismo objeto.

A los dos años aproximadamente, cuando el niño empieza a hablar, su mundo se amplía considerablemente, porque le permite evocar acciones pasadas o futuras. Es decir, anteriormente, el niño solo podía manifestar su situación presente a través de movimientos y algunas palabras o frases aisladas. Sin embargo, al llegar a la fase preoperacional puede ligar frases y formar un texto. A medida que aumentan las habilidades del lenguaje, se producen avances en el proceso de socialización y el egocentrismo tiende a reducirse y mejorar las habilidades de resolución de problemas.

El niño puede designar nombres a cosas y acciones pero de manera diferente al adulto. A este tipo de conceptos los llama preconceptos. Se diferencian substancialmente de los conceptos de los adultos aunque se utilicen los mismos nombres. El uso del lenguaje por parte del niño se caracteriza por su repetitividad, egocentrismo, imitación y experimentación.

La adquisición del lenguaje es uno de los pasos más duros y a la vez más importantes, que el niño debe dar en el estadio preoperatorio.

Piaget afirmó que el lenguaje es esencial para el desarrollo intelectual en tres aspectos:

- ✓ El lenguaje nos permite compartir ideas como otros individuos y de este modo, comenzar el proceso de socialización.
- ✓ El lenguaje ayuda al pensamiento y a la memoria, pues ambas funciones requieren la interiorización de acontecimientos y objetos.

- ✓ Quizá lo más importante, el lenguaje permite a la persona utilizar representaciones e imágenes mentales, o pensamientos, al realizar “experimentos mentales”³.

El egocentrismo es otra característica fundamental de esta etapa. El sólo cree en la realidad del mundo como él lo ve y sencillamente no entiende porque existen otros puntos de vista. Aunque el niño hable en presencia de otras personas, lo hace solo en su propio beneficio. El niño de dos años disfruta repitiendo las palabras, frases y acertijos recientemente adquiridos y le encanta que uno de sus padres le vuelva a leer partes de su libro de cuentos favoritos.

La imitación verbal es tan importante como la experimentación. Mediante el lenguaje imitativo, que se manifiesta al utilizar el teléfono de juguete, en los juegos de representación de roles (casa, escuela, tienda) y en actividades similares, los niños pequeños pueden participar en la realidad de un mundo mayor que el suyo. El lenguaje imitativo tiende a ensanchar el mundo del niño pequeño. Por lo tanto, los adultos que suelen servir como modelos de roles para el niño pueden hacer mucho para estimular o desalentar el aprendizaje verbal y la imitación.

Alrededor de los 2 años de edad, los niños son muy hábiles en la manipulación de objetos, en la averiguación de la procedencia de ruidos, en la previsión de lo que ocurrirá si realizan determinados movimientos físicos y en la resolución de problemas senso-motores, como sacar un dulce de un bote tapado.

En el plano cognoscitivo tiene tres repercusiones principales.

1. Permite mayor relación entre los individuos y el niño.
2. Aparece el pensamiento propiamente dicho.
3. Estimula la formación del pensamiento intuitivo.

³ www.filos.unam.mx/licenciatura/teatro/juego.html

En esta etapa los niños son incapaces de formar categorías conceptuales. Aprenden a etiquetar o nombrar casi todo lo que encuentran, pero no agrupan, asocian o clasifican cosas fácilmente de acuerdo con categorías conceptuales, como alimentos, transportes o animales. Agrupan los objetos y acontecimientos de acuerdo con sus propias experiencias de los mismos y no mediante categorías conceptuales. En consecuencia, el niño que atraviesa esta etapa no utiliza los mejores medios para organizar la información en la memoria y tiene más problemas a la hora de recordar cosas que un niño mayor o una persona adulta. El niño no puede seguir transformaciones o entender procesos, sólo considera los estados inicial y final del objeto, no el proceso de transformación.

La incapacidad para conservar impide que el niño pueda resolver muchos problemas en el estadio preoperatorio. La conservación es la capacidad para reconocer que un cambio perceptivo en un objeto no implica necesariamente un cambio sustantivo en él. Las tareas de conservación que se suelen plantear más a menudo a los niños les exigen decidir si dos cosas son iguales o en algunos casos, si una cosa sigue siendo la misma o es diferente tras haber efectuado una transformación irrelevante. Para adquirir el concepto de conservación, los niños deben ser capaces de descentrarse (considerar varios aspectos a la vez), de seguir transformaciones y de invertir operaciones mentalmente. Puesto que los que no conservan no pueden realizar estas operaciones, no se dan cuenta de que los cambios en una dimensión de un objeto no implican necesariamente el cambio de otras dimensiones.

La resolución de problemas depende en gran parte de las percepciones sensoriales inmediatas.

El pensamiento intuitivo es en general, una simple interiorización de las percepciones y los movimientos en forma de imágenes representativas y de experiencias mentales que prolongan por tanto los esquemas sensorio motores sin coordinación propiamente racional.

En suma, el pensamiento de la etapa preoperacional está limitado a la primacía de la percepción.

Cabe mencionar que estas adquisiciones coinciden con el ingreso del niño a preescolar. Esto evidentemente permite que el niño se relacione con personas de su misma edad, ya que sus actividades son más diversas.

La principal actividad de los niños en esta edad es: jugar. El juego, se convierte en el instrumento principal de adaptación, el niño transforma su experiencia del mundo en juego.

E. AREAS DE DESARROLLO

En Serradel se trabaja con 3 etapas de desarrollo del niño y con las que trabajaremos en el Manual de juegos para el niño de 2 a 3 años en el capítulo 4. Es importante mencionar que en el desarrollo del Manual el lenguaje es considerado no como parte del área cognoscitiva. Dichas etapas son:

1. COGNOSCITIVA

a) EL LENGUAJE

El lenguaje es una de las funciones de aparición relativamente tardía en comparación con otros medios que el niño emplea para establecer relaciones con su entorno. El desarrollo del lenguaje requiere que el niño no presente lesiones en el aparato fonatorio, en el sistema auditivo y en general, en ninguno de los órganos que se considera involucrados en el lenguaje; de igual forma, se requiere que su sistema nervioso presente un funcionamiento correcto y que haya alcanzado el grado de maduración necesario; que su capacidad intelectual sea suficiente; y que desee hablar. Asimismo son dos las etapas de desarrollo del lenguaje: el periodo prelingüístico, que se prolonga hasta el noveno mes de nacido, y en donde su comunicación verbal no posee un significado lingüístico real, ya que, en un orden progresivo, el niño emite gritos, emisión de vocales, lalación o parloteo, balbuceo, preverborrea y un repertorio de vocalizaciones estables e identificables; y en el desarrollo lingüístico, que abarca de los 10 meses a los 4 años la expresión y comprensión se presentan simultáneamente. Dentro de este desarrollo se pueden distinguir los siguientes

periodos: locutorio, donde se imitan los fonemas; prelocutorio o prediscursivo, donde se emiten juicios y se auto designa en tercera persona; del lenguaje constituido, donde se emiten frases cortas aunque no exista dominio de las inflexiones. A partir de los cuatro años, se supera esta última etapa y entran en la frase todas las partes de la oración.

b) PENSAMIENTO

A medida que el niño toma conciencia de sí mismo y del medio que lo rodea, va desarrollando su dimensión intelectual. Como se ha visto, el proceso de aprendizaje depende, entre dos factores, de brindarle al niño las oportunidades para que por medio de las experiencias directas pueda manipular, explorar, experimentar, elegir, igualar, comparar, reconstruir, definir, demostrar, clasificar, agrupar, preguntar, oír de, hablar de. Por eso las primeras estimulaciones, los juguetes y juegos pueden llegar a acelerar o retardar (sí hay carencia de ellos) el ritmo de desarrollo cognoscitivo. Pensar encierra actividades mentales ordenadas y desordenadas, al mismo tiempo que describe cogniciones que tienen lugar, como: el juicio, la elección, la resolución de problemas, la creatividad, la fantasía y los sueños. Así, el pensamiento es un proceso de formación de conceptos.

Es importante anotar que el niño posee tres sistemas de procesamiento de información: la acción, las imágenes mentales y el lenguaje. Una vez que el niño ha interiorizado el lenguaje como un elemento cognoscitivo, le es posible representar y transformar la experiencia con mayor flexibilidad que antes.

Se pueden distinguir los siguientes elementos en el funcionamiento de del pensamiento:

La **creatividad** es la base de la cultura, nos da la formación para posee un sentido crítico, tolerante, flexible y de adaptación de sí mismo y de los demás.

El juego es el lenguaje más apropiado para el desarrollo de la creatividad, pues gracias a él, el niño tiene la posibilidad de hacer sonidos, reproducir juegos y manejar sus

movimientos. La forma de aprender más rápida y efectiva es hacer. El aprendizaje, entonces, se transforma en una actividad y el niño se compromete, y en el curso de esta experiencia y de su observación, tiene lugar una comprensión más amplia.

Para esto es necesario reconocer en el niño el derecho que tiene de experimentar, ensayar, equivocarse, opinar, discutir y construir un mundo nuevo. Se le debe dejar explorar todas las áreas de construcción, pintura, drama, etc. permitiéndole desarrollar sus ideas y hacer contribuciones originales. Además, de esta forma también él mismo irá descubriendo y desarrollando cualquier campo donde tenga interés o una habilidad en particular.

Para el niño es natural crear: crea sonidos, crea frases, crea situaciones para el drama, crea modelos, crea cuentos. Todas estas actividades y muchas más amplían su imaginación.

Ahora es muy común ver niños muy pequeños tomar parte en deportes competitivos.

Debemos preguntarnos si el valor que el niño obtiene del juego competitivo, que demanda tanto tiempo, energía, conformidad y uniformidad, se gana a expensas de su juego imaginativo y constructivo; descuidar este juego es debilitar la fuerza creativa del niño.⁴

La *experiencia* representa la esencia de la existencia humana y el punto de arranque de toda conducta. La *percepción* es la combinación de procesos por los cuales el sistema nervioso actúa en los datos iniciales, los organiza e interpreta, para crear ese producto que llamamos experiencia".⁵

La *sensación* es el proceso por el cual recibimos experiencias por parte del medio, gracias a la acción de los órganos sensoriales. La dimensión sensorial del niño posibilita su contacto activo con su entorno, por medio de ella interpreta, conoce y siente todo cuanto lo rodea, estableciendo un fascinante sistema de comunicación. La percepción se desarrolla

⁴ Arango de Narvaez. Infante de Ospina. López de Bernal. Juguemos con los niños. pg. 99.

⁵ Ronald Smith, Irwin Sarason, Barbara Sarason. Enciclopedia de psicología educativa aprendizaje, habilidades y conducta. Pg. 170

poco a poco con el transcurso del tiempo, a través de una continua interacción con diferentes dimensiones.

Los órganos sensoriales juegan un papel primordial para el desarrollo de esta área, así tenemos que las destrezas auditivas, visuales, táctiles y olfativas involucradas en el juego posibilitan al niño a desarrollar su área sensorial que constituye una dimensión vital del desarrollo, que el niño pone a prueba constantemente en sus juegos. El juego se constituye en un medio para utilizar los sentidos y tomar información, explorar y formar conceptos como duro, blando; dulce, salado; pequeño, grande; cerca, lejos.

2. SOCIO-AFECTIVA

En un primer momento el niño en su debilidad inicial y total dependencia fisiológica hacia su entorno y los adultos, carece de afectos y aunque presenta el llanto, este es polivalente, es decir, denota impaciencia. Paulatinamente aparecen y desarrollan las emociones de miedo, enojo y amor.

El desarrollo y evolución de dichas emociones se encuentra vinculado con el desarrollo de otras esferas (objeto permanente, control psicomotriz) .

En un principio el niño tiene necesidad de ser asistido no sólo para alimentarle sino también para cambiarle de posiciones, para transportarle, mecerle, limpiarle... todo gira en torno al polo de las personas. Aproximadamente a los dos meses cuando es capaz de percibir el rostro humano y reconocer la voz de la madre (con diferentes modulaciones), el llanto que emite adquiere diferentes matices, por ello, es capaz de asociar el rostro humano con el alivio del displacer y es entonces que su propia voz emite vocalizaciones de placer.

De esta manera no sólo se comunica con los otros a través del llanto sino con la respuesta sonriente además de toda una mímica (signos cenestésicos), que representan los primeros lazos afectivos con el medio.

La cercanía física, el ser tocado, el ser manipulado, el afecto que la madre o la sustituta le proporciona, la temperatura, las texturas y las vibraciones , entre otras, son medulares para el desarrollo socio afectivo del niño.

Posteriormente la angustia a los extraños (organizador de la personalidad), implica trabajos cognitivos-visuales que comprometen la maduración del sistema nervioso central. Estas emociones representan un vínculo con la cuestión cognitiva ya que confora un juego de alternancias entre el niño y el Otro. Las emociones conducen a la CONCIENCIA.

Finalmente la palabra No (tercer organizador de la personalidad), que implica la simultánea aparición de la locomoción, permite al niño expresarse, afirmarse y particularmente expresar sus afectos.

La conciencia del Yo, diferenciado de los otros así como del “No” son inherentes al psiquismo humano que permite adquirir una identidad psíquica temprana que se va apuntalando a lo largo de la vida. El Yo es la primera forma de afirmarse frente al mundo ya que es la forma de significar límites y diferencias entre él /ella y los demás. A través del “No” él / ella impone sus límites y su voluntad. El derecho de decir “No” le otorga y le muestra su poder de decidir lo que se desea contra lo que no se desea: El “No” impone y fija los límites entre el afuera y el adentro; entre lo íntimo y lo público.

Estos organizadores se relacionan con las emociones y la toma de conciencia, la cual supone un sujeto que siente, conoce, delibera, decide y en función del cual actúan las leyes de sus diversas actividades. El niño cuenta ya con los elementos para establecer relaciones con los objetos y personas circundantes.

3. PSICOMOTRICIDAD

El desarrollo psicomotriz es un aspecto evolutivo del ser humano que consiste en la maduración y conocimiento de un sujeto. Analizando el término psicomotriz observamos que “psico” hace referencia a la actividad psíquica y “motriz” se refiere al movimiento del

cuerpo. Por ello, sabemos que las destrezas motrices que el niño va logrando a lo largo de su crecimiento se relacionan estrechamente con su evolución psíquica.

El desarrollo psicomotor resulta de especial importancia porque la progresiva maduración de la neuromusculatura del niño de edad preescolar permite realizar con destreza las diversas actividades motoras, el aprendizaje desempeña un papel esencial en el mejoramiento de las mismas siempre que haya un adecuado desarrollo neuromuscular.

Pero el desarrollo psicomotriz no sólo se produce por el mero hecho de crecer, debemos tener en cuenta la influencia del entorno en este proceso. El cuerpo es el elemento fundamental que establece la relación del ser humano con el mundo; es el representante del hombre ante lo que lo rodea, un agente que establece la relación y primera comunicación con los otros, integrando de esta manera la realidad de los objetos, del espacio, del tiempo y de los demás seres.

Para que el niño logre situaciones óptimas de comunicación e integración (aprendizaje) que le permitan una relación adecuada con el medio ambiente, es fundamental y necesaria la participación, del movimiento, el cual es un factor esencial para la supervivencia del niño y una necesidad social para la convivencia.

El movimiento necesita ser educado, moldeado, es decir, preparar al aparato locomotor para desarrollar las capacidades neuromotoras (tono, postura, posición, actitud y equilibrio) y psíquica (atención y memoria), estando así en condiciones de lograr la conciencia corporal, la lateralidad y las nociones de espacio y tiempo, hasta la integración del sistema postural. Este último, es fundamental para el logro de la potencialidad corporal, la cual es a su vez requisito indispensable para la adquisición de aprendizajes superiores.

En base a lo anterior podemos comprender fácilmente la definición mas generalizada de "psicomotricidad". Según Quirós "la psicomotricidad es la educación del movimiento o

por medio del movimiento que procura una mejor utilización de las capacidades psíquicas”⁶.

A partir de los 6 meses de vida dicha psicomotricidad se divide en motricidad gruesa y motricidad fina. Cuando hablamos de *motricidad gruesa* nos referimos a todos aquellos movimientos de la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar, etc. Esta incluye el control de la cabeza, tronco y extremidades.

En cambio cuando hablamos de *motricidad fina* nos referimos a aquellos movimientos que exigen una coordinación precisa y exacta entre la visión y las manos como coger objetos, construir torres, hacer dibujos, etc. Es decir se refiere a la consecución del control de los movimientos delicados de los dedos.

⁶ Quiros, J. B. De. Lenguaje, aprendizaje y psicomotricidad. pg 19.

CAPÍTULO III

EL JUEGO

En el capítulo anterior se mencionó que las experiencias del sujeto son fundamentales para el desarrollo de las estructuras mentales del niño. Más aún para su desarrollo integral, es decir, que éste es primordial tanto en el aspecto afectivo como el intelectual. Ahora bien, todos hemos visto que el niño hace de cualquier actividad un juego, por lo que no podemos decir cuantas horas dedica un niño a sus actividades lúdicas. Asimismo vemos que actividades normales para nosotros, como vestirnos, comer, bañarnos, etc. para ellos son atractivas desde el momento en que puede convertirlo en una diversión. Por ejemplo al comer un niño diestro, toma la cuchara con la mano izquierda hacer esta simple modificación cambia una actividad diaria en un "experimento". O bien, al vestirse pregunta que pasaría si se pone primero los zapatos y luego los calcetines. El niño pone un poco de fantasía en todo lo que hace convirtiendo su vida en juego. De aquí la importancia del juego en el desarrollo del niño.

En este capítulo intentaré explicar lo que es el juego para el niño, para que le sirve y en que forma un juguete puede ser usado como un instrumento didáctico, tomando en cuenta la forma en que el niño va estructurando sus conocimientos.

A. DEFINICIÓN DEL JUEGO

Friedrich Froebel fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego. lo concibió como "la más alta expresión del desarrollo humano en la infancia... la libre expresión de lo que es el alma infantil".⁷

Muchos autores han hablado sobre la importancia del juego en la formación educativa y desarrollo del niño algunos de ellos dándole más peso que otros pero coincidiendo todos

⁷ Manual de pedagogía y psicología. Pg 200

en que el juego es un instrumento de suma importancia en el desarrollo total del niño. Dentro de los que se les otorga mayor importancia podemos mencionar:

Huizinga: "El juego es una acción u ocupación libre que desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, que se realizan según reglas obligatorias libremente aceptadas, cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría"⁸.

Hansen: "El juego es considerado como una forma de actividad que guarda íntima relación con todo el desarrollo psíquico del ser". Es una de las manifestaciones de la vida activa del niño"⁹.

Jean Piaget: "El juego es un caso típico de conducta desperdiciada por la escuela tradicional, por parecer desprovisto de significado funcional. El juego constituye la forma inicial del desarrollo de las capacidades y refuerza el desarrollo de los mismos."¹⁰

Uno de los primeros investigadores que realizó estudios formales fue **Karl Groos**, quien trabajó básicamente con animales.

Su teoría del juego se basa en el supuesto principal de que la función del juego es "la eliminación de los sentimientos hostiles y de miedo" y tiene como inicio la niñez.

Groos marca el inicio del juego en el animal desde los primeros meses debido a que lo define como un pre-ejercicio de los instintos reflejos con los que el animal nace, es decir el juego es una actividad que tiene como fin ejercitar los instintos, que más tarde se desarrollarán y darán lugar a actividades como: cazar, comer, correr, etc., que le permitirán sobrevivir en su medio ambiente.

⁸ www.gratisweb.com/wilma15/indice.htm Wilma Villanueva Quispe
Juegos y rondas infantiles.

⁹ Ibid.

¹⁰ www.bibliodgsc.unam.mx/tesis/tes15marg/fnt_3hylv

Estas investigaciones en animales han servido como punto de partida al intentar entender el papel que el juego desempeña en el desarrollo y en la vida social del hombre.

El juego es un asunto significativamente importante, no sólo por el gran tiempo que los niños le dedican, sino por las implicaciones que tiene en todas las áreas del comportamiento humano. Es la mejor manera de vivir del niño, es un camino que ha elegido para construirse a sí mismo espontánea y libremente, sin límites en su imaginación y su espíritu creador. Es una posibilidad de hacer que, en forma espontánea, los niños sean inmensamente creadores a partir de sus motivos interiores. Es un escenario que ellos construyen para su auto expresión por medio de la imaginación, la especulación y la indagación.

Mediante el juego, los niños crecen. Aprenden a usar los músculos; coordinan lo que ven con lo que hacen; adquieren dominio de su cuerpo. Descubren como es el mundo y cómo son ellos. Adquieren habilidades nuevas y aprenden a usarlas.

Ensayan diversos aspectos de la vida. Se enfrentan con emociones complejas y conflictivas que les representan la vida real. El juego es como una parte de la vida de los niños en la que ellos no diferencian por completo la realidad de la fantasía.

Una revisión de los estudios dedicados al juego indica que los psicólogos y profesores actuales lo conciben como un importante determinante de la personalidad, de la estabilidad emocional, del desarrollo social, de la creatividad y de la formación intelectual. Se concibe al juego como una actividad de construcción del lenguaje, en la que los niños aprenden sin esfuerzo las reglas gramaticales y léxicas que son fundamento de su lengua. Se considera así mismo como un ejercicio que desarrolla la fuerza física, la coordinación y la agilidad. Tiene importancia para el desarrollo cognitivo y moral.

El juego es un vehículo para acelerar el desarrollo de las capacidades cognitivas debido a que incluye el uso de imágenes y representaciones mismas que son necesarias para pensar y razonar.

A la mayoría de los educadores nos parece que la infancia no es un simple paso a la edad adulta, sino que tiene valor por sí misma. Actualmente se sabe que se encuentran allí las claves de lo que será el hombre de mañana. Si convenimos, pues, que esta etapa es fundamental en la construcción del individuo y que el juego es lo que caracteriza la infancia, tendremos una razón esencial para establecer la importancia de utilizarlo en el medio escolar. La actividad lúdica no es una pérdida de tiempo. Es algo que los educadores deberían respetar y tener en cuenta en sus programas y restaurar el valor pedagógico del juego.

El juego se basa en el principio del placer ya que cuando jugamos buscamos la satisfacción de una necesidad en el mundo real. En esta actividad como en el sueño todo es posible. Es un paso previo para una socialización sana y objetiva en el plano real. Los juguetes son como una imitación de la realidad de los adultos. Pueden romperse pero se arreglan, se reemplazan. La actividad lúdica permite al niño repetir situaciones tantas veces como quiera, situaciones que en la vida real no podrían repetirse.

B. LA ACTITUD FRENTE AL JUEGO

El juego se asocia con frecuencia a la infancia. Cuando los adultos observan a los niños mientras juegan o construyen castillos de arena, acostumbran a pensar que son sólo pasatiempos, que, con el paso de los años, serán sustituidos por actividades más “útiles”. “El niño juega por placer, por diversión, porque es su manera, una forma de expresión y contacto con el mundo. Por tal motivo es importante estimular, mediante el juego, la curiosidad, que es un impulso y al mismo tiempo un indicador del nivel de la mente en formación, lo que le da un papel importante en el desarrollo del pensamiento y en la formación de los intereses cognitivos”.¹¹

El niño desea aprender con su propio hacer, y para esto muchas veces escoge el camino más largo y más complicado para lograr algo: es comprensible que el adulto, acostumbrado a calcular cada movimiento y a contar cada minuto, caiga muchas veces en la

¹¹Arango de Narvaez. Infante de Ospina. López de Bernal. Juguemos con los niños. Pg 13.

acostumbrado a calcular cada movimiento y a contar cada minuto, caiga muchas veces en la tentación de mostrar al niño el más corto y el más práctico. Pero el niño la mayoría de las veces hace caso omiso de ellos y busca realizarlo a través de su propia experiencia, en la derrocha de esfuerzo, material y tiempo, pero que constituyen valiosas prácticas de aprendizaje. Los adultos pueden representarle una inmensa colaboración en lo que se refiere al desarrollo del lenguaje y a la posibilidad de hacerle comprender que los juegos tienen reglas, ayudarle a distinguir entre lo real y lo que es producto de su imaginación.

El juego ocurre cuando existen espacios, tiempo, libertad, compañía y/o juguetes. Estos elementos, indispensables para los niños, están en manos de nosotros, los adultos. Somos nosotros los que podemos darlos o negarlos.

Conseguir para los niños espacios y tiempos lúdicos parece volverse cada día más difícil, pues nos descubrimos inválidos por prisas y espacios aislados y reducidos que, además se encuentran ocupados por la televisión, juegos de video, tareas, o hasta los mismos adultos inconformes con el ruido.

Hoy en día confundimos objetos que le ordenan al niño: “aprieta”, “mueve”, “voltea”, “acelera”, “apaga”, con juguetes, en lugar de ofrecerles objetos que se transformen por su voluntad e imaginación en aviones, monstruos o camiones y reciban las órdenes del niño.

El adulto debe tener una actitud espontánea, comprensiva, abierta, que estimule inmensamente la capacidad del niño para jugar.

C. PIAGET Y EL JUEGO

La teoría del desarrollo intelectual, formada por Piaget es el resultado de las observaciones realizadas en niños para conocer el pensamiento infantil.

Piaget afirma que el desarrollo intelectual es un proceso en el cual las ideas son reestructuradas y mejoradas como resultado de una interacción del individuo con el

ambiente. Según Piaget, el papel del juego es fundamental en el desarrollo cognitivo del niño, por lo que propone una clasificación, fundada en la estructura, que, al mismo tiempo, sirve de análisis y de evolución del juego al crecer el niño en edad.

Como ya vimos en el Capítulo II el conocimiento se construye permanentemente como consecuencia de dos procesos fundamentales, que son la asimilación y la acomodación; como un equilibrio entre ambos procesos donde el proceso de asimilación se refiere a incorporar las cosas y a las personas a la actitud propia del sujeto, o se incorpora el mundo exterior a las estructuras ya construidas. De acuerdo a esto el juego tiene significativa importancia en la comprensión de la evolución del pensamiento del niño, pues el juego es fundamentalmente asimilación, que tiene su primacía sobre la acomodación.

Jean Piaget al realizar una clasificación del juego, toma como fundamento los principios del desarrollo de las estructuras mentales. Así él distingue tres grandes categorías:

1. El juego de Ejercicios
2. El juego del Símbolo
3. El juego Reglado

1. EL JUEGO DE EJERCICIOS

Es el primero en aparecer, por lo que se considera su práctica de los cero a los dos años, aunque ello no quiera decir que posteriormente no se exprese, ya que reaparece durante toda la vida. Esta clase de juego, como su nombre lo dice, tiene que ver con el ejercicio sensoriomotor y cumple un destacado papel en el desarrollo de las capacidades motrices. Es en el momento en que controla su cuerpo y ejerce dirección sobre él, cuando se presentan comportamientos reiterativos precedidos de manifestaciones de interés, lo que es resultante del refinamiento discriminativo y la captación del conjunto de colores.

La repetición de actos como apretar botones en un tablero, oscilar la cabeza de lado a lado, mover sonajeros, aventar pequeñas pelotas, sacar y meter argollas u objetos en cajas, etc., no tiene más función que la de producir un ejercicio placentero; ello resulta más claro cuando se observa al niño sonreír por sus respuestas, aunque por cierto, carece de un plan de acción y búsqueda de resultados. La persistencia de la conducta de manera deliberada, así como la aparición de nuevas capacidades motoras con propósitos placenteros, es considerada como juego de ejercicio. En el nivel puramente sensoriomotor el juego no se acompaña de representación alguna, por lo que el niño responde a los estímulos por sus colores vivos, fondos y olores, formas sencillas y texturas suaves, debido a esto el material que utilizemos para trabajar con el niño debe ser atractivo para despertar su interés.

De los 18 meses a los dos años de vida el niño se interesa por juguetes para rodar o arrastrar, por lo que las pelotas suaves y los coches constituyen una buena elección y una excelente oportunidad para los padres, de comunicarse con sus hijos.

En esta etapa el juego favorece el conocimiento del cuerpo, su fortalecimiento y la idea de sus capacidades, de ahí que los juguetes deben ayudar al niño a adquirir un mejor control de su conducta motora, ocular y auditiva. Debemos tomar en cuenta que el niño se recreará con mayor frecuencia de los dos años en adelante a través de la imitación acción que sólo puede lograrse cuando se tiene control de los movimientos y cierto nivel de desarrollo mental.

El juego en sus inicios es complemento de la imitación y se diferencia de ésta porque el juego se realiza sin preocupación, por así decirlo, de adaptación. En otras palabras, todas aquellas actividades que se realizan sin objetivo específico pueden ser consideradas como juegos, por lo menos en sus inicios. Aquí el niño empieza a realizar actividades por el simple placer de dominarlas, aunque es necesario aclarar, que más tarde estas actividades llevarán al niño a realizar otras actividades más complejas. Este, al ejercitar ciertas habilidades sin límites ni imposiciones del exterior, elimina la angustia y realiza actividades "superiores" con facilidad.

Esta etapa del juego se divide en *juegos sensomotores* y *juegos de ejercicio del pensamiento*.

La categoría de *juegos sensomotores* se divide a su vez en:

1. Ejercicio simple- son todas aquellas conductas lúdicas que se realizan por el simple placer de realizarlas, donde básicamente se ejercitan movimientos.
2. Combinaciones sin objeto - esto es una prolongación de las anteriores, pero con la diferencia de que no sólo ejerce actividades ya adquiridas, sino que con éstas hace combinaciones.
3. Combinaciones con una finalidad - éstas son aquellas que surgen teniendo un objetivo lúdico que definen sus lineamientos desde un principio.

El juego de ejercicio sensomotor consiste en general en desarrollar actividades por el simple placer de realizarlas.

Piaget dice: "Así, se ve que los *juegos de ejercicio sensomotor*, no llegan a constituir sistemas lúdicos independientes y constructivos a la manera de símbolos o de reglas. Su función característica es la de ejercer las conductas por simple placer de tomar conciencia de sus nuevos poderes".¹²

En la segunda categoría de *juegos de ejercicio del pensamiento* la principal actividad a desarrollar no son movimientos sino la inteligencia del sujeto.

Así vemos que el niño puede plantear preguntas sin estar interesado en la respuesta, esto es preguntar por el placer de preguntar. Pensemos en la famosa "edad del porque". El niño pregunta: ¿Por qué el perro ladra? Respuesta- es su forma de hablar. Y, ¿por qué habla así? Respuesta- porque es un perro. Y ¿Por qué es perro?., etc. Podemos darnos cuenta que el niño se divierte formulando preguntas simplemente.

¹² www.bibliodgsca.unam.mx/tesis/tes9matg/fnt_2html

Esta etapa coincide con la función del ejercicio simple. Ahora bien, puede también inventar un cuento donde no haya un principio o un fin, lo que disfruta es la combinación de palabras y conceptos. Esto es paralelo a las combinaciones sin objeto.

Por último, las combinaciones con una finalidad quedarían representadas por la construcción de cuentos o simples narraciones que nacen con el fin de jugar, es decir surgen con un objetivo lúdico determinado.

2. JUEGO SIMBÓLICO

La segunda etapa de juego simbólico, se caracteriza, como su nombre lo dice, por el manejo de símbolos, es decir el juego se aleja cada vez más del simple ejercicio. Pero es necesario mencionar que el principio de esta segunda etapa tiene características tanto del juego senso-motor como del uso de símbolos. Esto se debe principalmente a que, como explica Piaget, el juego (y el desarrollo mental del niño) es una evolución que se basa en los elementos de la etapa anterior y se va desarrollando por medio de las experiencias del sujeto, pero conserva características de cada una de las etapas.

Al llegar al simbolismo se hace evidente la congruencia de cada papel con relación al total del juego. Esto se debe a dos razones principales. Primera, el niño tiene cada vez mayor relación social con otros sujetos, es decir, se adquiere una mayor socialización; y segunda, los progresos de las estructuras mentales le permiten al niño ser más coherente con sus acciones e ideas. Con la aparición del símbolo y la consecuente representación de objetos ausentes, el niño ingresa a una clase de juego que evidencia su evolución. El acto motor ahora se acompaña de imágenes mentales que propician desempeños de mayor elaboración y conciencia.

La capacidad de evocar objetos ausentes es el elemento y conciencia mental que caracteriza este tipo de juego; en él se transforman las cosas de acuerdo con las necesidades del niño, de tal manera que una caja puede convertirse en un coche, un palo en una serpiente o en una espada, así como un envoltorio de tela en una muñeca. Esta capacidad

de transformar la realidad a través del símbolo se sustenta en la imaginación del ser humano.

De los dos a los seis años el símbolo desempeña un lugar destacado en la vida lúdica del niño quien, conforme se va socializando, pasa del juego simbólico individual (puramente egocéntrico) al ejercicio del juego simbólico colectivo.

Los juguetes que determinaran el valor simbólico para el niño, pueden ayudar a que el niño practique y amplíe su capacidad verbal. Pueden ser títeres, teléfonos de juguetes, muñecas o monos de peluche, si el niño no cuenta con dichos juguetes, se pueden improvisar con cualquier material que se tenga, desde una caja de zapatos que le dará el valor de un camioncito, un zapato que podrá funcionar como un teléfono, etc. Es decir el juego existe aun sin juguetes comerciales.

En un nivel más avanzado, se puede prescindir del objeto o persona, incluyendo en este caso estímulos y compañías imaginarias con las que el niño interactúa física y verbalmente. En esta etapa es donde aparecen los amigos imaginarios y la conversación entre un muñeco y el niño interpretando este último la voz del muñeco.

No sólo son los objetos utilizados para representar, sino también la gente o los animales. A través de este sustituto simbólico, el niño puede disminuir sus tensiones, que de otra manera no podría hacer, porque se le es difícil, prácticamente imposible regañar o castigar a un adulto; por eso es común encontrarnos con la escena de que una niña regañe a su muñeca de igual forma como sus padres la regañaron a ella, terminado con un final feliz que le ayuda a equilibrar o disminuir su tensión ante el regaño recibido.

Darle vida a los juguetes asignándoles papeles no es sino la generalización de los esquemas simbólicos a otros objetos.

Conforme el niño va creciendo el símbolo va cediendo ante la representación imitativa de la realidad, esto se ve cuando el niño busca juguetes o juegos que se acerquen

más al mundo real que lo rodea. La interpretación que el niño hace del mundo real a través de la expresión de roles, emociones y actividades, es el resultado de aceptación de reglas y de las construcciones lógicas que se derivan del proceso de socialización. A partir de aquí el niño llega a la etapa del juego de representación.

La reproducción o imitación de modelos conlleva, conforme se practica, la adquisición de nuevas estructuras de conocimientos que se agregan a los esquemas anteriores. Debemos tener en cuenta que el niño no solo imita el comportamiento humano, sino que también puede, imitar el mundo que reproduce.

En los espacios del imaginario no importan los atributos del objeto sino lo que simboliza. Dicha representación puede estar referida a identidades y/o papeles de la vida real o bien a los denominados estereotipados o de ficción.

Los primeros se refieren a personas vinculados con la realidad como por ejemplo el jugar a los policías y ladrones, al papá y a la mamá a la escuelita, al doctor, etc. ya que la identidad se caracteriza por un comportamiento muy propio y conocido, cabe esperar que la trama se apegue en detalle a dicho desempeño real.

En los juegos de ficción, lo insospechado surge con mayor dinamismo, aunque hay que destacar que los límites pueden estar influidos y determinados por las series de televisión o las tiras cómicas, que es de donde surgen estos personajes.

El modelo utilizado en el juego donde se representa figuras tanto de lo real como de ficción, no sólo juega un papel importante en la vida del niño, sino que es vital como referencia e identidad en la cual basa su comportamiento.

Estos juegos de representación constituyen una experiencia importante y enriquecedora, pues no sólo reflejan el modo en que el niño conceptualiza su mundo, sino que mediante su interacción social se adquieren pautas de comportamiento para relacionarse con él.

Al finalizar esta etapa de juego simbólico, a los once años aproximadamente, se puede observar una disminución del simbolismo del niño para dar lugar al juego de reglas, el cual es cada vez más cercano al trabajo real y productivo.

3. EL JUEGO DE REGLAS

La aparición del juego de reglas se lleva a cabo entre los siete y los once años y se desarrolla a lo largo de toda la vida. A este respecto es necesario aclarar que las reglas son características del ser socializado debido a que éstas nacen como consecuencia de la convivencia con otros sujetos (ya sean de su edad o adultos).

La regla consiste básicamente en establecer cierta regularidad en las actividades del sujeto en este caso en el juego del niño, donde existen ciertos castigos para aquellos que no observen las conductas establecidas.

Durante este periodo se desarrollan dos tipos de reglas:

1. Reglas transmitidas que son aquellas que los niños asumen por medio de juegos establecidos y que han sido jugados a través de muchas generaciones.

2. Reglas espontáneas son las que en el momento de estar jugando se establecen y se respetan tanto como las reglas transmitidas. Surge como resultado de la socialización de los juegos anteriores, esto quiere decir que son juegos con características motoras o simbólicas, pero ahora con relación interpersonal, donde es necesario fijar ciertas reglas momentáneas para llevar a cabo organizadamente un juego.

En resumen, los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras lanzamiento de canicas o bolas, etc.) o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados.

Podemos decir que el juego es vital para el niño y más aún para el adulto ya que de su desarrollo infantil depende en gran medida su actitud ante la vida en general, específicamente ante la vida productiva.

Por esa razón es necesario definir el concepto de juguete y su importancia en el desarrollo intelectual y socio afectivo del niño.

D. JUGUETE

Un juguete es todo aquello usado, generalmente por los niños, como instrumento de diversión. Desde esta perspectiva, un juguete puede ser desde un palito que hace las veces de coche, árbol, señor, etc. hasta el más sofisticado de los aparatos electrónicos, tan difundidos en la actualidad. El juguete es un recurso utilizado por los niños de 2 años para establecer contacto social con otros (fundamentalmente con adultos) visto de esta forma como un medio de comunicación e interacción entre ellos.

A este respecto cabe mencionar lo inútil que es hacer grandes gastos en juguetes llamativos para los niños, debido a que cualquier juguete es útil, pero siempre y cuando responda a una necesidad real del niño y es aquí donde radica el problema principal. Es difícil hablar de un juguete bueno o uno malo, ya que cada niño tiene gustos diferentes, yo diría más bien que hay juguetes bien elegidos o no. En otras palabras, para que un juguete cumpla sus funciones educativas es importante tomar en cuenta los intereses propios de cada edad.

Un buen juguete es aquel que le permite al niño desbordar su creatividad y al mismo tiempo poner en práctica sus habilidades motoras e intelectuales. Por ejemplo, un niño que atraviesa la etapa sensomotora estará atraído por juguetes de mucho colorido, diferentes texturas, durables y manipulables, como dados, palitos, pelotas, etc. en cambio en la etapa concreta le llamarán más atención aquellos que desafíen su intelecto pero que a la vez sea un objeto concreto, como por ejemplo un juego de memoria.

Ahora bien, tomando en cuenta que el juego es para el niño una actividad agradable en la que se expresa libremente y que este está íntimamente ligado con el juguete, podemos ver claramente por que el niño deposita una carga afectiva en éste, es decir los niños quieren sus juguetes por todo lo que para ellos significan.

E. EL JUGUETE EN LAS TRES ETAPAS DEL JUEGO

- ✓ **JUEGO DE EJERCICIOS:** En esta etapa los juguetes mas adecuados son las pelotas suaves, coches, material de ensamble, móviles, sonajas. Pero es muy importante tener cuidado en cada uno de estos juguetes, su material, la calidad, que no sean tóxicos, con pequeñas partes y terminaciones puntiagudas, ya que durante los primeros meses de vida todo se llevan a la boca ya que es su manera de explorar y conocer su mundo. Los juguetes deben ser objetos sencillos no sofisticados. Dichos juguetes deben ayudar a adquirir un mejor control de su conducta motora, ocular y auditiva.

- ✓ **JUEGO SIMBÓLICO:** Son recomendables los títeres, teléfonos de juguete, muñecas o muñecos de peluche, o darle el valor lúdico a cualquier material que pueda representar un juguete para el niño, ya que con estos objetos el niño imita sonidos que le ayudaran en el desarrollo del lenguaje. Cuando el niño llega a los 4 u 8 años el símbolo va cediendo ante la representación imitativa de la realidad por lo que el niño busca juguetes que sean el reflejo de lo que ve y considera su mundo por lo tanto los juguetes favoritos pueden ser los estuches de belleza, juegos de té, los muebles de cocina, los alimentos de plástico, los botiquines del doctor, los robots, los héroes o villanos de las tiras cómicas o caricaturas o de ciencia ficción, los cuales se convierten muchas veces en un modelo para el niño, los Playmovil (que representan muy bien la realidad). A los 8 años son utilizados los juegos sencillos de mesa como serpientes y escaleras, damas, domino, memorama, oca, conecta cuatro etc., de igual forma los equipos de magia, juegos de química y estrategia como Operando, Quien es, Pulgas Locas, Destreza y los deportes dando paso al juego reglado.

- ✓ **JUEGO DE REGLAS:** Son los juguetes o juegos cuyas reglas representan la esencia de esta etapa tales como el ajedrez, el turista, monopolio, maratón, etc.

F. EL JUEGO EN LA ETAPA PREOPERACIONAL (en el grado maternal de 2 a 3 años)

La base de los juegos del niño de esta etapa es la imitación, donde el niño imita con su acción, comportamientos y actitudes, dándole con su imaginación una nueva interpretación.

Mostrar, compartir, dar, recoger y apropiarse de los objetos son la base de sus interacciones sociales. Aprenden a retener y recrear la imagen mediante dibujos. Le dará de comer a la muñeca, después la pondrá a dormir y la levantará para arreglarle, de forma muy realista.

Al reunirse con otros niños necesitará que un adulto conocido se encuentre cerca de él, para así ser atraído por sus compañeros; es capaz de jugar por un corto periodo de tiempo en grupo. Su bajo nivel de interacción se debe más que todo al interés que para ellos aún tienen los juguetes. Por ello al arrebatarlos y su tendencia a llorar cuando se encuentre en situaciones grupales, ya que un juguete en manos de un compañero es más atrayente que un juguete en el suelo.

Los padres serán las personas con las que el niño de esta edad podrá intercambiar juguetes sin llanto. Por eso el niño de dos años tiene que aprender a cómo jugar con los demás niños, ya que su intercambio hasta ahora ha sido sólo con sus padres, quienes son bien cooperativos.

A esta edad ya no se meterá todo a la boca. Combina objetos que concuerden entre sí, como el plato con el tenedor. El triciclo significa que saldrá dar una vuelta en él, lo que hará que sus demostraciones de alegría serán más notorias.

Inventa objetos y sustancias ausentes. Transforma los objetos para usarlos de acuerdo con sus necesidades, si no encuentra una cuchara para revolver el jugo, cualquier lápiz le servirá de cuchara. Estos avances significan el comienzo de la representación simbólica y un requisito para el desarrollo del lenguaje y del pensamiento abstracto.

Los juguetes sencillos la facilitan la proyección de sus fantasías. No son muchos los que necesita para jugar; exagerar la cantidad podría confundirlo. Tampoco precisará de grandes espacios, pero sí sentirse dueño de su espacio. Igualmente requiere saber que algunas cosas pueden reponerse, es mejor darle algo que ha sido arreglado que cambiárselo por otro nuevo.

En esta etapa comienza el garabateo; en un principio sus trazos son desorganizados y al azar, pero a medida que se va desarrollando los va organizando y controlando. Al avanzar en esta etapa logra ya poner algo de control visual sobre sus dibujos.

A través del juego aprende a hablar mejor. A los niños de 2 a 5 años les gusta mirar libros de cuentos y revistas. Así enriquecen su vocabulario al preguntar por el significado de las imágenes. También les gusta jugar con las palabras.

Los cuentos leídos o contados (históricamente de gran atracción para los niños) no sólo les ayudan a aprender y enriquecer el lenguaje sino también desarrollan el interés de los niños por la palabra escrita. Todo lo que contribuya a aumentar este interés será útil para el aprendizaje. Así jugar a leer los letreros de los negocios, las marcas de los diferentes productos, los títulos de diarios, revistas y recortes, las señales de tránsito, los símbolos de peligro y prohibido, son ejercitaciones que, además de divertirlos, les permiten ir comprendiendo la utilidad de leer y escribir. Ejemplo: jugando a la ronda el niño comparte con otros (aprende a ser sociable), desarrolla el lenguaje y la habilidad artística (mediante el canto), ejercita su cuerpo con el movimiento, aprende a ir con otros en determinadas direcciones, a expresar estados de ánimo, sentimientos, etc.

CAPITULO IV

MANUAL DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL NIÑO DE 2 A 3 AÑOS DEL GRADO DE MATERNAL EN EL JARDÍN DE NIÑOS SERRADELL

A. ¿PARA QUE SIRVEN LOS JUEGOS?

Los juegos permiten desarrollar una actitud lúdica frente a la propia vida y la relación con los demás. Estos constituyen una herramienta de gran utilidad para ayudar al niño en su desarrollo, tal como se ha visto a lo largo de este trabajo.

Su motor fundamental es “las ganas de jugar”. Para el niño las ganas son la motivación y para la educadora son el indicador de la marcha del juego.

La duración de la actividad lúdica está determinada por el interés de jugar. Conviene terminar la actividad o cambiarla antes de que el entusiasmo e interés de los niños decaiga.

La selección del juego que se llevará a cabo dependerá de él o los objetivos que se quieran lograr y de la percepción de las necesidades que la educadora tenga del grupo, en ese momento.

B. EL ROL DE LA EDUCADORA

El rol de la educadora es despertar las ganas e interés por jugar, así como mantener los mismos factores a lo largo de cada actividad.

La intervención de la educadora depende del tipo de juego. Hay algunos en los que su rol es explícito; hay otros que no requieren de coordinación, después que han sido explicados. Pero en ambos casos su función es dinamizar y estar atento al desarrollo del mismo, atendiendo especialmente a las reacciones y actitudes que presenten los niños durante el juego.

De igual manera es importante que la educadora planee y prepare el material que se requiera con anticipación ya que debe recordar que está trabajando con niños pequeños que merecen respeto y que mientras ella esta preparando todo en el momento, el grupo se puede dispersar y no podrá tener un control sobre los objetivos del juego y los resultados podrían variar.

C. ¿COMO SELECCIONAR LOS JUEGOS?

- Por el interés o necesidad buscados
- De acuerdo a el área en la que se desee trabajar
- Por la cantidad de niños
- Por la disponibilidad de espacio, materiales y tiempo

Ejemplo: Si a los niños se les dificulta la coordinación ojo mano, se puede seleccionar el juego número 10: “MOVAMOS LAS MANITAS”; del área de psicomotricidad.

D. INSTRUCCIONES DE USO DEL MANUAL DE JUEGOS

Este manual presenta una serie de actividades lúdicas. Estas están clasificadas de acuerdo a las áreas de desarrollo del niño. Esto es:

- a) Lenguaje**
- b) Socio afectiva**
- c) Psicomotricidad**
- d) Cognoscitiva**

Cada una tiene un objetivo, la actividad a desarrollar, los materiales y algunos de ellos mencionan notas de precaución que indican que la educadora debe de prestar más atención durante el desarrollo de la misma.

Este manual está pensado para el número de alumnos del grupo de maternal, tal manera que las actividades se pueden realizar con todos los niños del grupo completo sin tener que excluir a nadie.

Los espacios para desarrollar las actividades pueden ser el salón de clases en su mayoría o el patio de la escuela, si el juego implica que el niño se desplace por un espacio más grande.

E. LAS AREAS DE DESARROLLO Y SUS JUEGOS

a) LENGUAJE

El juego y el lenguaje mantienen una estrecha relación entre sí porque ambos representan la realidad que vive el niño. En esta etapa compartir los objetos va ligado a la comunicación verbal; podemos decir que la posesión del objeto por parte del niño se relaciona con la formación de expresiones verbales en las cuales el niño utiliza el lenguaje para organizar el juego en sí; de esta manera se convierte en un medio más de conocimiento. Es la etapa en la que el juego mismo se convierte en la palabra, la cual es, a un mismo tiempo, la creadora de situaciones y de acciones, en la que el niño es el comentarista de sus propios comportamientos. Así por ejemplo, vemos cómo el niño es capaz de jugar, y al mismo tiempo narrar lo que está sucediendo.

1. CORRER HACIA EL ARBOL

OBJETIVO: Ayudar a la comprensión del lenguaje.

ACTIVIDAD: Amarrar una cinta grande y muy vistosa en dos o tres lugares : en un árbol, en la cerca, en una banca o en cualquier lugar que se considere conveniente. Decirle al niño "Vamos a correr hacia el árbol", tomarlo de la mano y correr hacia él. Correr a otros lugares que tengan cinta, diciendo cada vez hacia donde van. Después pedirle al niño que vaya él solo al árbol, a la banca, etc. Después que lo ha logrado, cambiar las cintas a otros lugares.

MATERIAL: Una cinta o listón de color fuerte o llamativo

2. CON IMÁGENES APRENDEMOS

OBJETIVO: Estimular el repertorio de palabras

ACTIVIDAD: Sentarse con el niño y mostrarle un libro que presente ilustraciones claras de niños en actividades familiares y cotidianas: vestirse, bañarse, comer y jugar.

Igualmente libros con animales y los sonidos que éstos hacen, tonos con objetos que se desplazan, como automóviles, camiones, aviones, etc. Los libros con imágenes servirán en este momento para familiarizar al niño con las cosas del diario vivir

Utilizar libros de cartón grueso o de plástico, ya que son resistentes al trato de un pequeño.

MATERIAL: Libros con imágenes grandes, cuentos en tercera dimensión (que los personajes se muevan).

3. LA CUEVA DEL OSO

OBJETIVO: Estimular la comprensión y la expresión del lenguaje

ACTIVIDAD: Disfrutar con el niño este juego con los dedos, realizando la historia con tu mano.

Aquí hay una cueva

(Doblar los dedos dentro de la palma de la mano)

Adentro está el oso

(Mover rápidamente el pulgar y luego esconderlo debajo de los dedos)

¡Oh! Por favor, osito, ¿podrías salir?

(Golpea la cueva con el dedo índice de la otra mano)

¡Miren! Aquí viene a tomar aire fresco.

(Sacar el dedo pulgar)

MATERIAL: Los dedos de la mano

4. JUGANDO A CANTAR

CANTEMOSLE A NUESTRO CUERPO:

OBJETIVO: Estimular el desarrollo del lenguaje y el conocimiento del esquema corporal.

ACTIVIDAD: Existen canciones especiales para estimular la actividad física como por ejemplo: “El juego del Calentamiento”:

Se colocan a los niños en una fila horizontal frente a la educadora y ella debe cantar con los niños:

*Este es el juego del calentamiento, hay que tener
Fuerza y movimiento; “Jinetes a la carga, una mano”
(agitar la mano)*

*Este es el juego del calentamiento, hay que tener
Fuerza y movimiento; “Jinetes a la carga una mano, la otra”
(agitar las dos manos)*

*Este es el juego del calentamiento, hay que tener
Fuerza y movimiento; “Jinetes a la carga, una mano, la otra, un pie”
(agitar ambas manos y un pie)...*

Se continúa la canción nombrando diferentes partes del cuerpo tales como el otro pie, la cabeza, la cintura, etc. La maestra debe realizar los movimientos frente a los niños para que ellos la imiten.

Entonar canciones en las que el niño aprenda a llevar el ritmo, en un comienzo mediante las palmas de las manos, para luego hacer ritmo con los pies.

MATERIAL: Canciones (Anexo 1a)

5. JUGUEMOS CON FRASES COMPLETAS

OBJETIVO: Estimular el desarrollo de la capacidad de escucha y habilidad del lenguaje.

ACTIVIDAD: A medida que se juegue o se converse o responda con el niño, se le ocurrirán nuevas ideas para ampliar su lenguaje. Respuestas con palabras aisladas o únicas pueden afectar el desarrollo del lenguaje del niño, mientras que si las respuestas son amplias y ricas en contenido, lógicamente sin ahogarlo con palabras ni explicaciones largas, ampliará su capacidad de escucha y en segunda instancia su vocabulario hablado. Cuando el niño diga “perro”, se puede extender la frase diciendo “El perro ladra y es negro”, por ejemplo. Se puede elaborar una lista de palabras para que cuando se vuelva a jugar se utilicen frases nuevas y de esta forma ayudar a incrementar el lenguaje y vocabulario del niño.

MATERIAL: Lista de palabras (Anexo 1b.)

6. MI PRIMER JUEGO DE LECTURA

OBJETIVO: Estimular la comprensión del lenguaje.

ACTIVIDAD: Recortar fotografías o dibujos de objetos familiares para el niño, de catálogos o revistas, y pegarlos en cartulinas, formando un grupo de tarjetas.

Mostrarle el dibujo al niño y hablarle sobre él, acerca de su color, forma, uso, etc. Una vez que las haya asimilado, introducir otras tarjetas. La idea es que cada vez que se le pida una tarjeta, él las escogerá entre ellas y platicará acerca de las mismas.

MATERIAL: Revistas, periódicos

7. AMIGOS DEL ALFABETO

OBJETIVO: Estimular el aumento del repertorio del lenguaje y la comprensión de las palabras.

ACTIVIDAD: Con los niños elaborar una tarjeta para cada letra del alfabeto. Las tarjetas deben ser grandes y las letras en mayúscula. Colocar cada una de ellas junto a un objeto de la escuela o el salón de clases que empiece por esa letra.

Ubicarlas en sitios que no sean fácilmente visibles para que los niños, en tal caso jueguen a la vez a los *detectives*. Por ejemplo; la A junto a el árbol de la escuela, la C en los columpios, la M a lado de la mesa.

Esta actividad se puede llevar a cabo con todo el grupo, sentarlos alrededor de un círculo y contarles que hay letras del alfabeto por todo el salón, mostrarle una o dos tarjetas y que una vez que las encuentran deberán volver al círculo. Saldrán de dicho círculo en grupos de dos o tres, según el número total de niños que haya, una vez que las encuentren vuelven al círculo, tomar las tarjetas y preguntarles a los demás cuál letra es esa y que otras cosas comienzan por esa letra.

MATERIAL: Tarjetas de cartulina con las letras del alfabeto en cada una (del tamaño de una ficha de trabajo), plumones

8. HAGAMOS UN TELEFONO

OBJETIVO: Estimular el lenguaje y la creatividad

ACTIVIDAD: Utilizando dos vasos de cartón por niño, ayudarles a abrirles a ambos un hueco pequeño en el centro de la base y atravesar por ellos una cuerda a la que harán en cada punto un nudo.

Luego se pararán un niño en cada punta, quedando tensa la cuerda, y podrán conversar de un lado a otro utilizando los vasos tanto de bocina como de auricular.

MATERIAL: Vasos de cartón, una cuerda o cordón

b) SOCIOAFECTIVA

El juego permite la interacción permanente entre el niño y el ambiente que le rodea tiene como base a la comunidad, porque se enmarca en un proceso participativo que lleva hacia la integración, expresada en la creación grupal. A través de éste el niño retoma su medio, lo recrea y lo regresa transformado.

Es mediante éste como el niño expresa sus sentimientos y sus conflictos, y escogiendo actividades en las que le sea necesaria la cooperación de niños de su misma edad lograr llenar sus necesidades socioafectivas. Esta es una función social importante, ya que gracias a la actividad lúdica se realizan los ideales de convivencia en comunidad. Su influencia emocional es vital porque ayudará a que el niño adquiera confianza y seguridad en sí mismo, descargue sus emociones y libere de esta forma su agresividad y sus temores de una forma aceptada socialmente. El juego democratiza todas las relaciones, siempre ganará el mejor. Fortalece la autoestima, el control de sí mismo en presencia de las dificultades y de los fracasos, la responsabilidad y el sentido de cooperación. Así mismo influye en el desarrollo moral ya que es una práctica basada en reglas y leyes en el respeto por el otro, la credibilidad y la confianza, permitiéndole entrar en contacto consigo mismo y

con la dinámica de los valores sociales desde muy temprana edad. Es el campo de acción en el cual el niño aprende a manejar su conducta.

1. GRITEMOS NUESTRO NOMBRE

OBJETIVO: Estimular el orgullo por lo propio

ACTIVIDAD: Explicarles a los niños que deben estar orgullosos de su nombre y que se les va a dar la oportunidad de celebrarlo diciendo su nombre de formas divertidas. Cada niño puede decir su nombre de diferente manera por ejemplo:

1. Hacer que el niño grite su nombre
2. Hacer que el niño grite su nombre y a la vez que se ría
3. Hacer que el niño mueva su cuerpo al mismo tiempo que dice su nombre
4. Hacer que el niño gruña mientras dice su nombre
5. Hacer que aülle su nombre
6. Hacer que el niño diga su nombre muy lentamente
7. Hacer que el niño cante su nombre
8. Hacer que el niño aplauda su nombre

MATERIAL: Ninguno

2. LAS CALLES DE LA CIUDAD

OBJETIVO: Estimular la recreación y el cumplimiento de normas de respeto social

ACTIVIDAD: En el patio de la escuela, elaborar conos de prevención en papel grueso naranja y fijarlos al suelo con piedras para que no se vuelen. Con marcadores gruesos, dibujar con los niños las señales de tránsito: alto, vuelta prohibida, no estacionarse, precaución, cruce de escolares, siga, etc. Y colocarlas en lugares estratégicos fijándolas con

palos o cualquier otro material, siempre y cuando estén a la vista de los niños. En el piso marcar con gises de color amarillo los carriles, haciendo desvíos en vías de acceso. Pintar un semáforo con los niños. Unos niños pueden ser policías de tránsito, o empleados de una gasolinera, otros conductores, unos pueden ser una mamá o un papá con su hijo, etc.

MATERIAL: Papel grueso o cartulina color naranja, marcadores gruesos, gises de color amarillo. Para el semáforo una cartulina color verde, y pintura vinílica roja, amarilla y verde más claro que el de la cartulina.

3. IMITEMOS ANIMALES

OBJETIVOS: Estimular la interacción social.

ACTIVIDAD: Reunir a los niños del grupo y dividirlos en dos grupos. Tomarán parte en una comedia haciendo movimientos y sonidos de animales, ya sea espontáneamente o repitiendo lo que los niños de su grupo le van diciendo

Antes de comenzar se debe calentar al grupo haciendo que sus integrantes paren, corran, se agachen, troten en el mismo sitio, etc.

Ayudarlos a pensar en animales específicos para representar como pájaro, vaca, perro, gato, león, dinosaurio, etc. Si no se ponerse de acuerdo, sugerir en secreto a uno de los grupos para que el otro no se entere.

El otro grupo tendrá que adivinar el animal que se está representando, dándole la oportunidad a cada niño de representar a un animal.

MATERIAL: Ninguno

4. SEGUIR AL LIDER DEL JUEGO (el que hace la mano hace el de atrás)

OBJETIVO: Estimular la interacción social

ACTIVIDAD: Sin anunciar el juego comenzar a imitar a alguno de los niños. Los niños seguirán fácilmente a la maestra e irán apareciendo los líderes que serán los niños a quienes se imitarán y que ellos después imitarán a alguien más. En un principio se puede llamar la atención de los niños con acciones inusuales. Aplaudir con las manos y contra diferentes partes del cuerpo nombrándolas al mismo tiempo. Ponerles música y empezar a bailar. Esta además es una forma en que los niños pueden ayudar a recoger su espacio de trabajo y organizarlo. Se debe hacer que parezca divertido y puedes acompañarlo de una canción.

MATERIAL: Grabadora, CD's

5. ARTISTAS COMIENDO

OBJETIVO: Estimular la interacción social.

ACTIVIDAD: Esta actividad es perfecta especialmente con los niños con quien se tiene problemas de no querer comer. Cubrir la mesa con uno o dos pliegos de papel blanco. Colocar unas crayolas junto a los cubiertos de cada uno. Las únicas reglas para esta actividad son dibujar y comer. Algunos llegarán a hacer mini murales mientras otros dibujarán en diferentes sitios los contornos de los vasos y platos. Se debe procurar que los niños no los ensucien para poderlos utilizar en varias ocasiones hasta que no quede un sitio en blanco. Colgar luego esta maravillosa obra en la pared del salón para poderla apreciar.

MATERIAL: Pliegos de papel bond blanco de acuerdo al tamaño de las mesas, crayolas, y platos, vasos y cubiertos de juguete o reales esto de acuerdo a cada maestra.

6. LAS BALLENAS ATACAN EL BARCO

OBJETIVO: Estimular y promover la recreación

ACTIVIDAD: Para este juego se debe pedir autorización de los padres y realizarlo en un día soleado.

Cada niño debe tener un atomizador y en el patio de la escuela buscar un tronco o una piedra grande donde se puedan subir, el cual hará las veces de un barco en altamar en medio de una tormenta. En él estará el capitán con un silbato. A metro y medio de allí se debe colocar una cuerda bien estirada. Detrás de la cuerda estarán los demás niños haciendo de ballenas que lanzan agua con los atomizadores. El Capitán hace sonar el silbato una vez y las ballenas deberán tratar de mojarlo. Si uno lo logra, toma el lugar del capitán y éste pasa a ser ballena. Cuando el capitán haga sonar el silbato dos veces las ballenas deben dejar de lanzar agua y quedarse quietas para que el tenga la oportunidad de usar su atomizador. Si moja a una ballena, ésta pasa a formar parte de la tripulación del barco. Luego, el capitán hace sonar una vez más el silbato para hacer que las ballenas lancen agua de nuevo. El juego continúa con esta secuencia hasta que todos los jugadores hayan pasado al barco o el capitán sea mojado para que el juego empiece de nuevo con otro capitán.

Para facilitar el ver si el uno mojó al otro, se debe tener de cada lado una olla con agua de un color diferente para cada uno (teñirla con pintura vegetal), con la cual van llenando sus atomizadores y cambiando el agua cuando sean pasados al otro bando.

MATERIAL: Atomizadores, una cuerda de unos 2.5 mts., un silbato, pintura vegetal

7. BURBUJAS

OBJETIVO: Estimular el área social fomentando la recreación.

ACTIVIDAD: No es necesaria la compra de elementos y jabones costosos. Una mezcla de jabón líquido lavaplatos (2 cucharadas) y agua (1 taza) es perfecta. Para hacer los

burbujeros, cualquier cosa circular sirve, el mango de unas tijeras, los dedos, un alambre redondo, etc. Si utiliza un ventilador, llenará el salón de burbujas.

Se le puede dar un popote a cada niño y organizarles un platón grande con agua jabonosa, indicarles cómo deben revolver el agua y luego soplar con el popote y hacer burbujas.

A la actividad anterior, se le puede agregar colores vegetales al agua, una vez que haya bastante espuma sobre el recipiente, colocar una toalla de papel: las burbujas quedarán impresas en esta.

MATERIAL: Jabón líquido lavaplatos, agua, un alambre forrado de estambre en forma circular, pinturas vegetales, popotes

Nota: Se puede acompañar esta actividad con una canción. (Anexo 1c)

8. REFLEJOS DE LUZ

OBJETIVO: Estimular y promueve la recreación

ACTIVIDAD: Utilizar un objeto brillante por ejemplo, un espejo y enseñarles a los niños a atrapar un rayo de luz y dirigirlo a donde quieran. Quien tenga el espejo puede tratar de tocar a otro niño con la luz en alguna parte del cuerpo a excepción de reflejarla directamente a la cara, y si lo logra, éste tendrá que hacer cumplir con una “penitencia”, como por ejemplo, saltar en un pie, dar vueltas, etc. Luego será su turno con el espejo.

MATERIAL: Un espejo y lentes oscuros

Nota: Para evitar el contacto directo con los ojos que puede causar daño, se pueden utilizar lentes oscuros ya sea reales o fabricados por la educadora.

9. CARRERA CON VASOS DESECHABLES

OBJETIVO: Estimular el espíritu de competencia dentro de un ambiente constructivo.

ACTIVIDAD: Cada niño debe tener un vaso desechable. Luego se debe colocar el vaso boca abajo y dibujarle en la base una cara y un cuerpo. Colocar una tabla grande o un cartón resistente marcándole los carriles con cintas de colores, e inclinarlo sobre alguna base con poco declive. Debajo de cada vaso poner una canica y colocarle un cartón o una tapa para que la canica no se salga; dejarlo deslizarse desde la parte superior de la pendiente. Hacer competencias luego de adquirir práctica y cambiar el declive para llevar a cabo carreras rápidas o lentas.

MATERIAL: Vasos desechables, una tabla grande verificando que no tenga ningún clavo y ninguna astilla, cintas de colores, canicas

Nota: Es duro perder, pero también hay que celebrarlo. Especialmente después de una derrota apabullante, se debe felicitar a los jugadores por las cosas que hicieron bien. Los campeones no siempre ganan, así que hay que celebrar el espíritu deportivo en todas partes.

10. LA GALLINITA CIEGA

OBJETIVO: Reconocer las características físicas de cada uno de los compañeros del niño.

ACTIVIDAD: Los niños hacen una rueda, dan vueltas alrededor de otro niño que se queda en el centro, como gallina ciega, con los ojos vendados; este debe desplazarse después de dar dos vueltas y localizar a algún compañero.

Una vez localizado debe reconocerlo mediante el tacto y acertar su nombre. Si lo acierta él pasará a formar parte de la rueda y el que ha sido identificado se quedará como gallinita ciega.

MATERIAL: Un pañuelo o un retazo de tela.

Nota: A muchos niños sobre todo de esta edad les asusta tener los ojos vendados, por eso es importante que las primeras veces que se realiza este juego la educadora sea la gallinita ciega y explicarles a los niños que es solo un juego y que todo va a estar bien. No se les debe presionar a jugar.

c) **PSICOMOTRICIDAD**

Los notables avances que el niño va realizando en materia de capacidad motora van acompañados generalmente de un deseo real de experimentar. En este punto el juego se vuelve de vital importancia como vehículo para afrontar el mundo que le rodea, haciéndose cada vez más competente. La adquisición del esquema corporal es una necesidad primordial para una adecuada construcción de su personalidad y en este aspecto el juego es un elemento muy eficaz para establecer una estrecha relación entre el cuerpo del niño y su entorno. Por medio del juego el niño puede conocer el espacio en el que se encuentra situado, tener una percepción y control de su propio cuerpo, equilibrio postural, lateralidad bien definida, independencia en la relación de su cuerpo con el de otros.

1. **PINTANDO CON LOS DEDOS**

OBJETIVO: Estimular la motricidad fina, la creatividad y la noción causa- efecto.

ACTIVIDADES: Pintar con los dedos es la actividad artística clásica entre los niños de 2 años y medio. Ellos lo disfrutan por su sensación como por la causa- efecto que originan los diseños que van haciendo.

✓ Pintando con crema de afeitar: a muchos niños de esta edad no les gusta ensuciar sus manos con pintura, pero casi invariablemente les encanta pintar con sus dedos con crema de afeitar. Una crema que huele bien, que sea suave, espumosa es casi irresistible. Tiene la gran ventaja de que es muy fácil de limpiar, y dejando todo, incluyendo al artista, más limpio y oliendo mejor que antes que comenzara a pintar. Asegurarse de lavar sus manos después para evitar cualquier irritación en la piel. Los niños pueden pintar encima de la mesa o en bandejas o latas de hornear, para minimizar el grado de suciedad. Para darle variedad, se puede mezclar la crema de afeitar con pintura vegetal y de esta forma crear lindos colores. La única crítica que puede existir de pintar con crema de afeitar, es que los niños pueden frotársela en los ojos y por lo tanto es necesaria mantener una buena vigilancia durante el desarrollo de esta actividad.

✓ Pintando en las ventanas con los dedos: a los niños les encanta pintar en las ventanas. Cuando la pintura se seca pueden usar sus propios dedos o algodón para garabatear encima de sus propios diseños. Se puede mezclar detergente para limpiar vidrios con pintura dactilar. Esto hará que sea después más fácil de limpiar. También pueden pintar en espejos, por ejemplo dibujando y cubriendo poco a poco su imagen.

MATERIALES: Crema de afeitar, pinturas vegetales, pinturas dactilares, algodón, detergente para limpiar vidrios.

2.

JUEGOS CAMINANDO

OBJETIVO: Desarrollar la motricidad gruesa.

ACTIVIDAD: Una vez que los niños han aprendido a caminar, hay muchas actividades que incrementan su coordinación. Mostrarle al niño como caminar de diferentes formas: de lado, para atrás, agachado, como un caballo, como un mono, etc. Marchar, caminar de puntitas o arrastrando los pies.

Sosteniendo sus brazos enfrente de la maestra y los pies sobre los de ella, caminar hacia delante y hacia atrás. Caminar rápido y despacio. Estimular al niño para que salte, brinque y corra. Se recomienda hablarle mientras camina, con diferentes tonos y ritmos de voz, por ejemplo. Voz lenta, rápida, como de bebé, como un león, etc.

MATERIAL: Ninguno

3. LAS CASAS DE JUGUETE

OBJETIVO: Estimular la motricidad gruesa..

ACTIVIDAD:

✓ Las casas de juguete son sitios para dar rienda suelta a la imaginación; en ellas podrán los niños jugar a la mamá y al papá, a la oficina; ser un buen escondite, un fuerte, un barco, un sitio privado, la sede de un club, etc. Es importante que en la construcción de estas casas participen tanto la maestra como los niños. Será más importante para el niño si él ayuda a construirla, no importa cuán pequeño sea. Se les puede ayudar desde una simple casa hecha con sillas y una tela grande que sirva de techo, hasta una bien elaborada para colocar en un árbol.

✓ La casa pequeña: utilizar un árbol o una cerca como apoyo o respaldo firme y armar una casa de cartón a nivel del suelo. Usa cajas viejas de cartón en buen estado y una cinta adhesiva resistente. Esta estructura resultará temporal ya que no resistirá mucho tiempo expuesta al sol, al agua y lógicamente al constante movimiento de entrada y salida de ella. Si se piensa dejar por varios días es mejor forrarla con una tela de plástico.

✓ La casa plataforma: para los niños entre los dos y los 3 años está este tipo de casa que se levanta apenas 30 cms. del suelo. Utilizar madera comprimida para hacer una plataforma con patas de 30 cms. Emplear una sábana para el techo, ésta dará una excelente altura si se pasa por la rama de un árbol y se amarran las puntas a la plataforma. Además de

poder utilizarse para juegos, les servirá para saltar desde ella y para almorzar o descansar en ella.

MATERIAL: Cajas de cartón grandes, cinta adhesiva, tela de plástico, madera comprimida, sabana viejita

4. EL ARCA DE NOE

OBJETIVO: Estimular la motricidad fina

ACTIVIDAD: En un pliego de papel pintar únicamente el bosquejo del arca de Noé. Colocar el dibujo en el piso o encima de una mesa grande donde sea más cómodo. Indicarle a los niños cómo rellenar el bosquejo del cuerpo del arca de Noé pegando los abate lenguas bien juntos. Dejar que se seque. Enseguida pintarlos con la pintura café. Después los niños pueden rasgar pedazos de papel azul y pegarlos alrededor del arca simulando el agua y el cielo (pueden pegar también bolitas de algodón o papel higiénico). Pedirle que busque en las revistas animales y recortárselos, para así poder pegar los recortes de animales encima del arca. Los peces puede ir en el agua, los pájaros en el cielo. Dejar que se seque y colgarlo como adorno de su salón.

MATERIAL: pliego de papel bond blanco, recortes de revistas con motivos de animales, tijeras, resistol, abate lenguas, pintura café, papel crepe de diferentes tonos de color azul y pinceles.

5. JUGUEMOS PEGANDO

OBJETIVO: Estimular el desarrollo de la motricidad fina..

ACTIVIDAD: Pegar puede ser una experiencia muy placentera para los niños de esta edad si no se está con la perspectiva del resultado final. Se puede empezar dejando que el niño rasgue papeles de colores en pequeños pedazos.

Muchas veces los niños están mas interesados en pintar con los dedos y por el resistol, que pegar realmente. A algunos les molestará sentirse enpegotados con el resistol, mientras que otros estarán fascinados, gastando la mayoría del tiempo mirando cómo se pegan y despegan sus dedos de los otros y viendo como los pedazos de papel se les pegan en la punta de los dedos. Si finalmente logran pegar un pedazo de papel en la hoja, al golpearlo para que quede bien adherido, seguramente se les quedará pegado a la mano causándoles frustración.

Pero muchas veces son las maestras quienes se frustran cuando se dan cuenta de que los niños han pegado la cara del recorte contra la hoja, o que los colocan patas arriba, etc. El pegado es un proceso realmente complejo que se facilita si se toma como un simple juego de embadurnarse y en el cual los niños tiene libertad de hacerlo como les parece, la educadora debe otorgarles dicha libertad tratando de que ella no intervenga por mucho tiempo en el desarrollo de la actividad.

Darles palos o palitas de madera para que se peguen y no ensucien tiene resultados muy limitados. Si se pone el resistol directamente en el papel directamente, el valor del trabajo para los niños está perdido.

MATERIAL: Resistol, pedazos de papel de colores, recortes de revistas, cartulinas, palitos de madera.

6.

EL TUNEL DE LA PELOTA

OBJETIVO: Estimular la coordinación ojo- mano.

ACTIVIDAD: Se necesitan tres o cuatro niños para este juego. Pedirles a los niños que se paren en línea con sus piernas abiertas. Un niño podrá ubicarse al final del túnel para recibir la pelota. Mostrarle al niño como hacer rodar la pelota a través del túnel de piernas hacia el que esta listo para recibirla. Alternar los turnos para recibir la pelota..

MATERIAL: Una pelota

7.

EL OSO SALTARIN

OBJETIVO: Estimular el desarrollo de la coordinación ojo-mano.

ACTIVIDAD: Se extiende una toalla grande en el piso; colocar el oso (de peluche) en el centro de la toalla y decirle a los niños que el oso va a saltar.

Pedirle a un niño que sostenga una punta de la toalla, mientras la maestra detiene la otra, diciendo. “Uno, dos uiii”, y levantar la toalla en el aire haciendo brincar al oso. Practicarlo hasta que el niño entienda que cuando se le dice “uiiii” debe levantar la toalla. Es importante mantener al oso dentro de la toalla.

Después de varias veces, mover la toalla cada vez más rápido para que el muñeco brinque cada vez más alto. Mandar hacia arriba el oso y al mismo tiempo tratar de que caiga en la toalla, ayuda mucho a la coordinación ojo-mano.

MATERIAL: Muñeco de peluche, una toalla grande

8.

LA TELARAÑA

OBJETIVO: Estimular la motricidad gruesa..

ACTIVIDAD: Con la madeja de estambre negro y partiendo de un objeto grande que se encuentre en el centro del área de juego (sillas, mesas, etc) empezar a tejer junto con lo niño una telaraña, la cual pasará entre las patas de las sillas, los respaldos, por encima de las mesas, detrás de ellas, a distintas alturas y siempre volviendo al centro cómo si fuera una telaraña. Luego hacer que los niños pasen de uno en uno por esa telaraña sin quedarse enredados.

MATERIAL: Madeja de estambre negro

9.

CONSTRUYAMOS UN AUTOMÓVIL

OBJETIVO: Estimular la motricidad fina

ACTIVIDAD: Darle a cada niño una caja de zapatos y dibujar dos caras (derecha e izquierda) de un automóvil, de tamaño proporcional de la caja. Recortárselas y que el niño las iluminen, dibujándoles ventanas, puertas, pasajeros, etc., y luego se los peguen a las cajas, asegurándose de que en cada lado vaya el dibujo correspondiente. Con dos palitos de madera y cuatro tapas de refresco, se les pueden pegar las ruedas.

MATERIAL: Caja de zapatos, crayolas, resitol, pelitos de madera, tapas de refresco.

10.

MOVAMOS NUESTRAS MANITAS

OBJETIVO: Reforzar la psicomotricidad, y la creatividad

ACTIVIDADES: Este juego se puede dividir en 4 ya que estas actividades ayudan a alcanzar a cumplir el objetivo planteado:

1. Amontonar y desamontonar: todos aquellos que sea cilíndrico, como los vasos, las cacerolas, los bloques, se prestan para ser montados y desmontados y también para amontonar. Reunir todos estos elementos en un solo lado y llamar a los niños proponerles y mostrarles cómo sirven estos objetos para encajarlos los unos con los otros, para ser desmontados y amontonados, etc. Dejarlo también que su imaginación lo deje actuar sobre ellos, y el solo inventara otra forma de utilizarlos.
2. Armemos rompecabezas: el encaje de fichas tiene su ciencia, no es sólo buscarle el lugar adecuado, sino también el cuadrarlas en su sitio. Por eso el niño espera ser premiado cuando logra encajar una pieza con otra. Se debe recordar que para el niño volver a armar un rompecabezas una y otra vez es un juego divertidísimo, así que no se le debe quitar si insiste en hacerlo más de dos veces.

3. Contorneando y repasando imágenes: con una cartulina, un dibujo grande sobre ella y un cordón, se le enseñará al niño a contornear las figuras; en un principio se le deben llevar las manos hasta que se vea que él es capaz de colocar el cordón delimitando la silueta del dibujo.

4. Tú eres un artista: proporcionarle un lápiz y papel, ya que en él podrá plasmar sus primeros garabatos. Cuando se considere conveniente suministrarle acuarelas, pinturas dactilares y pinceles para que con el color de estos recree su creatividad artística, al mismo tiempo que se le refuerza con alabanzas estas actividades. Se debe tener presente que se debe de realizar esta actividad en un sitio donde no importe que el niño al pintar manche, para que así tanto la maestra como el se sientan libres.

MATERIAL: Vasos, cacerolas, bloques, rompecabezas, cartulinas, un cordón, dibujos grandes, lápices, hojas de papel, acuarelas, pinturas dactilares, pinceles

11.

PINTEMOS CON VARIOS OBJETOS

OBJETIVO: Estimular la motricidad fina y la creatividad

ACTIVIDADES:

✓ Pintando con brocha y papel: pintar con pincel da lugar a una gran ensuciada y requiere una supervisión muy cercana, pero es muy divertido para los niños de esta edad y por lo tanto bien merece hacer el esfuerzo.

✓ Pintando con un envase de desodorante roll-on: haciendo con el pulgar una fuerte presión el collar de plástico que sostiene la bola de un desodorante roll-on. Se puede sacar la bola y el collar que tienen este tipo de desodorantes. Lavar muy bien el interior y llenarlo con pintura líquida. Volver a colocar la bola y el collar como estaban. De esta forma se crea un marcador gigante. A los niños de esta edad les fascina pintar con esto; unos trazos muy brillantes aparecerán con un mínimo de manchas.

✓ Pintado con gis: proporcionarles papel grueso, de colores. Humedecer el gis en agua, en agua con detergente, en resistol, etc., e invitarlos a realizar un dibujo libre.

✓ Pintura al lavado: con la ayuda de esponja, mojar suficientemente la totalidad de la hoja de papel. Preparar mezclas de pintura vegetal con agua, dándoles consistencia semejante a la de la leche. Vaciar sobre el papel pequeñas manchas de colores mediante el pincel e inclinar la hoja en todos los sentidos.

✓ El salpicado: dibujar sobre trozos de cartón o cartulina formas muy sencillas de cosas conocidas por los niños: frutas, nubes, casa, sol, estrellas, animales, etc. Recortarlas y pegarlas sobre una hoja grande de papel. Preparar en tarritos mezclas de pintura vegetal y pasta de dientes blanca. Conseguir un cepillo de dientes viejo, empaparlo en los tarritos y luego frotarlo sobre los dibujos. Una vez que el niño termine, se debe esperar a que la pintura esté seca para retirar la hoja de papel.

✓ Haciendo impresiones simétricas: doblar una hoja de papel por la mitad y verter grandes manchas de pintura sobre una de las mitades de la hoja, incluido el borde del pliegue. Dobla la segunda mitad sobre la primera. Presionar ambas hojas con las manos. Desplegar las hojas y tendrán impresiones simétricas.

✓ Pintura con popote. Con el pincel se debe echar sobre la hoja gotas de pintura y el niño soplará a través del popote sobre las gotas, a fin de que se unan entre sí, se mezclen, etc. El efecto es más claro todavía con tinta china.

MATERIAL: Pinceles, brochas, envase de desodorante roll-on vacío, pinturas vinílicas, gises, resistol, detergente, agua, esponjas, pintura vegetal, pasta de dientes, cartulinas, cepillos de dientes, popotes, delantales o baberos de trabajo.

Nota: Para estas actividades de pintar se le debe colocar al niño un delantal o babero de trabajo para evitar estropear su ropa.

12.

PINTANDO CON ARENA

OBJETIVO: Estimular la creatividad y la motricidad fina.

ACTIVIDAD: Indicarle al niño como poner resistol a una hoja de papel y distribuirlo con un pincel quitando el excedente de pegamento.

Aparte se debe tener, un poco de arena y colorearla con pintura vegetal. Colocar la arena de colores en botellas que tengan uno o varios huecos en su tapa. Deja que el niño agite y esparza la arena sobre la hoja con resistol. El exceso de arena se podrá quitar fácilmente sacudiendo el papel. Permitir que los niños pinten con los dedos en esta pasta.

MATERIAL: Resistol, hojas de papel, pinceles, arena, pintura vegetal, botellas de agua o refresco vacías y limpias.

13.

CAZANDO LA LIEBRE

OBJETIVO: Estimular la psicomotricidad gruesa.

ACTIVIDAD: Esta actividad se sugiere realizar en el patio de la escuela. Se divide al grupo en dos partes. Después se ponen los cazadores en el centro del patio. Los niños van a estar en un extremo de este e intentarán pasar al otro lado, sin que los cazadores que están en el centro los atrapen. Así sucesivamente correrán de una lado a otro, hasta que quede sólo un niño, que será el ganador.

MATERIAL: Ninguno

14.

LA ESCOBILLA

OBJETIVO: Desarrollar la psicomotricidad gruesa y la coordinación ojo-mano

ACTIVIDAD: Se ponen a los niños en línea horizontal. El primer niño de la fila tiene una escoba en la mano y al oír la señal (palmada, silbato o música...) se la irán pasando uno a otro, cada uno al de a lado.

La escoba tiene que pasar por todos los jugadores hasta que se vuelva a oír la señal.. En ese momento el niño o niña que tenga la escoba se queda eliminado.

Se continúa el juego del mismo modo hasta que sólo quedan dos jugadores. El que tenga la escoba, pierde y el otro gana.

MATERIAL: Una escoba pequeña (puede ser de juguete).

d) COGNOSCITIVA

Mediante el juego podemos estimular, la curiosidad que es un impulso y al mismo tiempo un indicador del nivel de la mente en formación, lo que le confiere un papel importante en el desarrollo del pensamiento y en la formación de los intereses cognoscitivos. Las preguntas infantiles de ¿por qué?, ¿qué es esto?, ¿para qué es esto?; son una manifestación de curiosidad. Entender el contenido de las preguntas de los niños depende del nivel de desarrollo de su mente, de los acontecimientos o actividades que lo rodean, y de los estímulos y educación que se le brindan, de allí la importancia de estar al lado del niño en estos años de continuo aprendizaje en ellos. Con la ayuda del juego y de los objetos lúdicos o juguetes, los niños desde sus primeros meses de vida aprenden a poner en práctica y a consolidar cada una de las etapas anteriormente mencionadas en el capítulo II.

1. JUEGOS DE PELOTA

OBJETIVO: Estimular el desarrollo de la noción de causa- efecto (a cada acción corresponde una reacción)

ACTIVIDADES: A esta edad los niños están fascinados con los juegos de pelota, los cuales son ideales para trabajar causa- efecto. A un grupo pequeño de niños o a un niño individualmente mostrarle cómo rodar una pelota hacia delante y hacia atrás. Para ellos patear la pelota es un reto, ya que tienen que balancearse en un solo pie para poder patear con el otro. El lograrlo les produce un gran orgullo.

✓ Una pelota por entre un tubo: tomar una pelota del tamaño de una pelota de tenis, una cartulina enrollada o un tubo de los que se usan para guardar planos. Invitar a los niños para que introduzcan la pelota por un lado para ver como sale por el otro. Pueden también poner el tubo en un declive y un canasto al final de él, de tal forma el niño introduce varias pelotas que irán cayendo al canasto.

✓ Canicas entre un tubo: Poner unas canicas dentro del tubo y tapar los extremos con corchos con resistol. Los niños podrán ver cómo las canicas irán hacia el lado que ellos inclinen el tubo, o que se quedarán en la mitad del tubo, o que se quedarán en la mitad si el tubo está totalmente horizontal.

MATERIAL: Una pelota de tenis, cartulina, un canasto, canicas, tubo transparente de una pulgada de diámetro y un metro de largo, resistol, corchos.

2. OBJETOS COLGANTES

OBJETIVOS: Estimular la noción causa- efecto.

Desarrollar los músculos del torso y los hombros y el equilibrio.

ACTIVIDAD: Colgar algunas cosas interesantes del techo con cuerdas. Ajustar la altura de la cuerda para que los objetos cuelguen junto en el nivel de la cabeza de los niños de tal manera que pueda alcanzarlos con su mano y hacer que se muevan hacia todos lados. Variar los objetos y las alturas. Para variar el juego con tubos de cartón donde viene envuelto el papel de la cocina, o el papel aluminio, bateen los objetos colgantes.

MATERIAL: Cuerdas, pelotas de espuma, globos, muñecos de peluche.

Nota: Asegurarse de que las cuerdas no sean suficientemente largas como para que el niño corra peligro de enredarse. Colgar globos no es muy buena idea porque cuando se revientan dejan pedazos peligrosos que los niños se pueden comer y producir ahogo.

3. DIVIRTIENDOSE CON UNA POLEA

OBJETIVO: Estimular el desarrollo de la noción causa- efecto.

ACTIVIDAD: En el patio, elaborar una polea con los siguientes elementos: buscar un árbol que tenga una rama apropiada y pasar una cuerda sobre ella. En un extremo de la cuerda amarrar un canasto; en el otro colocarse la maestra. Indicarles a los niños cómo moviendo una de las cuerdas el canasto subirá. Inducirlo para que metan los juguetes, pelotas, etc., y mostrarle que cuando está arriba y se suelta la cuerda, caerá inmediatamente al suelo.

MATERIAL: Una polea, un canasto, diversos juguetes

4. PARA APRENDER A CONTAR

OBJETIVO: Estimular la enseñanza de pares.

ACTIVIDAD: Los niños de esta edad no están listos para contar o para reconocer números, pero ellos entienden el concepto básico de “dos”.

Ayudarle a los niños a comenzar a entender este concepto indicando con el dedo todo aquello que venga en pares o en que haya dos de cada uno:

- dos zapatos
- dos calcetines
- dos manos
- dos pies
- dos orejas
- dos ojos

En la conversación con los niños usar la palabra *dos* cada vez que sea posible: *mira esas dos flores*. Darle al niño cosas de a dos: *aquí hay dos cucharas, o aquí hay dos juguetes*. Poco a poco ir aumentando y pasando a tres, cuatro, etc.

MATERIAL: Conseguir varios pares de objetos iguales

5. BURBUJA EN UN TUBO

OBJETIVO: Estimular la noción causa- efecto.

ACTIVIDADES:

✓ Utilizar el tubo flexible de plástico transparente; tapar uno de los extremos con el corcho, llenarlo de agua teñida con pintura vegetal. Dejarle aproximadamente una pulgada de aire para formar una burbuja. Asegurar con otro corcho la punta del tubo. Decirle al niño que ayude en la elaboración de éste y luego disfrutará viendo la burbuja que sube y baja cuando alguna de las puntas es levantada.

✓ Aceite y agua en una botella: conseguir una botella fuerte y transparente, pueden ser aquellas donde viene el shampoo de niños, quitarle las etiquetas y llenar más o menos la tercera parte con agua, preferiblemente teñida con pintura vegetal. Llenar el resto de la botella con aceite mineral o aceite para bebé (de preferencia que este último no tenga

color). Tapa la botella de forma que quede segura; al agitarla o simplemente moverla de un lado al otro, se producirán lindas olas y pequeñas burbujas que flotarán sobre ellas. Esta actividad los relaja.

MATERIAL: Un tubo flexible de plástico transparente, corcho, agua, pintura vegetal, aceite, una botella fuerte y transparente

6. PAREJAS (MEMORIA)

OBJETIVO: Estimular la atención y la concentración.

ACTIVIDAD: Recortar varias fotografías de revistas o dibujar objetos familiares para el niño en parejas, por ejemplo dos árboles, dos casas, dos nubes, dos señores, etc.

Barajearlas y colocarlas boca abajo en una mesa. Cada niño tendrá la oportunidad de levantar dos cartas, si salen parejas tendrán otra oportunidad, si no, tiene el turno el que sigue. El que consiga más parejas ganará.

MATERIAL: Revistas, tijeras, tarjetas (fichas bibliográficas)

7. ¿CUÁL?

OBJETIVO: Estimular la resolución de problemas.

ACTIVIDAD: Sentarse en el piso con los niños. Poner un pequeño juguete debajo de uno de los recipientes mientras los niños ven. Mover lentamente los recipientes cambiándolos de sitio, asegurándose de que el niño mantenga la mirada en ellos.

Preguntarles ahora debajo de cuál caja se encuentra el juguete. Dejar que los niños levanten la que ellos crean. Si se ve que el niño no ha entendido, levantar el recipiente correcto y mostrarle el juguete, dejándole ver que los otros no contienen ningún juguete.

Mostrarle la respuesta hasta que él niño entienda y pueda hacerlo solo sin ayuda.

MATERIAL: Tres recipientes de tamaño mediano, varios juguetes

8. PIEDRAS DE COLORES

OBJETIVO: Estimular la discriminación y asociación de colores.

ACTIVIDAD: Dividir los cartones en tres partes cada uno, obteniendo de cada parte cuatro recipientes. Que los niños pinten cada una de las seis partes de un color distinto.

Luego pedirles que salgan a buscar al patio piedras (24), las cuales también pintarán de los mismos colores de las partes. Sólo podrán repetir el mismo color en cuatro piedras.

Una vez que estén secas, la maestra las esconderá en un recipiente grande con arena y luego invitar a los niños a que las busquen. A medida que las vayan encontrando, las deberán ir colocando en su caja de color correspondiente.

MATERIAL: Dos cartones de huevo, pintura dactilar o vinílica, pinceles.

9. JUGUEMOS A LA PESCA

OBJETIVO: Estimular el conocimiento de los colores y las formas.

ACTIVIDAD: Dibujar con los niños varios peces y que los pinten de diferentes colores. A estos pegarles formas que ya conozcan y luego colocarles un clip en la cabeza. Ponerlos en una bandeja plástico con papel picado o confeti para que simule el agua y queden escondidos. Los niños arrojarán por turnos la caña. El clip se pegara al imán logrando pescar así uno de los peces. Le preguntará al niño que color y que figura tiene ese pez.

MATERIAL: Cartulinas, crayolas, resistol, clips, papel crepe de color azul o confeti, una bandeja, un palo delgado de medio metro, un trozo de hilo de nylon, y un imán puesto en la punta de éste.

10. EN BUSCA DE ZAPATOS

OBJETIVO: Que el niño maneje el concepto de pertenencia

ACTIVIDAD: Se divide a los niños en 2 o más equipos dependiendo del número de alumnos. Todos los jugadores se quitan los zapatos y los colocan en un montón en el centro del salón.

Cuando se de la señal, el primer jugador de cada equipo corre hacia e montón, busca sus zapatos y se los pone. Regresa corriendo a su equipo para que el siguiente jugador haga lo mismo. Se puede variar este juego poniendo en el montón otros zapatos que no pertenezcan a los niños pero que sean similares.

Ganará el primer equipo que termine.

MATERIAL: Un silbato y zapatos

CONCLUSIONES

El marco teórico de este trabajo está basado en la Teoría del desarrollo Intelectual de Piaget, dicha teoría dice que el niño va construyendo su pensamiento y estructura progresivamente su conocimiento a través de la asimilación de factores que interactúan dentro del medio que lo rodea y que el juego es un medio por el cual el niño asimila y acomoda dicha información de forma natural. En la actualidad los niños se encuentran rodeados de diferentes estímulos ya sea tecnológicos como de carácter didáctico, los niños tienen a su alcance información que ayuda a que su desarrollo sea más rápido; tenemos el caso de aquellos pequeños que están dentro un programa de estimulación temprana donde podemos ver que comienzan a caminar y a desarrollar su lenguaje mucho antes que un niño que no se le es estimulado; esto no significa que este último no se desarrollará normalmente o menos que los otros, es solo que sus áreas de desarrollo evolucionarán a un ritmo menos acelerado.

Debemos tener en cuenta que cada niño es un mundo, un ser integral y que las necesidades de cada uno son diferentes, es decir un niño que está rodeado de amor y comprensión se desarrollará de forma diferente a un niño que vive con violencia o represión o que simplemente su status social no le permite estar en contacto con un medio que lo ayudará a desarrollar sus capacidades que pueden ser muchas y que nos son descubiertas o aprovechadas debido a que no tienen la posibilidad de estar en contacto con el ámbito escolar para que dichas capacidades sean estimuladas o que el medio ambiente que le rodea se encuentra limitado a un espacio pequeño y la gente que le rodea está más preocupada por cuestiones económicas. Esto no implica que el niño que vive en este ambiente no aprenderá, sus juegos tendrán relación con lo que él vive y muchas veces estos niños desarrollan más su imaginación ya que utilizan lo poco o mucho que tienen para crear juegos divertidos y significativos de acuerdo a su experiencia.

Es claro que jugar y aprender, descubrir y conocer, tomar conciencia del propio cuerpo son piezas básicas para la formación del niño. Muchos coincidimos en que la mejor manera de conseguir tales objetivos es jugando. Es el juego quien satisface la necesidad de expresión y de reacción espontánea del niño, además de que le permite conocer un sinfín de

nuevos conceptos. A partir de que el niño cobra control de sus movimientos, el juego se convierte en un poderoso instrumento para su desarrollo.

El juego es un formador porque concreta las enseñanzas que ha asimilado sin darse cuenta, desarrolla lo adquirido, despierta posibilidades intelectuales o físicas y aumenta sus conocimientos. Es un medio para que el niño aprenda sin presiones

La actividad lúdica es una posibilidad para que el niño desarrolle espontáneamente su creatividad y su imaginación. Dicha imaginación es ilimitada, el puede representar cualquier cosa, convertirse en un animal, persona o cosa, puede crear mundos que no existen; el juego es la herramienta fundamental para desarrollar dicha imaginación que es una herramienta básica para la comprensión de su mundo.

Mediante los juegos el niño aprende a conocer el mundo que le rodea, es un ensayo para el futuro; por ejemplo jugar a la “casita”, al “doctor”, al “maestro”, etc. le ayuda al niño a conocer de una forma dinámica las acciones de las personas que lo rodean.

De igual forma por medio del juego, el niño aprende a expresar sus emociones, lo que siente, a lo que teme, lo que lo hace feliz y lo que le causa conflicto o le molesta. En el juego el niño aprende a sentirse seguro y a conocerse a si mismo.

Por eso es muy importante que entendamos que para el niño, la actividad lúdica es muy importante, así como para nosotros son importantes nuestras actividades diarias.

Como ya vimos el encontrar un espacio para que el niño juegue es cada vez más difícil ya que nos vemos diariamente envueltos en un entorno social que no nos permite otorgar el tiempo suficiente para jugar con el niño así como los espacios son limitados y preferimos dejar al niño frente a la televisión o a los juegos de video que no benefician su desarrollo ni su imaginación. El conseguir compañía para el juego se vuelve una tarea complicada en una ciudad repleta de ejes viales y peligros.

Es importante darle un papel fundamental al juego dentro del programa del Jardín de Niños Serradell y no dejarlo como una actividad solo de distracción ya que en el jardín de niños el conocimiento del mundo social, cultural y natural debe desarrollarse a través de actividades que contribuyan a la construcción de su pensamiento.

Dentro de la escuela, el juego es tomado como una actividad donde el niño solo corre, juega detrás de una pelota, sube y baja de juegos armados, etc. actividades que no son malas y que le ayudan a trabajar el área motriz, pero se pueden planear juegos organizados y dirigidos donde el pequeño trabaje en el desarrollo de las diferentes áreas que lo conforman como son el lenguaje, la cognoscitiva, la psicomotriz y por supuesto la socio afectiva.

Es debido a esto que presento como propuesta en este trabajo, un manual de juegos para llevarse a cabo dentro del espacio escolar, dirigido por la educadora en la cual recae la formación del niño por algunas horas. Este manual otorga a la educadora una guía sencilla de actividades que favorecen el desarrollo del niño en las áreas ya mencionadas anteriormente.

El niño debe aprender a jugar con libertad sin imposiciones, él por si mismo marcará los límites y controlara sus espacios, el papel del adulto en este caso el de la educadora es el de mantener el control de la actividad sin intervenir en ella directamente para no perder el objetivo que se quiere alcanzar durante el desarrollo de la misma ya que de esta manera el niño disfruta y logra un aprendizaje significativo en lugar de estar sentado frente a una mesa tratando de aprender o memorizar el conocimiento de forma mecanizada jugando el papel de un ser pasivo cuyo proceso de conocimiento esta dirigido desde fuera por la educadora.

ANEXO 1 a

JUGANDO A CANTAR

CANTÉMOSLE A NUESTRO CUERPO

“Tengo Tengo”

Tengo (4 veces)

Una cabeza

Tengo 2 orejas y

Tengo dos ojos

Tengo una nariz

Tengo una boca

Tengo muchos dientes para comer turrón (2 veces)

“Estas son”

Esta es mi cabeza (2 veces)

Este es mi cuerpo (2 veces)

Estas son mis manos (2 veces)

Y estos son mis pies (2 veces)

“Yo tengo”

Yo tengo dos manitas

Y en cada una cinco deditos

Pronto a trabajar

Cortan, dibujan, pintan

Y otras cositas

Como llevar el ritmo

De la música al compás

Yo tengo dos piesecitos

Con que camino

A los que les gusta mucho correr

Brincan, saltan

La cuerda y otras cositas

Como llevar bailando

De la música el compás.

“Baño de Regadera”

Que bonito juegan las gotitas de agua

Las gotitas de agua de la regadera

Saltan por los hombros

Juegan con el pelo

Y por todo el cuerpo

Van rueda que rueda

Caen todas a un tiempo

Y me hacen gritar (gritan los niños)

Traviesas gotitas que quieren jugar

Que bonito juegan las gotitas de agua...

ANEXO 1 b

JUGUEMOS CON FRASES COMPLETAS

LISTA DE PALABRAS

SOPA: La sopa esta caliente

JUGO: Ese es mi jugo

LECHE: Dame leche

CASA: Mi casa es grande

MAMA: Mi mamá me ama

PAPA: Papá come sopa

SILLA. Yo me siento en la silla

MESA: En la mesa como yo

GATO: El gato es blanco y maúlla

ZAPATO: El zapato es negro

PELOTA: La pelota rebota muy alto

COCHE: El coche corre muy veloz

PAJARO: El pájaro vuela en el cielo

MARIPOSA. La mariposa tiene muchos colores

Nota: Deben utilizarse palabras o frases que sean cotidianas para el niño para que de esta forma su vocabulario se incremente, palabras como las que se muestran en esta lista.

ANEXO 1 c

BURBUJAS

“Hay burbujas en el aire”

Hay burbujas, hay burbujas

En el aire

Hay burbujas en el aire

Por doquier

Hay burbujas en el aire

Hay burbujas en el aire

Hay burbujas en el aire

Por doquier

Con tu manita atrapa atrapa

Una burbuja

Con tu manita atrapa atrapa

Una burbuja

Con tu manita atrapa una,

Dos y tres burbujas

Con tu manita atrapa atrapa

Una burbuja

ANEXO 1 d

JUEGOS TRADICIONALES

A continuación se señalan una lista de juegos que sin ser menos importantes, también ayudan al desarrollo del área socio afectiva del niño además que son jugados de forma espontánea por los pequeños:

- “Doña Blanca”
- “ A pares y nones”
- “Encantados”
- “A- Mo- A- To”
- “A la víbora de la mar”
- “Rueda de San Miguel”
- “Naranja Dulce”
- “El patio de mi casa”
- “Los listones”
- “La roña”

BIBLIOGRAFÍA

ARANGO DE NARVÁEZ Ma Teresa, INFANTE DE OSPINA Eloisa, LOPEZ DE BERNAL Ma Elena. Enciclopedia de Estimulación Temprana. ed. Gamma. Colombia 1998.

BALLY Gustav. El juego como expresión de libertad. ed. Fondo de Cultura Económica. México. 1958.

CAÑEQUE Hilda. Juego y vida. La conducta lúdica en el niño y en el adulto. ed. El Ateneo. Buenos Aires. 1993

CEBALLOS NEGRETE Elena. Psicomotricidad: Programa de actualización para profesores de educación preescolar en ejercicio. Tesis. México 1994.

DIAZ VEGA José Luis. El Juego y el juguete en el desarrollo del niño. Ed. Trillas. México. 1997.

DURIVAGE Johanne. Educación y psicomotricidad. Pedagogía para la primera infancia. ed. Trillas. México. 1990.

Enciclopedia de las Ciencias de la Educación. ed. Ediciones Euroméxico. Colombia.

ELKONIN Daniil B. Psicología del juego. ed. Aprendizaje Visor. Madrid. 1980.

FLAVELL John H. La Psicología evolutiva de Jean Piaget. ed. Paidós. Buenos Aires. 1971.

FLAVELL John H. El desarrollo cognitivo. Traducción Juan Ignacio Pozo. ed. Visor. Madrid. 1984.

KAMII Constance, DE VRIES Reta. La Teoría de Piaget y la educación Pre-escolar. ed. Aprendizaje Visor. España. 1982.

KAMII Constance, DE VRIES Reta. Juegos Colectivos en la Primera Enseñanza. Implicaciones de la Teoría de Piaget. Ed. Aprendizaje Visor. España. 1980.

KLAUSMEIER Herbert J. GOODWIN William. Enciclopedia de psicología educativa. Aprendizaje, Habilidades Humanas y Conducta . Tomo I ed. Oxford University Press Harla México S.A de C.V. Traducción. José Carmen Pecina México. 1997.

LIPSIT Lewis P, REESE Hayne w. Desarrollo infantil.. ed. Trillas. México 1981.

L.J Stone, J. Church. El preescolar de 2 a 3 años. ed. Paidós. 2ª edición. Argentina 1977.

MACIN HERNÁNDEZ V. Patricia, PERDOMO LOPEZ Ma. Alicia. Estudio epidemiológico de los trastornos de la comunicación lingüística en el Servicio de Audiología y Foniatría del Hospital General de México S.S.A Tesis. México. 1994

M. DE MENDOZA Margarita, SAENZ DE SANTA MARIA Isabel. Guía práctica para la maestra de jardín de niños. Contenidos básicos comunes. Gil editores. México. 2000.

Manual de Pedagogía y Psicología. ed. Océano. Barcelona. 1991.

Pedagogía y Psicología infantil. Biblioteca práctica para padres y educadores. ed. Cultural S.A. España. 2000.

PIAGET Jean, INHELDER Barbel. Memoria e inteligencia. Librería El Ateneo. 2ª edición. Argentina.

PIAGET Jean. El nacimiento de la inteligencia. Colección de psicología y educación. ed. Aguilar. 2ª. Edición. España 1972.

PIAGET Jean, LORENZ Konrad, ERIKSON Eric H. Juego y desarrollo. ed. Grijalbo . Barcelona. 1982.

Problemas de Aprendizaje. Soluciones Paso a Paso. Tomo I. ed. Euroméxico. Colombia.

QUIROS J.B. De. Lenguaje, aprendizaje y psicomotricidad. ed. Panamericana. 1987.

RÜSSEL Arnulf. El juego de los niños. Biblioteca de Pedagogía. ed. Herder. Barcelona . 1985.

SILBERG Jackie. Juegos para la Estimulación Temprana. Actividades educativas para niños de 3 a 8 años. ed. Selector. México. 1998.

SMITH Ronald, SARASON Irwin, SARASON Barbara. Enciclopedia de psicología educativa. Aprendizaje, Habilidades Humanas y Conducta. Tomo II. Tomo III ed. Oxford University Press Harla México S.A de C.V. Traducción. José Carmen Pecina. 2ª. edición México. 1997.

ROS Jordina, ALINS Sonia. Juegos en movimiento: Juegos de ritmo, espacio, postura y expresión corporal. Gil Editores. España. 2001.

ZAPATA Oscar. La psicomotricidad y el Niño. Etapa maternal y preescolar.
ed. Trillas. México 1991

MESOGRAFIA

“Del juego al aprendizaje”. Significado del juego para el niño.

www.metabase.net/docs/upan/00072.html-2k

“Para la vida: El desarrollo infantil y el aprendizaje temprano”.

www.unicef.org/spanish/ffi/03/3.html-9k

Ediciones Novedades Educativas “Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil”

www.noveduc.com.ar/eljuego.html12k

New Page II “Juego y aprendizaje: Un encuentro metodológico”.

www.worldbank.org/children/nino/básico/Alicia.htm-4k

“Fundamentos Teóricos según Piaget sobre el desarrollo cognoscitivo del niño”.

www.bibliodgsca.unam.mx/tesis/tes9matg/fnt_2html

www.bibliodgsca.unam.mex/tesis/tes15marg/fnt_3html

www.filos.unam.mx/licenciatura/teatro/juego.html

Wilma Villanueva Quispe. “Juegos y rondas infantiles”.

www.gratisweb.com/wilma15/indice.htm