

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO

CARRERA: EDUCACIÓN INTERCULTURAL BILINGÜE

Tesis previo a la obtención del Título de Licenciado en: Ciencias de la Educación
mención en Docencia Básica Intercultural Bilingüe.

TEMA

“Guía Didáctica docente de juegos infantiles para el desarrollo de las áreas lógico-matemática, lenguaje, motriz y socio afectivo, de los niños/as de 4 a 5 años, del CDI Dulce Travesura de la Parroquia Malchinguí del Cantón Pedro Moncayo”.

AUTORAS:

Gualavisí Acero Elva Yolanda

Ulcuango Rojas Norma Sonia

DIRECTORA:

Máster Ana María Narváez

Quito, enero 2012

DEDICATORIA

El presente Producto pedagógico, está dedicado a los niños y niñas de educación inicial, a nuestros hijos e hijas, padres, esposos, por ser todos ellos un modelo de responsabilidad y honestidad.

Así como también dedicamos a nuestra Directora de Producto Máster Ana María Narváez, quien día a día nos orientó con su conocimiento, enseñanza y su espíritu de profesionalismo intachable, a nuestra ex-directora de carrera Máster Tamara Puente por ser la mentalizadora de este gran proyecto educativo a través del cual siguen profesionalizándose cientos de estudiantes que prestaran sus servicios docentes.

A mi compañera de trabajo, con quien día a día, perseveramos por ver convertido esta Guía pedagógica, en una realidad que será el apoyo didáctico a docentes, promotoras y personas integradas al desarrollo de los niños y niñas.

AGRADECIMIENTO

Nos, es inevitable agradecer a Dios Nuestro creador, hacedor de todas las cosas y que como ser supremo nos ha llevado a cumplir con profesionalismo las actividades programadas para este Producto.

Agradecemos también el apoyo incondicional de nuestros seres más queridos a quienes les limitamos de nuestra presencia en los momentos más importantes de su vida, como son: nuestros padres, esposos, hijos e hijas, quienes nos brindaron su confianza, nos permitieron apropiarnos de su tiempo para que culminemos de manera satisfactoria este Producto.

Agradezco la amistad sincera a mi compañera, con quien hemos logrado concretar con éxito, gracias a su dedicación, perseverancia y esfuerzo en este gran objetivo.

ÍNDICE

ÍNDICE	4
MARCO REFERENCIAL	7
MARCO TEÓRICO	11
CAPÍTULO I	11
EL JUEGO	11
1.1. Definición del juego	12
1.2. Historia del juego	14
1.2.1. El juego en la edad antigua	15
1.2.2. El juego en la edad media	16
1.2.3. El juego en la edad contemporánea.....	16
1.3. Función del juego en la infancia.....	17
1.4. Características del juego.....	18
1.5. El juego y la comunicación	20
1.6. El juego y la familia	21
1.7. El juego y la cultura.....	22
1.8. El juego sinónimo de interculturalidad.....	23
CAPÍTULO II	24
EL DESARROLLO DEL NIÑO/A DE 4 A 5 AÑOS	24
2.1. Desarrollo Lógico- Matemático	25
2.1.1. Noción de conservación de cantidad	26
2.1.2. Noción de seriación	27
2.1.3. Noción de clasificación.....	27
2.1.4. Formar y comparar conjuntos	28
2.1.6. Percepción visual	28
2.1.7. Noción de objeto	29
2.2. Área de Lenguaje.....	29
2.2.1 Logros del lenguaje a los cuatro y cinco años.	31
2.2.2 Destrezas del lenguaje en los niños de cuatro a cinco años.....	32
2.2.3. Lenguaje privado	32
2.2.4. Lenguaje social	32
2.2.5 Lenguaje oral	33
2.2.6 Lenguaje corporal	34
2.3. Área Motriz	34

2.3.1. Desarrollo de habilidades motoras gruesas.....	34
2.3.2 Desarrollo de habilidades motoras finas	36
2.4. Área Socio- afectiva	37
2.4.1. Características del área socio-afectiva.....	38
2.4.2. Habilidades sociales.....	40
2.5. Contribución de la teoría de Piaget a la educación.....	40
2.5.1. Interés prioritario a los procesos cognoscitivos.....	41
2.5.2 Interés prioritario en la exploración.....	41
2.5.3. Interés prioritario en las actividades apropiadas para el desarrollo	41
2.5.4. Interés prioritario en la interacción social.....	42
2.5.5. La función del aprendizaje.....	42
2.6. Contribución de la teoría de Vigotsky a la educación.....	43
2.6.1. Orígenes sociales del pensamiento	44
2.6.2. Herramientas del pensamiento para el aprendizaje.....	45
CAPITULO III.....	47
METODOLOGIA DEL JUEGO.....	47
3.1. El juego como recurso didáctico	47
3.2. Clasificación de los juegos por etapas según Piaget	48
3.2.1. Juegos de ejercicio	48
3.2.2. Juegos simbólicos	49
3.2.3. Juegos de reglas	50
3.2.4. Juegos de construcción	50
3.3. Importancia del juego en las áreas de desarrollo infantil.	51
3.3.1. Desarrollo lógico-matemático.....	51
3.3.2. Desarrollo motriz	52
3.3.3. Desarrollo del lenguaje	53
3.3.4. Desarrollo socio-afectivo	55
3.4. El juego en el referente curricular	56
CAPITULO IV.....	60
PRODUCTO EDUCATIVO.....	60
GUIA DIDACTICA DE JUEGOS INFANTILES	60
4.1. ¿Qué es una guía didáctica?	61
4.2. Importancia de la guía	61
4.3. Descripción del producto.....	62

4.4. Metodología de la guía	63
DEFINICIÓN DE TÉRMINOS GENERALES.....	65
BIBLIOGRAFÍA	72

MARCO REFERENCIAL

Título:

“Guía Didáctica docente de juegos infantiles para el desarrollo de las áreas lógico-matemática, lenguaje, motriz y socio afectivo, de los niños/as de 4 a 5 años, del CDI Dulce Travesura de la Parroquia Malchinguí del Cantón Pedro Moncayo”.

Diagnóstico de la situación:

De las observaciones realizadas con anterioridad a la elaboración de este Producto, hemos visto la necesidad que tienen los niños/as del CDI “Dulce Travesura” de la Parroquia Malchinguí del Cantón Pedro Moncayo, de desarrollar las áreas fundamentales como lógico matemática, lenguaje, motriz y socio-afectivo, debido a que la educación inicial no incluye en las planificaciones diarias actividades lúdicas que facilitan expresar libre y voluntariamente sus emociones, sentimientos, el juego es considerado por muchas docentes de este CDI como una pérdida de tiempo que conlleva a los niños a no interesarse por el conocimiento objetivo.

Las educadoras comunitarias encargadas de su cuidado y estimulación, sólo se limitan a realizar trabajos rutinarios dentro del aula, limitando el desarrollo integral del niño/a de cuatro a cinco años, sin tomar en cuenta que la base de una educación de calidad es una buena estimulación, la misma que se encuentra en los juegos aplicados como estratégica metodológica, la educadora encargada de esta edad debe permitir que el niño/a sea quien organice el juego y ponga las reglas, con la finalidad de conocer el nivel y el predominio de cada una de las áreas antes mencionadas.

En este CDI, los niños/as de cuatro a cinco años no describen escenas ni acciones secuenciales, la articulación de las palabras dentro de las oraciones es limitada, por lo que la comunicación con las personas de su entorno se vuelve difícil, es que en realidad las educadoras no estimulan para que los niños adquieran un vocabulario claro a través de la interacción con el medio y con los demás.

La descoordinación total de su cuerpo se ve reflejada en cada una de las actividades, gruesas de movimiento, desplazamiento y coordinación y finas como coordinación ojo-mano, su nivel de relación con los compañeros/as y docentes es casi nulo, ya que

no existe la confianza y el afecto necesario y la posibilidad de sentirse en familia con autonomía para enfrentar problemas cotidianos.

En el área de lógico matemática se nota un total desconocimiento de las nociones básicas como: lateralidad, incoherencia en nociones de tiempo, problemas de asociación de número con la cantidad, seriación y secuenciación gráfica, al mostrar los niños/as dificultad en esta área, los problemas de aprendizaje tienden a complicarse aún mas tanto para el niño/a como para la educadora.

Indicadores y efectos en los niños/as

ÁREAS DE DESARROLLO	INDICADORES	EFFECTOS
LÓGICO-MATEMÁTICA	Falta de una coordinación lógica en el aprendizaje de los números, seriaciones y órdenes	Dificultad en un futuro para el aprendizaje de las operaciones fundamentales (matemática) y deficiente relación con el entorno.
LENGUAJE	La fonología y la vocalización de términos sencillos se dificulta al no realizar actividades de forma oral con sus pares, padres y con las mismas educadoras, en donde ellos solo hacen el papel de oyentes.	El efecto que puede traer la deficiencia de esta área es dificultad en el aprendizaje de la lecto-escritura dentro del lenguaje y comunicación y por ende se retrasará en todas las demás áreas. Además el uso del lenguaje como medio de comunicación y expresión limita el nivel de interacción en los diferentes entornos.
	La pinza motora no se	Al no tener un desarrollo

MOTRIZ FINA	encuentra lista en los niños/as de cuatro a cinco años que muy pronto irán al primero de básica y su herramienta de aprendizaje e introducción en la escritura será su mano.	adecuado de la pinza motora el niño/a se enfrentará a un grave problema de que no pueda realizar las actividades de: pintura, escritura, enhebrados, etc.
MOTRIZ GRUESA	El no dominar su cuerpo con precisión le dificulta integrarse en actividades cotidianas con el resto de compañeros lo que bajara su autoestima al pensar que es diferente.	Se enfrenta a problemas de coordinación entre sus brazos, piernas, cabeza; imprecisión en los movimientos, lo que a la postre afectará su desempeño físico.
SOCIO AFECTIVA	Al no tener el afecto y la atención necesaria, el niño/a se vuelve agresivo y poco solidario con los demás, con las plantas con sus mascotas y se muestra incapaz de relacionarse y trabajar en grupo con sus compañeros y las docentes y madres comunitarias.	En un futuro será un niño/a inseguro/a, con una personalidad muy variable e incapaz de tomar decisiones, frente a cualquier problema se sentirá impotente.

Indicadores y efectos de una metodología inadecuada aplicada por las educadoras comunitarias.

METODOLOGÍA	CAUSA	EFECTO
Planificaciones que parten del contenido directo a la actividad de aprendizaje,	Aplican este tipo de metodología porque no están conscientes de la	Los niños/as que son sometidos a este proceso de enseñanza aprendizaje

privándoles a los niños/as de las ventajas que ofrece una motivación previa. Tampoco se trabajan destrezas.	importancia que tiene la educación inicial, también porque su tiempo libre ocupan en otras tareas.	sufren para llegar a un conocimiento significativo y verdadero desarrollo de destrezas, es decir que aprenden únicamente para el momento.
Planificaciones con actividades en las que no incluyen material concreto del medio que faciliten el desarrollo de las nociones básicas.	Con el criterio de no perder el tiempo recolectando material del medio, las educadoras piden que los materiales se adquieran en las papelerías.	Los niños/as no desarrollan un conocimiento integral, es decir que no valora su cultura, los recursos de la naturaleza, convirtiéndose en un futuro en una persona materialista.
Planificaciones en donde se incluyen actividades sin considerar la edad de los niños/as.	Por una concepción errónea de las educadoras que creen que mientras más difícil sea la actividad el niño/a se hace más inteligente, e inclusive por vanidad propia al considerarse mejores que las otras educadoras.	Niños/as que egresan del centro infantil tienen dificultades de coordinación motriz, un lenguaje no apto para su edad, carentes de valores y con dificultad para iniciar el aprendizaje sobre todo de matemática y lecto-escritura.

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

EL JUEGO

En el desarrollo de este capítulo trataremos de definir el juego, su historia sus características, y tipología. Para la definición del juego se tomará en cuenta el punto de vista de varios autores como: Piaget, Vigotsky, Bruner, Freud, entre otros, lo que permitirá tener una visión más amplia y concreta sobre el juego.

La historia del juego nos remonta a sus orígenes, como parte de la cultura y vivencia de las sociedades; aunque para muchas organizaciones humanas este tema pasaba desapercibido, debido a que el juego no estaba considerado como una actividad lúdica e integradora, sino como una competencia en la que reunía solo a los “mejores”, en clase social, en lo político y económico.

Al hablar de las características y de los tipos de juegos, tratamos de determinar el rol del juego en el desarrollo de las habilidades infantiles y en la satisfacción de necesidades recreativas para el estímulo del aprendizaje significativo, dejando de lado el proceso de enseñanza-aprendizaje tradicional y conductista, basado únicamente en el cumplimiento del referente curricular.

También hablaremos sobre las funciones del juego y su influencia en las áreas de desarrollo a través de la aplicación de las diferentes teorías constructivistas, que permitan estimular y aplicar los juegos según la necesidad individual de los niños con la finalidad de desarrollar y fortalecer las destrezas innatas e inducir a las nociones básicas de aprendizaje.

Consideramos que dentro de la comunicación que se debe establecer entre el adulto y el niño, el lenguaje más significativo y utilizado de acuerdo a ésta edad es el juego, ya que facilita la relación y la integración espontánea que no responde a parámetros lingüísticos determinados.

La familia como eje fundamental del desarrollo social debe estar vinculado en todas las actividades lúdicas y recreativas que conllevan a la integración del niño como

parte y motor del desarrollo de la estructura social, tomando como normas de convivencia el respeto y la responsabilidad, valores que apuntalaran su desenvolvimiento como adulto.

En la actualidad el juego está considerado como una actividad lúdica única que conlleva a un aprendizaje voluntario y participativo, sin que el docente tenga que improvisar actividades, sino que busque la estrategia adecuada de motivación, que facilite llegar a la orientación y comprensión del objetivo deseado, logrando que la ejecución de las actividades propuestas sea asimiladas por los niños de acuerdo a su percepción.

1.1. Definición del juego

El juego es una de las actividades primordiales en la infancia, permite ver y vivir la vida en pequeña escala, es fuente de aprendizaje, objeto de placer, vía privilegiada para la relación con los otros, el juego es un derecho fundamental y de hecho es un comportamiento universal, aunque los juguetes y la forma de jugar sean diferentes. El juego alienta a los niños a explorar y conocer el mundo que les rodea, sus propias posibilidades y limitaciones de manera individual o grupal, en un entorno de disfrute, diversión y entretenimiento que incide positivamente en el desarrollo infantil de las dimensiones afectivas, sociales, cognitivas y psicomotoras.

La palabra juego viene del latín *jocus*, que significa broma, chanza, por consiguiente, el juego es gozo, lleva intrínsecamente el humor, diversión, y risa. El juego es el mecanismo más original de relación entre el niño con el objeto, con el medio y consigo mismo de forma espontánea y divertida.

“Piaget manifiesta que el juego es una actividad que tiene fin en sí misma y el niño la realiza sin la intención de alcanzar un objetivo. Es algo espontáneo y opuesto al trabajo no implica una adaptación a la realidad por ende, se realiza por puro placer y no por utilidad. Permite la liberación de conflictos ignorándolos o resolviéndolos”.¹

¹ BRUZZO, Mariana, JACUBOVICH Martha, Escuela para Educadoras, Enciclopedia de pedagogía práctica, 1º Edición, LEXUS, Buenos Aires-Argentina, 2008, p. 262

“Vigotsky. El juego es una actividad social en la que el niño por medio de la interacción social con sus pares, logra apropiarse de su cultura. Adquiere las relaciones sociales fundamentales propias de la cultura a imitar y limitar las relaciones de los adultos”.²

“Freud. El juego es una actividad propia de la infancia por medio de la cual el niño puede elaborar las distintas situaciones penosas de su vida, al realizar activamente lo vivido en forma pasiva. Posibilita también la vía de realización de deseos no permitidos por los adultos”.³

*Bruner. El juego permite a las generaciones jóvenes experimentar conductas complejas sin tener la necesidad de alcanzar un objeto. Al no preocuparse por los resultados de su acción, el niño se concentra en la actividad propiamente dicha y la hace mucho más fructífera. Inclusive se animara a realizar experimentos imposibles de ser llevados a la práctica en forma real. Así el pequeño puede ensayar y experimentar sin presiones, sin temor al fracaso o a la frustración.*⁴

“Elkonin. Los juegos de los niños están relacionados con su clase social, las temáticas del juego son distintas según sus experiencias de vida, sus valores culturales, su condición social, económica y domestica”.⁵

Después de haber revisado las definiciones de diferentes autores podemos manifestar que el juego es una actividad espontanea del niño, que implica recreación, a través de la cual se apropia de la cultura y desarrolla destrezas para vivir en sociedad, además en el juego los niños desarrollan sus capacidades cognitivas, motoras y sociales, estableciendo reglas que son respetadas por los participantes, aunque como manifiesta Piaget es una actividad sin un fin en sí misma. El juego es una actividad motivadora por excelencia, ya que establecen relaciones afectivas que conlleva a un aprendizaje significativo de manera espontánea y natural.

² BRUZZO, Mariana, JACUBOVICH, Martha. Op.Cit. p. 264

³ ROMERO, Roberto, Psicología Evolutiva, CODEU, Quito-Ecuador, 2002, p. 52

⁴ CRIOLLO, Pedro, Modulo de Psicología General, Universidad Técnica del Norte, Ibarra-Ecuador, 2008, p. 43

⁵ Idem. p. 47

El juego es una actividad libre, voluntaria que tiene como objetivo entretener y divertir a los participantes, en el caso de los niños/as de cuatro a cinco años ayuda a especificar y a reafirmar las áreas implícitas de su desarrollo, ya que a través de las actividades que el juego provee los pequeños se relacionan con otros niños/as de su misma edad pero de diferentes culturas fortaleciendo su creatividad y valorando los recursos que ellos disponen.⁶

El juego es una actividad de disfrute y diversión que requiere de esfuerzo físico y mental, lo que ayuda al desarrollo de habilidades y destrezas sin llegar al trabajo opresivo, el juego está considerado como la herramienta educativa de mayor alcance ya que las estrategias que esta actividad ofrece son múltiples y aplicables de forma individual o grupal y están presentes en todas las cultura del mundo.

En educación inicial debemos evitar la oposición entre juego y trabajo escolar, pues el juego para los niños de cuatro y cinco años es una actividad que les prepara para integrarse al mundo de los adultos y del trabajo, en donde se adquiere el máximo desarrollo neuronal y la estimulación de las funciones esenciales.

1.2. Historia del juego

En todas las partes del mundo los niños juegan tan pronto se les presenta la oportunidad; haciéndolo de una forma totalmente natural e interesante. El juego ha sido, es y será, históricamente, parte de la vida de los niños, quizá es la única actividad en la que ellos pueden decidir por sí mismos.

Si consideramos a las tribus más primitivas, nos encontramos que el juego era una preparación para la vida y la supervivencia. En un principio los grupos primitivos eran nómadas por lo que subsistían de la recolección de frutos que encontraban en su deambular, los niños participaban en esta actividad de supervivencia de forma espontanea y divertida sin imaginar que estaban jugando, entonces su desarrollo lúdico en aquellos tiempos era limitado y estaba vinculado a las actividades de sobrevivencia, como la caza, la pesca, la recolección de alimentos, la búsqueda de abrigo o el esconderse de los peligros; pese a la libertad en la que vivían.

⁶ KLOPPE, Sofía. Juegos para la educación infantil preescolar. PÁRRAMON, Madrid-España, 2007, p.42

1.2.1. El juego en la edad antigua

Los primeros juegos eran muy distintos a los que conocemos ahora, pero el espíritu olímpico se mantiene, quienes llegaban a ver los juegos a la Antigua Olimpia debían llevar un animal, que luego sería sacrificado para honrar al Dios Zeus, pero los tiempos cambiaron, ahora la cita olímpica regresa a Atenas y los espectadores simplemente pueden adquirir las entradas cómodamente por Internet.

Los actuales aficionados al deporte difícilmente reconocerían los antiguos juegos, que comenzaron hace 2.800 años, en el 776 a.C., en esa época no había deportes por equipos ni premios para los segundos puestos, las mujeres no estaban autorizadas para presenciar las competencias o para participar de ellas, los hombres competían desnudos y las infracciones se castigaban con azotes.

Cada cuatro veranos y durante mil años, la gente de cada rincón de la antigua Grecia concurría a las tierras sagradas de la Antigua Olimpia para celebrar su pasión por las competencias deportivas. Barcos llegaban desde colonias griegas a un punto en el que se mezclaban filósofos, poetas, escritores, apostadores, proxenetas, vendedores ambulantes, músicos y bailarines, con el fin de asistir a los antiguos juegos, que duraban cinco días y comenzaban en agosto, como una fiesta religiosa.

A medida que la fecha se acercaba, miles de espectadores iban llegando a Olimpia, transformando el pequeño pueblo al Oeste de Atenas en una floreciente metrópolis, muchos llegaban de colonias griegas que eran en principio rivales, pero que compartían una religión, una lengua y el entusiasmo por el deporte.

“En Grecia tenemos el ejemplo ineludible de los juegos griegos que son sin duda los Juegos Olímpicos. Estos festivales olímpicos se celebraban cada 4 años, era la más importante celebración religiosa, la misma que ofrecía a los griegos la oportunidad de mantener unidos y de afirmar su identidad nacional”.⁷

Comprendemos que el periodo lúdico de los niños de aquellos tiempos los existentes en la actualidad, el desconocimiento mismo de la importancia del juego ha

⁷ STRAUSS, Patricio, Los Juegos Modernos, “portalplanetasedna”, (10-11-2004), www.portalplanetasedna.com.ar/juegosolimpicos.htm, consulta 07-05-2011.

llegado a formar mentalidades cerradas en muchas familias primitivas y actuales, catalogando al juego como un momento de ocio y pérdida de tiempo.

1.2.2. El juego en la edad media

El pan y los juegos eran considerados por los romanos como placeres de la vida, ya que estos se encontraban presentes en cada actividad programada para divertir o para competir, el juego era la actividad que unía a las masas populares y de elite, dejando de lado la política.

Los filósofos griegos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al juego como herramienta de aprendizaje, por lo que en talleres dirigidos a los padres motivaban a dar a sus hijos juguetes que ayudaran a formar sus mentes para actividades futuras.

El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo:

Hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego...la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura.⁸

En la Edad Media el juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos. La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado.

1.2.3. El juego en la edad contemporánea

En esta edad se produce un cambio de mentalidad, lo individual sustituye a lo colectivo; los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, vigencia y justifican su existencia a través de los tiempos.

⁸ MARTINEZ, Irene, *Breve historia del juego*, “sepiensa.org.mx”, (15-08-2004), <www.sepiensa.org.mx/contenidos/2008/irene/brevehistoria/breve.html>, consulta 23-05-2011.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego como parte de la pedagogía educativa, de acuerdo a varios estudios que fueron experimentados en diferentes laboratorios del mundo sobre la influencia del juego en el desarrollo psicomotor de los niños, así como también en el desarrollo y fortalecimiento de la personalidad individual.

1.3. Función del juego en la infancia

Se ha dicho que la actividad propia del niño es el juego, dado a que dedica a ella un gran parte de su tiempo, es espontánea y se vale de cualquier medio u objeto para jugar, a los niños/as de cuatro a cinco años les interesa únicamente divertirse, para ello se valen de su propio cuerpo, ya que a él pueden manejarle a su antojo, evitando de esta manera los posibles disgustos entre compañeros.

El juego no es una actividad que requiera de mayor esfuerzo en los niños de esta edad, como el trabajo cotidiano, a menos que el juego se lo practique como competencia deportiva, entonces requerirá de mayor esfuerzo y desgaste de energía, sin llegar a la satisfacción individual o grupal si la competencia no se ha ganado, ya que su desarrollo cognitivo todavía no le ayuda a entender que en las competencias se suele perder o ganar.

El juego en la primera infancia según la autora Hilda Cañeque cumple las siguientes funciones:

- a. Descubrir.-** El juego promueve la posibilidad de explorar y descubrir el mundo externo e interno.
- b. Relacionar a unos con otros.-** El juego ayuda a conocer, establecer acuerdos, compartir y “negociar” con otros, también favorece la aceptación del punto de vista ajeno.
- c. Equilibrar el cuerpo con el alma.-** El juego es una actividad natural que contribuye al equilibrio corporal y afectivo.
- d. Transmitir valores, bienes y productos culturales.-** La actividad lúdica ayuda a que el niño aprenda las pautas culturales de su entorno y que a la vez asimile la realidad natural y social.

- e. **Evadir saludablemente la realidad.**- El juego favorece la construcción y la diferenciación de dos mundos, el de la realidad y el de la fantasía.

El niño a través del juego proyecta su vida interior, encuentra el desahogo de sus frustraciones en relación con lo real, creando situaciones imaginarias que le ayuden a superar las situaciones de ansiedad, desesperación, impotencia, etc.

El juego favorece la adaptación emocional y el equilibrio de las tensiones psíquicas, se compensan las situaciones desagradables y se alivian las cargas agresivas, ya que en el juego pone de manifiesto sus temores, vivencias, expectativas, gusto e intereses, constituyéndose el juego en un medio de adaptación social y un elemento de ampliación del “Yo”, donde se potencia las capacidades personales al tiempo que se compensan los sentimientos reprimidos y los posibles complejos de inferioridad.

Se ha dicho que la actividad propia del niño es el juego, dado a que dedica a ella una gran parte de su tiempo, es espontánea y se vale de cualquier medio u objeto para jugar, a los niños de cuatro a cinco años les interesa únicamente divertirse, para ello se valen de su propio cuerpo, ya que a él pueden manejarle a su antojo, evitando de esta manera los posibles disgustos entre compañeros.

El juego no es una actividad que requiera de mayor esfuerzo en los niños de esta edad, como el trabajo cotidiano, a menos que el juego se lo practique como competencia deportiva, entonces requerirá de mayor esfuerzo y desgaste de energía, sin llegar a la satisfacción individual o grupal si la competencia no se ha ganado.

1.4. Características del juego

A continuación se describe las principales características del juego:

- a. **Es una actividad libre y voluntaria**

El juego es libre porque le permite al niño establecer sus propias reglas, seleccionar los objetos, tiempos y espacios donde se desarrollara la actividad recreativa.

Es voluntaria porque los niños pueden o no participar dependiendo de la relación social con los otros, gustos, preferencias, tipos de juegos y la diversión que le proporcione el juego.

b. Tiene un espacio y un tiempo

El tiempo y el espacio dependen del tipo de juego, de los participantes, de la situación climática, de los recursos que dispongan para el desarrollo de la actividad lúdica, por ejemplo si el niño juega a las cogidas necesita de lugares abiertos que le faciliten esquivar a su perseguidor, el tiempo dependerá de la agilidad de los participantes, pero si el niño arma rompecabezas necesita de una mesa, una silla, un rompecabezas, un lugar que sea de su preferencia (abierto o cerrado) y el tiempo dependerá de la asimilación secuencial grafica que el niño haya obtenido.

c. Define normas propias

Cada juego está sujeto a reglas y normas que los propios participantes acuerdan antes de iniciar el juego, por ejemplo al jugar la rayuela los participantes ponen como regla, que los niños que pisen la raya de la figura del juego, quedaran fuera del mismo.

d. Expresa un mundo real y de fantasía.

El niño cuando juega tiene la oportunidad de expresar la realidad que a diario vivencia en su entorno familiar y social. La fantasía en cambio la representa cuando crea situaciones imaginarias en donde todo es posible, creando un mundo que dista de la realidad común por ejemplo cuando el niño juega “al papá y a la mamá” refleja situaciones vividas en su contexto ya sean de afecto o de rechazo, mientras si el niño juega a ser un superhéroe crea situaciones de ficción y fantasía como puede ser volar, tener una fuerza extraordinaria, librar de situaciones peligrosas a todo un pueblo. Etc.

e. Tiene un fin

El juego tiene la finalidad de divertir, entretener, y valerse de objetos que le permitan desarrollar el juego simbólico, de no cumplir este fin la actividad dejaría de ser juego.

f. Ayuda al desarrollo personal

Al momento de jugar el niño socializa con los otros, fortaleciendo el desenvolvimiento social, utiliza un vocabulario apropiado dependiendo de la situación del juego, forma su carácter y logra un desarrollo coordinado entre la parte cognitiva, la motriz y afectiva.

g. Expresa sentimientos y emociones

Los sentimientos y las emociones de los niños se ponen de manifiesto en el juego que practica a diario, si el niño juega obligado por su maestro, padres o amigos solo desarrollará el juego como una simple actividad curricular, pero si el niño juega con sus amigos para divertirse, las emociones serán expresadas al máximo, llenando de satisfacción personal a los participantes.

1.5. El juego y la comunicación

En los niños la comunicación es una necesidad tan elemental como el hambre y la sed, por lo que no es necesario hablar el mismo idioma para satisfacer su necesidad de diversión y de mantener en movimiento su cuerpo, a través del juego los niños expresan sus sentimientos de placer o de disgusto, de comprensión o de rechazo, todo depende del momento en que el niño se integre a la actividad lúdica.

El juego por lo tanto se convierte en el mejor lenguaje de todos los tiempos y de todas las culturas, ya que ayuda a desarrollar la expresión verbal, corporal y hasta la escrita de acuerdo al caso, se dice que mientras mejor desarrollo corporal tengan los niños de cuatro a cinco años mejor será su expresión oral y el vocabulario.

Expresar o comunicar es el acto con el que el individuo pone de manifiesto sus intereses, gustos, sentimientos, ideas, la comunicación en el mundo de los niños se lo hace de forma espontánea como elemento básico de convivencia.

1.6. El juego y la familia

Cuando la madre, el padre y los niños sienten la necesidad de compartir actividades comunes, hay una gran barrera entre la necesidad del adulto y del pequeño, ante esta situación los padres y los niños tratan de mediar las actividades y los momentos familiares.

El adulto vive en su propio mundo con necesidades económicas, sociales y hasta afectivas; en cambio el mundo de los niños está lleno de alegría, de gozo, de esperanza y de diversión, por lo que los niños siempre están invitando a sus padres a formar parte de él, siendo esta la oportunidad para disfrutar de una relación de amistad y afecto entre padres e hijos.

Llevados por las actividades rutinarias del día a día, por la necesidad económica que atraviesan los hogares actuales, muchos padres y madres se ven en la necesidad de dejar a sus hijos en los centros infantiles a veces por más de ocho horas diarias, por lo que les ven apenas en períodos cortos al final del día, convirtiéndose la actividad de jugar y divertirse juntos en un lujo inalcanzable, o incluso una pérdida de tiempo, según el criterio de los padres, sin pensar que el juego aparte de ser una actividad lúdica es también divertida y gratificante que puede ayudar a mejorar los lazos familiares de confianza, comunicación, respeto y participación en las tareas tanto del hogar como curriculares.

El rol de la familia en el desarrollo del niño es llenarlos de amor, halagos, ayudarlos a sentirse seguros de sí mismo y que mejor si lo hacen a través del juego facilitando las pautas para que los niños aprendan reglas, utilicen la imaginación y la creatividad, mejoren su lenguaje, se relacionen con los demás y respeten el entorno que les rodea.

Quizá, el escaso valor que damos a la necesidad de jugar en la primera infancia se deba a que hemos perdido el niño que todos llevamos dentro, si cerramos los ojos y nos remontamos a la edad de cuatro a cinco años recordaremos que hemos perdido el tiempo sin disfrutar de las ventajas que ofrecen los juegos en esa edad, entonces la obligación y la responsabilidad de los padres es aprender a sonreír para que vuestros hijos sonrían a la vida.

1.7. El juego y la cultura

Los juegos pueden servir como herramienta para conocer las diferentes culturas dentro y fuera del aula, valorando y rescatando sus propias características, esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que los niños de cuatro a cinco años pueden empezar a fortalecer sus propias raíces, a través de la actividad del juego.

Dentro de la cultura también se toma en cuenta a los juegos tradicionales y populares, los mismos que han sido transmitidos de generación en generación, cuyos orígenes se remonta a tiempos lejanos a nuestra época.

Las reglas de los juegos suelen establecerse de acuerdo a la cultura en la que se la adopte, los recursos que se utilicen pueden ser del medio o elaborados, sin que tengan que ser específicos del propio juego, los niños tienen la capacidad de adaptarse fácilmente a determinada cultura dependiendo de las actividades lúdicas que esta le ofrezca y aporten al proceso de enseñanza-aprendizaje.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo.

La cultura actual propone a las madres a que dejen a sus hijos menores de cinco años en los centros infantiles, en donde reciben apoyo pedagógico, lúdico y nutricional que forman parte del componente de desarrollo infantil apropiado para su edad.

La educación inicial que se imparte en los centros infantiles del buen vivir, busca romper las limitaciones del aula con la educadora, con sus compañeros y con su entorno, con el fin de que el niño sean la base fundamental del intercambio y rescate de la cultura, conocimientos y sabidurías indígenas, contribuyendo de esta manera a las relaciones armónicas entre su propio medio y de los demás.⁹

⁹ TAMBA, Fernando, QUINALOA Manuel, "Enfoque de la Educación inicial desde la interculturalidad", *YuyayPakari*, N°. 5, Quito, abril de 2010, p. 27.

1.8. El juego sinónimo de interculturalidad

La interculturalidad se refiere a la interacción entre culturas, de una forma respetuosa, donde se concibe al juego como parte integral de ella, favoreciendo en todo momento la integración y convivencia entre niños de diferentes culturas.

En las relaciones interculturales se establece el juego como una relación de respeto a la diversidad y el enriquecimiento mutuo; sin embargo no es un proceso exento de reglas que anterior a la actividad lúdica se establecieron, en el caso de que estas se incumplan se trata de resolver mediante el respeto, el diálogo, la escucha mutua, la concertación.

Por supuesto, la interculturalidad está sujeta a variables como: diversidad, definición del concepto de cultura, obstáculos comunicativos como la lengua, el juego, sistemas económicos, etc. Es decir que la interculturalidad se ha utilizado para comprender a generaciones diferentes a las que vivimos, en donde el juego no fue considerado como una actividad estratégica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.¹⁰

¹⁰ TAMBA, Fernando, QUINALOA, Manuel, “Interculturalidad sinónimo de Fortaleza”, *YuyayPakari*, N°.4, Quito, septiembre del 2009, p. 8.

CAPÍTULO II

EL DESARROLLO DEL NIÑO/A DE 4 A 5 AÑOS

El desarrollo infantil es un proceso integral e integrado de crecimiento, maduración y desarrollo que compromete cambios y transformaciones evolutivas desde cuando nace hasta los cinco años de edad.

El desarrollo infantil es el resultado de la interacción genética que hereda de sus progenitores con el medio social, cultural y ambiental, en este proceso llegan los niños de cuatro a cinco años a dominar niveles cada vez más complejos.

El estudio del desarrollo del niño dividido en áreas nos facilitará una mejor concepción de las necesidades y capacidades de cada uno de ellos.

El área lógico matemática nos permite enmarcar actividades destinadas a mejorar el conocimiento de las nociones básicas de seriación, secuencias, numerales, conjuntos, formas y la definición de la lateralidad.

En el área del lenguaje se tratará de estudiar cómo aplicar las reglas ortográficas, la fonología, la semántica, la sintaxis enmarcadas a lograr un vocabulario oral adecuado para que en el futuro su escritura y lectura sean correctas de acuerdo a su maduración evolutiva y a la asimilación de las reglas ortográficas verbales.

El cuerpo del niño es un continuo movimiento por lo que no es difícil estimular su desarrollo motriz grueso a través de actividades lúdicas divertidas que mejoren el pensamiento, su expresión corporal y oral, que favorece el desarrollo de la pinza motora y de la ejecución de actividades lúdicas como la dactilo pintura, garabateo, embonar material concreto en recipientes, etc.

La relación social con los demás y el afecto que recibe de su familia y del entorno en el que interactúa a diario, serán el impulso para determinar el desarrollo de su personalidad y formar el carácter.

El desarrollo de los niños según sus etapas de crecimiento es un proceso normal, de maduración cognitiva, pero siempre hace falta un estímulo para llevarlo a la perfección y a la asimilación adecuada por medio de los sentidos.

Cada actividad que demuestra el niño desde los primeros días de nacido, sus reflejos, la manipulación de los objetos es parte de este proceso evolutivo, pero si aplicamos de forma correcta los juegos de acuerdo a la necesidad, al tiempo y al espacio lograremos la integración total de los pequeños en diligencias que mejoren el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Es por ello que el juego variado se convierte en una actividad vital para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo motriz, intelectual, del lenguaje y social, todo este proceso estimula el desarrollo del cerebro, ayudando a la definición de las fibras nerviosas y potenciando las capacidades creativas.

2.1. Desarrollo Lógico- Matemático

A la edad de cuatro a cinco años los niños/as aprenden a través del pensamiento representacional, por lo que se considera como la edad de oro en donde el juego simbólico es frecuentemente utilizado, dando lugar a la formación de conductas diferentes de acuerdo a la relación que ellos tienen con los objetos y con su entorno inmediato, no olvidemos que el juego simbólico son inspirados en hechos reales de la vida del niño o del adulto.

Esta área está enmarcada por la capacidad de recordar, secuenciar, resolver problemas lógicos básicos, la reproducción de datos (numéricos, colores) es decir nociones básicas de la información numérica.

Aquí intervienen los elementos como son: la memoria, la comprensión, la aplicación, el análisis, la síntesis y la evaluación, introducidos a través de la actividad lúdica como es el juego y la presencia o ausencia de los objetos y de los recursos que son utilizados en esta actividad.

A través de la senso-percepción los niños/as, registran en su cerebro la información necesaria que a medida que va experimentando más en el mismo tema se logra fortalecer las neuronas y formar las redes neuronales que en el momento de concebir un aprendizaje entrarán en acción.

El área lógico matemática quizá es la más difícil de desarrollar y fortalecer debido a que desde muy pequeños los niños/as se indisponen a este campo de aprendizaje, debido a conceptos referenciales de los adultos sobre este tema.

A los niños de cuatro a cinco años se les debe entrenar para poder clasificar un mismo objeto según diferentes cualidades; por ejemplo, separar forma, colores, tamaños, seriaciones numéricas y gráficas, tratando de que todo se asemeje a su realidad más cercana, la clasificación y seriación debe ser interesante para que los niños siempre mantengan el interés propio.¹¹

Como es obvio, antes de comenzar el estudio de las nociones básicas en el área de matemática, es necesario iniciar al niño/a en la actividad de aprendizaje por medio de la motivación, para ello las educadoras comunitarias deben tener conocimiento de la agilidad mental, debe probarlo organizando tareas por grupo y posteriormente de forma individual con material concreto estrictamente, el conocimiento previo de la matemática partirá de lo particular, es decir de los tres primeros números, de los colores primarios, etc., serie de constataciones, de comparaciones, de experiencias que determinan en su tierno cerebro la formación de imágenes, de representaciones mentales, y tan sólo después de numerosos tanteos y repetidos olvidos la noción de los números, se instala definitivamente en su inteligencia.

2.1.1. Noción de conservación de cantidad

La conservación consiste en entender que un objeto permanece igual a pesar de los cambios superficiales de forma o de su aspecto físico es decir, esta capacidad es adquirida por efecto de la experiencia y crecimiento, durante esta fase el niño ya no basa su razonamiento en el aspecto físico de los objetos, es decir que piensa que un objeto transformado puede dar la impresión de contener menos o más de la cantidad en cuestión, es decir que se deja llevar por las apariencias.

¹¹ GESELL, Arnold, Guía para el estudio del niño preescolar, PAIDOS, Barcelona-España, 1997, p. 230

La conservación de cantidad aparece entre los cinco y siete años es decir mientras más aprendizaje tenga de cantidades y de número podrá ir formando el concepto de conservación de cantidad, es decir si colocamos en una fila ocho monedas juntas y en otra fila ocho monedas separadas el niño de cuatro pensará que en la fila que están unidas hay menos monedas y en la otra hay más, pero el niños de cinco años cumplidos dirá que están iguales no porque comprende el concepto de cantidad si no porque ya sabe contar.

2.1.2. Noción de seriación

La seriación es una noción matemática básica, o pre lógica, conformando un cimiento principal para el posterior concepto de número, sobre todo en el caso de los ordinales y cardinales.

Seriar significa en este caso establecer un orden por jerarquías, muchas veces por tamaño (del más chico al más grande), ya que es la característica más fácil de identificar para este tipo de ejercicios, sobre todo con niños pequeños.

Un niño que no domina el concepto de seriación, difícilmente podrá consolidar completamente el concepto de número; generalmente, estos niños suelen realizar conteos de manera mecánica, pero sin identificar la cantidad de elementos que integran un conjunto, por lo que siempre se apoyan una y otra vez en el conteo oral para llegar a un resultado.

2.1.3. Noción de clasificación

La clasificación es otra manera en que los niños introducen orden en el ambiente al agrupar los objetos y las ideas a partir de elementos comunes, la clasificación es una habilidad que empieza a aparecer en una edad temprana, pero los niños de cuatro años agrupan atendiendo a una sola dimensión al igual que en la seriación.

Porque todavía no entienden las relaciones que existen entre clases de objetos y poder aplicar diferentes dimensiones de los objetos que no se centren únicamente en el color y tamaño.

Es decir que los niños de cuatro a cinco años que tengan un desarrollo cognitivo más avanzado podría subdividir después cada grupo de color conforme a la segunda dimensión, todos los niños/as de esta edad están en un fase de transición por lo que así perciba más de una dimensión no puede coordinar y dominar esa información ya que está todavía fuera de su edad.

2.1.4. Formar y comparar conjuntos

Todo objeto o elemento pertenece o no pertenece a un conjunto determinado, a su vez los conjuntos se pueden comparar y ordenar relacionado los elementos que lo constituyen.

A los cuatro años los niños son capaces de agrupar 4 elementos, desde esta edad en adelante comienza a darse cuenta de relaciones numéricas, la actividad de contar comienza a los tres años y medio y cuenta hasta 3 utilizando los numerales correspondientes.

Existe una discrepancia entre la comprensión intuitiva y el dominio numeral de cantidades, que también se manifiesta en que el niño de cuatro años puede hacer grupos de 4 elementos pero no es capaz de enumerar los 4 elementos, por lo que el dominio de formar conjuntos empieza a partir de los cinco años en adelante.

2.1.6. Percepción visual

Implica la capacidad para reconocer, discriminar e interpretar estímulos visuales con experiencias previas. El niño aprende a explorar, reconocer y discriminar objetos o formas por medios visuales, con una dependencia gradualmente mayor de las claves de reconocimiento visual.

Los niños de cuatro a cinco años son capaces de hacer una lectura de imágenes, lectura de algunos colores, se da cuenta de lo que está en - sobre - debajo - atrás - adelante. Si se le dan instrucciones claras el niño es de hacer lo que le pidan, posee coordinación viso motriz.

2.1.7. Noción de objeto

Esta noción está organizada en esquemas, que es un tipo de representación mental que organiza conjunto de conocimientos que las personas poseen sobre algún dominio de la realidad.

Un esquema de escena integra conocimientos de varios tipos. Por ejemplo sobre las relaciones físicas de los objetos (la manera en que se apoyan, su tamaño, solidez); sobre los tipos de objetos que suelen verse en determinados lugares (cepillos de dientes en el baño); sobre las relaciones de los objetos entre sí (silla enfrente de las mesas).

Los niños a esta edad son capaces de identificar objetos que se encuentran en lugares familiares y los que conoce por la televisión fotografías, etc., pero nunca rechazan así no los conozcan ya que siempre se deja dominar por la curiosidad y trata de ir descubriendo las cualidades del nuevo objeto.

2.2. Área de Lenguaje

El lenguaje constituye la más distintiva de las características humanas y, virtualmente, todo niño logra su dominio alrededor de los cuatro a cinco años, el mismo que está constituido por un sistema de sonidos capaces de combinarse entre sí, es el vehículo por excelencia de la comunicación.

El lenguaje es muy importante dentro del desarrollo de los niños/as ya que este le sirve para comunicarse con los demás y poder establecer una relación pasajera o de amistad, el lenguaje humano es el resultado de una serie de transformaciones a través de la evolución, es por ello que en la actualidad el referente curricular la considera tan importante como la matemática ya que de ella depende una correcta utilización de las reglas gramaticales como: fonología, semántica, sintaxis, pragmática, léxico.

- ✓ Fonología.- Se encarga de los sonidos de una lengua, las reglas para combinarlos y formar palabras, así como también los patrones acentuales y de entonación.

Ejemplo: la palabra sal consta de tres sonidos, dos consonánticos y uno vocálico.

- ✓ Semántica.- se encarga del significado de las palabras, de las combinaciones para formar oraciones con sentido, formando de esta manera redes de significado e importancia de los contenidos.
- ✓ Sintaxis.- Es la forma de combinar palabras para formar frases y oraciones en una lengua determinada, es decir que forma las palabras en sujeto, verbo y predicado.
- ✓ Pragmática.- Son las estrategias que se presentan para usar el lenguaje apropiadamente en varios contextos, las reglas de esta estrategia se estructura en el habla y se controla en la interacción social, es decir que las reglas de la pragmática consiste en introducir los temas en la conversación y saber organizar un argumento formal.
- ✓ Léxico o vocabulario.- son todas las palabras con que una lengua designa objetos, cualidades, acciones, hechos, ideas o estados de la mente.

A la edad de cuatro a cinco años, adquiere seguridad para expresarse a través de distintos lenguajes y es capaz de escuchar comprensivamente por lo menos unos minutos, deja de realizar monólogos y puede mantener largas conversaciones con otras personas, llegando a contar historias mezclando la realidad con la ficción.

Le gusta entablar un diálogo con las personas adultas que lo rodean y empieza a comprender que hablar sirve para comunicarse, utiliza expresiones como “ni siquiera sé donde está”, “me lo pensaré”, “yo también lo hago”. Estas expresiones tienen un significado abstracto, por lo que es capaz de construir frases que requieren cierto desarrollo del pensamiento abstracto y asociativo.

Los niños de cuatro a cinco años avanzan a su propio ritmo, y existe cierta variación de unos niños a otros en cuanto a la adquisición de las diferentes estructuras del lenguaje, sin dejar de lado los pronombres posesivos “el mío” y “el tuyo”, así como los adverbios de tiempo hoy, ayer, mañana, que los ira reafirmando de acuerdo a su desarrollo evolutivo.

Es una etapa en la que el niño observa mejor la realidad concreta, sin embargo la súper abundancia verbal y la tendencia de llevarlo todo a la experiencia personal, hacen que el niño no comprenda aún que su punto de vista es uno de los tantos posibles, el mundo no es para él más que una respuesta a sus necesidades y deseos.

En la medida que puede verbalizar su acción y relatar acciones pasadas, existe un mayor intercambio entre él y los demás. Pero no creamos que el niño comunique enteramente su pensamiento. Comprobamos que en esta época son muy rudimentarias las conversaciones entre niños. Comienza la etapa de los porque, mediante esta pregunta el niño no busca una explicación objetiva, que no estaría en condiciones de comprender sino la relación que pueda existir entre el objeto de su pregunta y sus necesidades, sus deseos o temores¹²

Hasta cierto punto este es el resultado de un discernimiento más profundo de lo que es más apropiado para una situación de confianza en sí mismo, ya que tiene ahora el sentido crítico más desarrollado ante las limitaciones sociales que se enfrenta.

2.2.1 Logros del lenguaje a los cuatro y cinco años.

- ✓ Hace preguntas ¿por qué? ¿cómo?
- ✓ Le gustan los juegos de palabras.
- ✓ Combina hechos, ideas y frases para reforzar un dominio de palabras y oraciones.
- ✓ No le gusta repetir las cosas.
- ✓ Tienen dificultades con los tiempos de verbos.
- ✓ Hacen oraciones más largas.
- ✓ Describe bien un dibujo.
- ✓ Cuenta los dedos de las manos.
- ✓ Expresa opiniones.
- ✓ Expresa gustos y preferencias.
- ✓ Expresa su estado de ánimo.
- ✓ Repite con facilidad canciones, poesías, rimas, etc.
- ✓ Expresa con claridad su nombre completo y el de sus padres.

¹² ORDOÑEZ, Ma. Del Carmen, TINAJERO Alfredo, Estimulación Temprana, CULTURAL, S.A, Madrid-España, 2005, p. 447

2.2.2 Destrezas del lenguaje en los niños de cuatro a cinco años

- ✓ Tiene un vocabulario de entre mil quinientas a dos mil doscientas palabras.
- ✓ Su articulación es clara al hablar, excepto casos especiales.
- ✓ Conoce el significado de las preposiciones y las utiliza de manera correcta.
- ✓ Utiliza pronombres indeterminados, ejemplo: el policía lo lleva preso.
- ✓ Diferencia entre adelante-atrás y arriba-abajo.
- ✓ Realiza comparación de personas u objetos.
- ✓ Discrimina sonidos del ambiente.

2.2.3. Lenguaje privado

Los niños de cuatro a cinco años, desarrollan una conversación silenciosa consigo mismo, el hablar con uno mismo en voz alta sin intentar comunicarse con nadie más es normal y común en la primera infancia, considerando que el 20% a 60% de los niños realizan este tipo de conversación.

Este tipo de conversación es considerada por los padres como inapropiada, mientras que los psicólogos lo consideran como actividad apropiada que le ayudara a desarrollar el habla social, aunque también es considerada como una conversación egocéntrica, que refleja la incapacidad de los niños para dar su punto de vista ante la realidad de las cosas.

2.2.4. Lenguaje social

El lenguaje socializado, mediante el que el niño intercambia realmente su pensamiento con el de los demás, poniéndose en el punto de vista del interlocutor. El lenguaje egocéntrico disminuye gradualmente y va dejando paso al lenguaje socializado.

El lenguaje socializado aparece desde el primer momento en el habla infantil, pero al principio sólo representa un pequeño porcentaje dentro del lenguaje espontáneo total. Como categorías dentro del lenguaje socializado Piaget distingue: la información adaptada, la crítica, las órdenes, ruegos y amenazas, las preguntas y las respuestas.¹³

¹³MEECE, Judith, Desarrollo del niño y del adolescente para educadores, Mc Graw Hill, Madrid-España, 2002, p. 110.

Este tipo de lenguaje busca ser comprendido por alguien que no sea el hablante, tiene en cuenta las necesidades de otras personas y se ajusta a los patrones de conversación y al comportamiento de los niños de cuatro a cinco años.

A través del lenguaje social se puede intercambiar información con preguntas y respuestas, dar opiniones y recibir críticas, entablar conversaciones con oraciones de cuatro a cinco palabras.

El lenguaje o conversación social existe desde edades muy tempranas y que puede, en verdad tener sentido al mirar a los niños como socialmente se centran a las actividades de los adultos al momento mismo de su nacimiento.

2.2.5 Lenguaje oral

Es la actuación, la realización humana que le permite el crecimiento personal desde el punto de vista social, afectivo y cognitivo.

La expresión oral en los niños/as de cuatro años dentro de su entorno cotidiano les permite satisfacer sus necesidades comunicativas inmediatas de manera natural y espontánea, por lo tanto podemos decir que gracias a la comunicación los niños socializan.

En este sentido es importante fomentar en los centros infantiles la participación e interacción permanente de actividades donde el lenguaje sea el motor del aprendizaje, a medida que su desarrollo cognitivo va en aumento las formas lingüísticas y comunicativas irán mejorando en el lenguaje de estos niños.

De la cantidad y calidad de aprendizaje adquirido en la etapa preescolar en cada una de las áreas de desarrollo dependerá del bagaje lingüístico de cada niño, este repertorio lingüístico y comunicativo personal deberá ser enriquecido y diversificado permanentemente en los años siguientes de la educación básica.

2.2.6 Lenguaje corporal

El lenguaje corporal es un componente de la comunicación que debemos tener en cuenta porque proporciona información sobre el carácter, emociones y reacciones de los niños, este tipo de lenguaje es expresado a través de su cuerpo, los niños que no desean comunicarse de forma oral se valen de este recurso para expresar las necesidades que sienten en ese momento.

Así por ejemplo el niño salta, cruza las piernas, realizando movimientos secuenciales para demostrar que siente la necesidad de ir al baño, si este mensaje no es percibido por el adulto el pequeño se enfrentará a un accidente ante la necesidad biológica que sentía.

Este lenguaje puede ser utilizado a menudo en las relaciones personales entre los pequeños, cuando quieren manifestar algo en secreto, manipular a la gente llamando la atención para despertar el interés de los adultos ante las necesidades de juego, de hambre o de sueño.

2.3. Área Motriz

El área motora comprende todas las capacidades que tienen los niños/as para controlar su cuerpo y con todos los músculos que lo integran, como consecuencia de un buen desarrollo motor grueso se nota el desarrollo de la motricidad fina que consiste en manejar y controlar los dedos y su mano como es el dominio de la pinza motora. Es decir que se pone en práctica las actividades que suponen una coordinación neuromuscular para llegar a adquirir destrezas en la motricidad fina y en la gruesa dominando de esta manera el principal recurso del juego y medio de aprendizaje como lo es su propio cuerpo.

2.3.1. Desarrollo de habilidades motoras gruesas

Son las que designan el movimiento y coordinación de: la cabeza, del cuerpo de las piernas, de los brazos y de los músculos grandes siguiendo un programa universal de desarrollo individual, entre los cuatro y cinco años la marcha comienza a parecerse a la del adulto, es decir que sus músculos se han fortalecido y la condición física ha mejorado notablemente.

Dentro de la motricidad gruesa se incluye también el equilibrio corporal, es decir que puede mantenerse sostenido sobre una pierna, alternar entre correr y brincar; la ejecución de estas actividades motoras se basa en el perfeccionamiento de ciertas habilidades cognitivas.

Logros en la motricidad gruesa

- ✓ Tiene mayor control y dominio sobre sus movimientos.
- ✓ Tiene un mayor equilibrio.
- ✓ Salta sin problemas y brinca.
- ✓ Se para en un pie, salta y puede mantenerse varios segundos en puntas de pie.
- ✓ Puede realizar pruebas físicas o danzas.
- ✓ Puede reptar
- ✓ Gatea hacia delante y hacia atrás con una velocidad increíble
- ✓ Coordina movimientos de izquierda a derecha y viceversa.
- ✓ Da bote a la pelota con una mano
- ✓ Salta obstáculos de 40 centímetros de alto
- ✓ Tiene equilibrio para atinar
- ✓ Se da volantines sin problema hacia delante y hacia atrás
- ✓ Camina sobre una barra de equilibrio
- ✓ Lanza la pelota hacia arriba y la atrapa con las dos manos
- ✓ Puede saltar de una mesa al suelo.

Materiales para desarrollar la motricidad gruesa

Para el desarrollo y fortalecimiento de la motricidad gruesa a más de utilizar su propio cuerpo y el juego como recurso único necesitamos de ciertos materiales que ayuden a trabajar y orientar las actividades motoras.

- ✓ Cuerdas
- ✓ Pelotas
- ✓ Tacos
- ✓ Saquitos
- ✓ Sancos barra de equilibrio
- ✓ Conos

2.3.2 Desarrollo de habilidades motoras finas

La aparición de la marcha en el segundo año libera las manos para que adquieran las habilidades motoras finas, es decir, incluyen pequeños movimientos corporales. Exigen una excelente coordinación y control de las siguientes actividades: vaciar leche, cortar alimentos con el cuchillo y el tenedor, dibujar, armar las piezas de un rompecabezas, garabatear, tocar instrumentos musicales, siguiendo una secuencia universal cada niño tiene su propio programa de continuidad y la capacidad de manipular objetos más grandes.¹⁴

Durante los cuatro y cinco años ya casi todos los niños pueden copiar figuras geométricas simples, manipular botones, moldear las letras de su nombre, el predominio de una mano generalmente se observa en esta edad o más tarde.

Logros de la motricidad fina

- ✓ Maneja el cepillo de dientes y el peine.
- ✓ Enrolla serpentinas
- ✓ Utiliza el cuchillo y el tenedor para comer
- ✓ Punza líneas onduladas y recta y en zigzag
- ✓ Colorea respetando márgenes
- ✓ Se higieniza y va al baño solo.
- ✓ Maneja el lápiz con seguridad y precisión.
- ✓ Maneja la articulación de la muñeca.
- ✓ Lleva mejor el compás de la música.
- ✓ Distingue izquierda y derecha en sí mismo.

Materiales para el desarrollo de la motricidad fina

El desarrollo de la motricidad fina se logra a través de la manipulación y prensión de varios materiales como son:

- ✓ Pintura
- ✓ Tijeras
- ✓ Papel
- ✓ Plastilina

¹⁴MEECE, Judith, Desarrollo del niño y del adolescente para educadores, Mc Graw Hill, Madrid-España, 2002, p. 72.

- ✓ Masa
- ✓ Pelotas pequeñas
- ✓ Botellas y semillas

En conclusión, creemos que la psicomotricidad, su conocimiento y su práctica, puede ayudarnos a todos los niños/as a comprender y mejorar sus relaciones consigo mismo, con los objetos y con las personas que les rodea. La psicomotricidad se fundamenta en una globalidad del ser humano, principalmente en la infancia, que tiene su núcleo de desarrollo en su cuerpo y en el conocimiento que se produce a partir de él.

El desarrollo psicomotor nos posibilita alcanzar niveles de simbolización y representación que tienen su máximo exponente en la elaboración de la propia imagen, la comprensión del mundo, el establecimiento de la comunicación, y la relación con los demás, la psicomotricidad puede aplicarse como instrumento educativo para conducir al niño hacia la autonomía y la formación de su personalidad a través de un proceso ordenado.

2.4. Área Socio- afectiva

La incorporación del niño/a al medio social en que vive tiene dos vertientes, la adaptación al mundo de los demás y la autonomía progresiva frente a ese entorno que le rodea y a las necesidades de la vida diaria. Así pues, en este apartado abordaremos los elementos más próximos al niño en relación a la adquisición de hábitos básicos y la evolución que experimenta en el juego.

Aunque los niños de cuatro a cinco años pueden ser capaces de participar en juegos que tienen reglas, éstas pueden cambiar con la frecuencia que imponga el niño más dominante, es que en los niños preescolares, ven surgir a un niño dominante que tiende a "mandar" a los demás sin mucha resistencia por parte de los otros niños.

Es normal que los niños que comprenden los cuatro a cinco años pongan a prueba sus limitaciones en términos de proezas físicas, comportamientos y expresiones de emoción y habilidades de pensamiento.

Es importante que exista un ambiente seguro y estructurado, que incluya límites bien definidos, dentro del cual el niño pueda explorar y enfrentar nuevos retos, el niño debe demostrar iniciativa, curiosidad, deseo de explorar y disfrutar sin sentirse culpable ni inhibido.

A los cuatro años, los niños tienen amigos imaginarios, a ellos les gusta ser elogiados por sus éxitos, necesitan oportunidades para sentirse más libres e independientes, los juegos y otras actividades ayudan a los niños /as de esta edad a aprender a tomar turnos y respetar ciertas reglas.

Esta engloba las conductas referentes a sentimientos, valores, actitudes, que se manifiestan en las personas como resultado de un aprendizaje significativo y bien motivado, es por ello que esta área es importante en el desarrollo del niño/a, ya que es el área actitudinal que difícilmente se puede desprender del individuo dentro de su formación íntegra.

A los niños de cuatro a cinco años dentro de este campo les interesa combinar entre la independencia y la sociabilidad, ya que siempre trata de sentir la confianza en sí mismo y en los hábitos que a diario le acompañan, pero sin duda siempre necesitarán de la ayuda de su madre o de su padre, el comportamiento de estos pequeños por ejemplo a la hora de la comida no es la adecuada ya que siempre se siente obligado a comer lo que supuestamente no le gusta, se toca la cabeza con su mano en señal de preocupación, agita sus pies debajo de la mesa como señal de disgusto.

2.4.1. Características del área socio-afectiva

En la vida familiar estos niños/as ya casi se consideran independientes a la hora de vestirse y desvestirse, atarse los zapatos y lavarse los dientes, sus siestas ya no son tan largas como a los tres años de edad.

Siempre trata de alargar el tiempo de irse a la cama, pero una vez que se acuesta se duerme en seguida, si tiene necesidad de ir al baño en muchos casos va por sí mismo y es muy poca la ayuda que precisa, aunque siempre siente curiosidad por el sexo opuesto.

Sus juegos reflejan a la simulación de las actividades de adulto, los juegos de tipo solitario le divierten mucho menos que a los tres años, trata de involucrarse en conversaciones de los adultos con el propósito de sentirse importante o de hacerse notar.

En sus juegos siempre prefiere grupos de a cuatro y de a cinco para poder hacerlo más divertido, pero en el transcurso del juego estos niños/as, tienen arranques de egoísmo en donde el protagonista siempre quiere ser él o ella, lo hace para que todos noten que ya tiene autoridad y liderazgo ante el grupo, es decir se hace notar socialmente.

Por lo general estos niños/as son muy conversadores y siempre sus frases están saturadas de primera persona y de contenidos sociales, cuando se le pide un favor para alejarlo de la conversación siempre tienen un pretexto para quedarse en la reunión de adultos y cuando le piden un favor y no está de buen humor se escusa diciendo mi mamá no me deja o no me da permiso.

Dentro de sus temores más conocidos son el miedo a la oscuridad, a los viejitos, a cierto tipo de animales dependiendo de su contexto familiar, esto nos da a conocer que a los cuatro años todavía no está preparado para vivir esa aparente independencia.

A esta edad los niños/as son catalogados por el medio social como embusteros, aunque a los cuatro y cinco años son incapaces de distinguir entre la verdad y la fábula, una adecuada orientación social ayudara a los niños a comprender el concepto de verdad.

A través de las actividades del dibujo el niño está representando su posición frente al mundo, frente a la familia y la visión de sí mismo, los dibujos por más escasos que sean trata de expresar la libertad y el sometimiento que él siente en cada una de las cosas que realiza.

En esta etapa surgirá la exuberancia y el orden lingüístico que irán evolucionando de acuerdo a la interacción hablada con el medio que lo rodea, es decir que el niño entra en constante lucha por identificarse con su cultura y demostrar que forma parte de ella.

2.4.2. Habilidades sociales

El niño en edad de cuatro a cinco años aprende las habilidades sociales necesarias para jugar y trabajar con otros niños, a medida que crece, su capacidad de cooperar con muchos más compañeros se incrementa, aunque los niños de cuatro a cinco años pueden ser capaces de participar en juegos que tienen reglas, éstas pueden cambiar con la frecuencia que imponga el niño más dominante.

Es común, en grupo de niños de cuatro a cinco años, ver surgir a un niño dominante que tiende a "mandar" a los demás sin mucha resistencia por parte de los otros niños. Es normal que los niños en ésta edad pongan a prueba sus limitaciones en términos de comportamientos y expresiones de emoción y habilidades de pensamiento.

Es importante que exista un ambiente seguro y estructurado, que incluya límites bien definidos, dentro del cual el niño pueda explorar y enfrentar nuevos retos, el niño debe demostrar iniciativa, curiosidad, deseo de explorar y disfrutar sin sentirse culpable e inhibido, en esta edad los niños suelen tener amigos imaginarios, con los que entablan una relación de amistad y les invitan a compartir sus juegos, sus tareas y son sus mejores amigos.

2.5. Contribución de la teoría de Piaget a la educación

Gran parte de la investigación de Piaget se centró en conocer como adquiere el niño conceptos lógicos, científicos y matemáticos, aunque reflexionó sobre las consecuencias pedagógicas generales que todos los niños atraviesan para llegar al conocimiento y alcanzar el desarrollo intelectual.

Las teorías de Piaget siguen siendo el fundamento de los métodos didácticos constructivistas, de aprendizaje por descubrimiento, de investigación y de orientación a los problemas en la educación moderna, a continuación explicamos las cuatro importantes contribuciones que hizo Piaget a la educación.

2.5.1. Interés prioritario a los procesos cognoscitivos

Una de las contribuciones más importantes de la obra de Piaget se refiere a los propósitos y a las metas de la educación, critico los métodos que hacen hincapié en la transmisión y memorización de información ya conocida.

Estos métodos afirma Piaget que desalienta a los niños para que no aprenda a pensar por sí mismo ni a confiar en sus procesos del pensamiento.

En la perspectiva de Piaget, “aprender a aprender” debería ser la meta de la educación, y las estrategias de los educandos, de modo que los niños se conviertan en pensadores creativos, inventivos e independientes, por lo que la educación debería “formar, no moldear” la mente de los pequeños, el conocimiento se construye activamente de acuerdo a los cambios cognoscitivos de cada uno de ellos.¹⁵

2.5.2 Interés prioritario en la exploración

La segunda aportación más importante de Piaget es la idea de que el conocimiento se construye a partir de las actividades físicas y mentales de los niños.

Piaget también nos enseñó que el conocimiento no es algo que simplemente podamos darle al niño, ya que él estaba convencido que los niños no pueden entender los conceptos y principios con solo oír o hablar, sino que necesita la oportunidad de explorar, de experimentar, de buscar respuestas a sus preguntas.

Más aun si la actividad física debe estar acompañada de la actividad mental que le permita que el conocimiento obtenido de la experiencia física debe ser utilizado, transformado y comparado con las estructuras existentes del conocimiento.

2.5.3. Interés prioritario en las actividades apropiadas para el desarrollo

Otra importante contribución de Piaget es la que se refiere a la necesidad de adecuar las actividades de aprendizaje al nivel del desarrollo conceptual del niño, las que son demasiado simples pueden causar aburrimiento o llevar al aprendizaje mecánico, las que son demasiado difíciles no pueden ser incorporadas a las estructuras del conocimiento.

¹⁵ WALLON, Henry, La evolución Psicológica del niño, ARES Y MARES, Barcelona-España, 2007, p. 124

En el modelo Piagetiano, el aprendizaje se facilita al máximo cuando las actividades están relacionadas con lo que el niño ya conoce, pero al mismo tiempo supera su nivel actual de comprensión para provocar un conflicto cognoscitivo.

Por lo que el niño se siente motivado para reestructurar su conocimiento, cuando entra en contacto con información o experiencias ligeramente incongruentes con lo que ya conoce, es decir que el aprendizaje se realiza a través del proceso cognoscitivo, de la reflexión y de la reorganización conceptual.

2.5.4. Interés prioritario en la interacción social

La cuarta aportación que hizo Piaget a la educación se refiere a la función que la interacción social tiene en el desarrollo cognoscitivo del niño.

Piaget en 1976 señaló que ninguna actividad intelectual puede llevarse a cabo mediante acciones experimentales e investigaciones espontáneas, sin la colaboración voluntaria de los propios niños, entre otros de su misma edad o de una autonomía similar, y manifiesta que la interacción social contribuye mucho a atenuar el egocentrismo de los niños de cuatro a cinco años.¹⁶

En los niños de mayor edad, a los cuatro y cinco años la interacción se realiza con compañeros y adultos como una fuente natural de conflictos cognoscitivos, los mismos que les sirven para aclarar sus ideas, conocer sus opiniones y conciliar sus ideas con las ajenas.

2.5.5. La función del aprendizaje

Las ideas de Piaget sobre el desarrollo han influido en la teoría pedagógica, aunque hay una controversia que el aprendizaje está subordinado al desarrollo y no a la inversa, por lo que su teoría rompe el mito de que el aprendizaje puede estimular al desarrollo de los niños.

Para Piaget la etapa del desarrollo limita lo que los niños pueden aprender y la manera en que lo harán, ya que es imposible acelerar el desarrollo por medio de

¹⁶ PAPANIA, Diane, Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia, MC GRAW-HILL, México-México, 1992, p. 142

experiencias del aprendizaje, es decir la meta de la educación no es aumentar el conocimiento, sino crear la posibilidad de que el niño invente y descubra a través de la actividad del juego.

2.6. Contribución de la teoría de Vigotsky a la educación

La teoría de Vigotsky se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla el aprendizaje como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo, en el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central.

La interacción social se convierte en el motor del desarrollo. Vigotsky introduce el concepto de “zona de desarrollo próximo” que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial.

La zona de desarrollo proximal define aquellas funciones que todavía no maduran, sino que se hallan en proceso de maduración, funciones que madurarán mañana pero que actualmente están en estado embrionario, el actual nivel de desarrollo lo caracteriza en forma retrospectiva, mientras que la zona de desarrollo proximal lo caracteriza en forma prospectiva.

En la práctica la zona de desarrollo proximal representa la brecha entre lo que el niño puede hacer por sí mismo y lo que puede hacer con ayuda de los demás, también supuso que las interacciones de los adultos y los compañeros en la zona de desarrollo proximal le ayuda al niño a alcanzar un nivel superior de funcionamiento y aprestamiento educacional.

El conocimiento no es algo que el profesor no puede transmitir directamente a los estudiantes, es necesario operar sobre la información, manipularla y transformarla si queremos que tenga significado para ellos, epistemológicamente es la manera como se logra el conocimiento, para ello se utiliza los hechos, objetos del medio circundante.¹⁷

¹⁷ MEECE, Judith, Desarrollo del niño y del adolescente para educadores, Mc Graw Hill, Madrid-España, 2002, p. 102

Vigotsky le da mayor importancia a las interacciones sociales en el proceso de la adquisición del conocimiento, para él la construcción del conocimiento no es un proceso individual, más bien se trata fundamentalmente de un proceso social en que las funciones mentales superiores son producto de una actividad mediada por la sociedad.

Los principales medios del cambio cognoscitivo son el aprendizaje colaborativo y la solución de problemas, es decir que Vigotsky piensa que la cultura contribuye de manera decisiva a moldear el desarrollo cognoscitivo.

Los niños al ir madurando aprenden a utilizar las herramientas del pensamiento que su cultura aprecia mucho, no existen patrones universales del desarrollo, pues la cultura da prioridad a distintas clases de herramientas, de habilidades intelectuales y de convenciones sociales.

En la teoría de Vigotsky, el habla privada cumple una importantísima función auto reguladora que permite a los niños orientar su pensamiento y su conducta, a los cuatro y cinco años de edad los niños necesitan aprender las actividades que le permiten hablar en voz alta mientras resuelve problemas y realiza tareas.

2.6.1. Orígenes sociales del pensamiento

Vigotsky considera que el conocimiento no se construye de modo individual, sino que se construye entre las personas a medida que interactúan, las interacciones sociales con compañeros y adultos con mayor experiencia y conocimiento constituyen el medio principal del desarrollo intelectual.

Según Vigotsky el conocimiento no se sitúa ni en el ambiente ni en el niño, más bien se localiza dentro del contexto cultural o social determinado, es decir que creía que los procesos mentales del individuo como: recordar, resolver problemas o planear tiene un origen social.

De acuerdo a sus teorías dice que el niño nace con habilidades mentales elementales entre ellas la percepción, la atención y la memoria, las mismas que gracias a la

interacción con compañeros y adultos más conocedores, estas habilidades innatas se transforman en habilidades mentales superiores.

2.6.2. Herramientas del pensamiento para el aprendizaje

Vigotsky definió como herramientas del pensamiento para el aprendizaje significativo a los cambios cualitativos de los procesos del pensamiento, los mismos que sirven para interpretar su mundo, para modificar los objetos o dominar el ambiente.

Según Vigotsky manifiesta que toda cultura posee sus propias herramientas técnicas y psicológicas que transmiten a los niños por medio de las interacciones sociales, y a su vez las herramientas culturales moldean su mente y la preparan para el aprendizaje.

Del desarrollo del capítulo se detallan las siguientes conclusiones:

- Hemos llegado a la conclusión que el desarrollo de los niños debe realizarse desde el momento mismo de la concepción, a fin de que su crecimiento embrionario sea el más adecuado tanto para él como para la madre, pero a medida que transcurre el tiempo los niños crecen y tienen la necesidad de nuevos estímulos para lograr fortalecer las habilidades heredadas o innatas de cada uno de ellos.
- Las instituciones educativas, las familias están en la obligación de realizar actividades que induzcan a los niños a conseguir dicho objetivo, valiéndose de los conocimientos que brindan en la actualidad los libros de Psicología, los docentes y la experiencia de cada una de los padres.
- Para entender de la mejor manera este proceso evolutivo hemos dividido por áreas el desarrollo cognoscitivo de los niños, a fin de facilitar la aplicación del recurso didáctico más completo como es el juego.
- El área de Lógico Matemática, necesita de la motivación acertada para crear en el niño una percepción de aceptación o de rechazo para toda su vida. Los

docentes deben ingeniar actividades divertidas que conlleven al aprendizaje y definición de las nociones esenciales en los niños de cuatro a cinco años.

- Dentro del área de desarrollo del lenguaje, la prioridad es que los niños alcancen un lenguaje oral que le facilite la comunicación con sus pares y con los adultos, las reglas ortográficas no son todavía manejadas por ellos, ya que su lenguaje es espontáneo, pero como guías que son los docentes y las promotoras de los centros infantiles están en la obligación de hacer notar cuando el niño se equivoca sin herir su susceptibilidad y él niño baje de su autoestima.
- El desarrollo motriz en los niños de cuatro a cinco años es fundamental ya que de este depende también el alcance de un vocabulario claro y apropiado, el conocer su propio cuerpo permitirá al niño también conocer sus límites y sus alcances, la motricidad gruesa es la más fácil para ellos siempre y cuando sea voluntaria, pero el desarrollo de la motricidad fina es un poco más compleja debido a que se trata de perfeccionar la pinza motora a través de actividades dirigidas y que en muchos casos les lleva al fracaso hasta la edad adulta.
- En cambio el área destinada a lo social y afectivo se convierte en un eslabón importante en el desarrollo, ya que un niño que no tiene una relación afectiva buena en sus hogares difícilmente podrá vincularse con los demás.

CAPITULO III

METODOLOGIA DEL JUEGO

3.1. El juego como recurso didáctico

En sus orígenes el juego no era contemplado como una actividad lúdica, sino que el objetivo primordial de su ejecución era la preparación para la práctica de otro tipo de actividades, aunque si bien es cierto, posteriormente este tipo de ejercicio con carácter de preparatorio fue tecnificándose, por lo que el tiempo dedicado al juego en si mismo fue incrementándose y cambiando la realidad de la concepción de los adultos.

El juego puede ser considerado como recurso didáctico, ya que es motivador en sí mismo, tiene un alto potencial de transferencia (el niño interioriza a través del juego), integra los principios metodológicos, es un refuerzo inconsciente, el juego como motor de aprendizaje, estimula la acción, la reflexión, el lenguaje, es el eje organizador, va unido al desarrollo, tanto afectivo, motriz, social y sensorial.

En el juego se aúnan, por una parte, un fuerte carácter motivador, y, por otra, importantes posibilidades para que el niño y la niña establezcan relaciones significativas y las educadoras organicen contenidos diversos, siempre con carácter global, referidos sobre todo a los procedimientos y a las experiencias incluidas en la planificación pedagógica de acuerdo a horarios establecidos.

Para la elaboración de una planificación didáctica se tomara en cuenta los conocimientos previos que los niños traen consigo, ya que el aprendizaje es un proceso continuo de construcción del conocimiento, para lograr un aprendizaje significativo. El juego permite:

A nivel cognoscitivo: comparar, observar, utilizar el juego simbólico.

Afectivamente: incorporación a un grupo, aceptar normas, obtener placer, alegría, liberar tensiones.

Motrizmente: se puede afirmar que implica muchas conductas y comprende distintas actividades, como coordinación óculo manual, precisión motriz fina y gruesa, fuerza, equilibrio, etc.

Consideremos a las actividades lúdicas como instrumentos indispensables para crear un tiempo de ocio y al mismo tiempo como las actividades más "productivas" en el tiempo libre. El tiempo libre supone, por sí mismo, un marco educativo de características inigualables. Durante el tiempo libre nos sentimos nosotros mismos, más libres, y, por tanto, también más receptivos y abiertos. El tiempo libre, es educativo por sí mismo, en el más amplio sentido del término, en la medida en que todo lo que nos sucede, oímos, hablamos, hacemos, determina nuestra forma de sentir, pensar y actuar. Toda nuestra experiencia influye en nuestra personalidad, en nuestras actitudes y en nuestros valores. Sin embargo, desde la perspectiva de la pedagogía del ocio, la educación en el tiempo libre se torna intencional. Supone crear de forma consciente el marco adecuado para el desarrollo del grupo durante dicho espacio temporal. Espacio, ambiente, material, forma de relacionarse, propuesta de actividades, todo se encamina a facilitar un crecimiento personal y grupal satisfactorio. Así, educar en el tiempo libre no supone dirigir el tiempo de otros, tampoco programarlo ni llenarlo de actividades, ni siquiera "enseñar" a hacerlo, pues entonces dejaría de ser libre.¹⁸

Cabe señalar que el juego es la actividad fundamental del niño, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades.

3.2. Clasificación de los juegos por etapas según Piaget

A medida que él niño continúa con su proceso evolutivo, también va mejorando las posibilidades de sus capacidades hasta llegar a dominar las más complejas, Piaget distingue cuatro tipos de juegos: de ejercicio, simbólico, de reglas y de construcciones, los mismo que van floreciendo en el transcurso del desarrollo cognitivo del niño, es decir que cada juego predomina en un determinado momento.

3.2.1. Juegos de ejercicio

Estos juegos caracterizan el periodo sensorio-motor, comienzan durante las primeras semanas de vida y se extienden hasta la aparición de la función simbólica, los juegos de ejercicio consisten en repetir actividades de tipo motor que tienen en un principio

¹⁸López, María, Organización y animación de ludotecas, Ed. CCS, España, 1996, p. 23-24

como finalidad la adaptación y posteriormente lo realizan por placer, se integra en formas más complejas y superiores, por otra, a medida que el niño domine otros esquemas de acción podrá realizar juegos de ejercicios de mayor nivel de dificultad.

Para el autor mencionado el niño aprende jugando y ese juego es esencialmente una asimilación funcional. Piaget nos lo explica haciendo una comparación con el proceso biológico según el cual todo órgano se desarrolla mientras funciona, y para crecer necesita de alimento: así la actividad mental tiene necesidad de funcionar, desarrollarse y ser alimentada desde el exterior, y lo hace en estos primeros meses de vida a través del juego de ejercicio.¹⁹

El juego de ejercicio ayuda al niño a pasar de las sensaciones al conocimiento, atravesando los sentidos, él capta los colores, las texturas, el olor, el sonido y el sabor de los objetos, en una constante interacción entre el juego y el desarrollo.

Conforme juega el niño domina su cuerpo y se adueña de los secretos que para él guardan las personas y las cosas; jugando establece contacto con el mundo exterior y los objetos que son vistos, oídos y tocados pasan a su cerebro como una experiencia que enriquece su percepción.

3.2.2. Juegos simbólicos

Con la aparición de la función simbólica se abre para el niño un sinnúmero de posibilidades. El juego simbólico constituye la actividad lúdica privilegiada de los niños que tienen entre dos y seis años, los niños acceden al conocimiento de habilidades, actitudes y conceptos, así como también aprenden a estructurar su constitución psíquica. Además mediante el simbolismo se logra la imitación, la reproducción de escenas de la vida real las mismas que las modifican de acuerdo a sus necesidades.

Una aportación fundamental de este tipo de juegos es ayudar a descubrir que los objetos no sirven sólo para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes. Por ejemplo: un simple palo de escoba se transforma en caballo, una caja de cartón en un carro, un trozo de madera en una

¹⁹ Cfr. con MARTINEZ Irene, *El juego Jean Piaget*, “sepiensa.org.mx”, (22-09-2008), <www.sepiensa.org.mx/contenidos/2008/irene/eljuegojeanpiaget.html>, consulta 26-05-2011.

espada, los dedos de su mano en una tijera, los personajes más representativos para esta edad son los héroes de ficción como: superman, el hombre araña, etc.

Mediante este tipo de juegos, el niño comienza a apropiarse de la realidad, construye roles sociales y recrea su entorno conforme con sus deseos y necesidades, esta característica lúdica de los niños del nivel inicial es la base sobre la que se articula la mayoría de las experiencias de aprendizaje propuesta por los docentes. El juego centralizador, el juego en rincones, las dramatizaciones y los juegos libres de los niños son posibles y necesarios en función de esa característica lúdica infantil.

²⁰

3.2.3. Juegos de reglas

Durante el periodo sensorio-motor los niños juegan sin aplicar ninguna regla, es decir lo hace por diversión, pero a partir del periodo pre operacional conjuntamente con la aparición del egocentrismo, comienza a participar de juegos que ya tienen reglas establecidas por los adultos en las que los pequeños deben aceptar casi de forma obligada.

Los niños podrán establecer reglas, modificarlas de acuerdo a la necesidad lúdica cuando ya surge el pensamiento de las operaciones concretas, en las que ellos pueden poner en práctica sus opiniones y evitar posibles conflictos.

3.2.4. Juegos de construcción

A partir de estos juegos los niños intentan reproducir la realidad en sus construcciones, de modo que ejercitan los aspectos creativos y psicomotores, la riqueza de este tipo de juego radica en la cantidad de operaciones internas que el pequeño debe realizar para llevar a cabo su construcción, pues debe poner en juego el conocimiento de las características o cualidades de los objetos a representar, poniendo en práctica su desarrollo intelectual y el nivel de sus habilidades.

“Este tipo de juego es de gran importancia para el desarrollo inteligente del niño; de hecho, en el nivel inicial, ocupa un lugar fundamental. Generalmente su inclusión en

²⁰ BRUZZO, Mariana, JACUBOVICH, Martha, Escuela para Educadoras, ENCICLOPEDIA DE PEDAGOGÍA PRACTICA, 1º Edición, LEXUS, Buenos Aires-Argentina, 2008, p. 274.

las actividades lúdicas de la sala se limita al juego con bloques y a la construcción con materiales de desecho”.²¹

3.3. Importancia del juego en las áreas de desarrollo infantil.

El juego es importante para estimular todas las áreas del desarrollo infantil, ya que el juego expresa sus sentimientos tanto positivos como negativos, positivos cuando los niños al utilizar determinados objetos en el juego llegando a la diversión máxima y convierte este juego en un símbolo de preferencia que trata de compartir con los pares que le comprendan y entren en el mundo imaginario de la novedad de divertirse.

Es negativo cuando el niño no encuentra placer en las características propias de la situación del juego, sino más bien le queda la incertidumbre y el reto de que tiene que aprender a cumplir reglas y que siempre debe haber un ganador y un perdedor, su corta experiencia de la vida no le permite asimilar la magnitud de la utilización de las reglas dentro de cada juego.

3.3.1. Desarrollo lógico-matemático

La presencia de objetos, juguetes y situaciones de juego aportan una estimulación sensorial y perceptiva para el niño mediante la representación y manipulación.

Al manipular los objetos graba y aprehende las características sensoriales de los mismos como (forma, color, textura, volumen) y desarrolla la percepción a través de los órganos de los sentidos, se da cuenta que el material de los objetos, si es frío, y suave, si son de metal, plástico, gracias a la percepción de los tamaños y de las formas de los objetos manipulados, su posición en el espacio, etc. Todos estos aprendizajes son fundamentales en el desarrollo lógico-matemático.

Si pensamos en una situación donde el niño está jugando a “la granja” con animales de plástico, la percepción de los tamaños y de las formas le permite al niño calcular si los animales pueden o no ir en determinados espacios de la granja que él se imagina, lo mismo sucede con las herramientas de trabajo, las ubica de acuerdo a la

²¹BRUZZO, Mariana, JACUBOVICH, Martha, Op. Cit. p. 279

utilidad que ellas proporcionan las ubica en fila y le da un valor a cada una, es posible incluso que el niño a través de este ejemplo se estimule el desarrollo del lenguaje y la audición ya que el niño con todos los objetos cuenta su propia historia y luego lo hará con el resto de sus compañeros, además aprende que ciertos animales caminan, vuelan, otros saltan, que producen diferentes sonidos.

Por lo tanto, el juego estimula la percepción visual, táctil, auditiva, lo que desarrolla su percepción de las formas, tamaños, peso, volumen, espacio, tiempo y de las cantidades, constituyéndose de esta manera el juego como el recurso más importante que incitará el desarrollo de las nociones lógico-matemáticas en la edad de cuatro a cinco años, sentando las bases sólidas para el aprendizaje significativo en un futuro.

3.3.2. Desarrollo motriz

A través del juego se desarrolla las habilidades motrices direccionadas a aplicar en diversas tareas de su vida, así podemos decir que la motricidad fina se refiere a todas las actividades de ensartado, plantado, arrugado, rasgado, trozado, doblado, entorchado, punzado, punteado, calcado, pegado, recortado, cosido, lo que permite mejorar la coordinación entre el ojo y la mano, habilidad que en lo posterior le servirá para improvisar cualquier tipo de actividad lúdica.

En cambio la motricidad gruesa es vitalmente fortalecida por el juego ya que le facilita la flexibilidad de su cuerpo, le ayuda a mantener el equilibrio corporal, le permite lograr la coordinación de movimientos a través de esquemas rítmicos, mejora la forma de caminar, trotar, correr y lo más importante aprende a detenerse bruscamente ante una señal emitida por el adulto o por sus compañeros.

Para coger los objetos el niño utiliza los pequeños músculos de las manos nos referimos entonces a la motricidad fina, tiene que adaptar la manera de tomar los objetos a la forma de estos: sujeción de los animales domésticos con toda la mano, sujeción de las herramientas de trabajo entre el dedo pulgar, índice y el corazón, mientras que coge entre el pulgar y el índice el picaporte de su casa para abrir la puerta y poder llevar a los animales a la granja y las herramientas distribuirlas a los trabajadores.

También tiene que planificar su gestos en serie por ejemplo agarrar el objeto, dirigirlo hacia un lugar determinado, después soltarlo, para hacer todo esto necesita la coordinación óculo-manual.

Esta capacidad de coordinar los gestos de la mano y de los ojos permite al niño no solo dirigir los objetos a un lugar concreto, sino también meter un objeto en un espacio reducido, por ejemplo cuando quiere meter a las gallinas en el gallinero, la pala entre las plantas, su percepción le lleva a deducir que no debe maltratar a ninguno de los objetos y mucho menos a las plantas de la granja.

Cuando el niño se desplaza gateando o andando utiliza sus músculos mayores entre otros los de sus muslos, los de sus piernas y los de sus brazos, entonces estamos hablando de la motricidad gruesa, cuando está sentado y quiera atrapar uno de los animales domésticos del ejemplo anterior que se encuentran lejos, delante de él o, a uno de sus lados, el pequeño tiene que protegerse de lanzarse bruscamente al suelo para sujetarlos, para ello se vale de los brazos que los puede estirar a cualquiera de los lados, y si se trata de ubicarse en el suelo adopta la postura que le permita mantener su equilibrio y dirigirse hacia adelante, atrás o los lados para tomar el objeto de su preferencia.

El niño, pues con este tipo de juego a practicado distinto modo de sujeción, planifica y coordina movimientos y ha desarrollado las reacciones de protección en diferentes posturas.

3.3.3. Desarrollo del lenguaje

Dentro del desarrollo del lenguaje el juego le brinda los recursos necesarios para que los niños puedan mejorar la pronunciación, mejorar la adquisición de nuevas palabras, formar oraciones con mayor agilidad, el juego le permite describir escenas, acciones de las personas, de los objetos y de la realidad que le rodea.

Es por ello que proponemos se manejen actividades lúdicas como es la de observar ilustraciones de libros, revistas, fotos, y luego solicitar a los niños que nos hablen de ellas de forma espontanea, ésta práctica verbal estimulará a que los pequeños

posteriormente digan: rimas, adivinanzas, poesías, aprenda a jugar con los nombres de los objetos que le rodea, animales y cosas.

Una vez que el niño a desarrollado la coordinación de sus músculos también fortalece el desarrollo del lenguaje y llega a dominar entre 1500 a 2000 palabras, su articulación es clara, al hablar realiza gestos y mímicas que los utiliza cada vez que nombra lo animales domésticos, las herramientas de trabajo, etc.

Utilizando los nombres de los animales domésticos los ubica en una hilera interminable a los que de acuerdo a la necesidad del juego que se imagine los va nombrando y los va integrando a la actividad que imaginariamente le corresponde a cada uno de ellos, así por ejemplo al buey o toro le envía al campo a que realice la labor del arado de la tierra, al perro a pastorear las ovejas, mientras el gato juega con él y le acompaña a recoger los huevos de las gallinas.

Las herramientas de trabajo también son designadas a la labranza de la tierra como el azadón a aporcar la tierra en las plantas, el machete para cortar los maderos y hacer el corral de las ovejas, el martillo para clavar los clavos que aseguran el corral de las ovejas, la hoz le servirá para cortar la hierba para sus conejos, mientras desarrolla, todo este juego imaginario de actividades va utilizando los pronombres indeterminados y ubicando a los adverbios para definir las actividades.

Mientras este gran dialogo continua discierne entre las nociones adelante-atrás, arriba-abajo, realiza comparaciones entre la utilidad de cada uno de los objetos utilizados en su cuento, desarrollando de esta manera el lenguaje que para su edad es muy claro y preciso.

Al comprender el funcionamiento de cada uno de los objetos de este ejemplo también aprende a utilizarlos adecuadamente y conoce la gran relación que existe entre causa-efecto, es decir el jamás ubicaría al lobo con la oveja porque está consciente de que ellos no son amigos, el lenguaje es una de las áreas que el niño día a día va fortaleciendo de acuerdo a las experiencias que van viviendo.

3.3.4. Desarrollo socio-afectivo

El juego sigue siendo una actividad principal para la estimulación adecuada del desarrollo socio-afectivo de los niños, ya que en sus hogares no encuentran el afecto que necesitan para desenvolverse con seguridad en las actividades cotidianas, lo que le excluye de la participación social en la institución más importante que es su familia.

Entonces la amplitud del juego le permite refugiarse, relacionarse y creer en sí mismo mientras dura la diversión de poder jugar, se siente comprendido, respetado por sus compañeros de juego, en donde puede mostrar el papel de líder, con una personalidad que refleja su independencia y seguridad ante los demás, un niño que goza de un desarrollo socio-afectivo equilibrado puede realizar acciones de secuencia lógica que refleja múltiples vivencias familiares y de la comunidad, comprender reglas y normas de convivencia social, tales como: respetar y diferenciar lo ajeno, está atento ante las actitudes de los adultos, se interesa por conocer las partes de su cuerpo y el de los demás, se comporta adecuadamente en la mesa, y lo más importante a esperar el turno en cualquier lugar que se encuentre.

Como el pequeño de nuestro ejemplo se valió de su espontaneidad e iniciativa para crear su propio juego enfocado en diferentes dimensiones, lo que le permitió obtener un sentimiento de dominio, también experimentar el placer de obrar, y cuando ya no es así, deja rápidamente ese juego que ya no le significa nada para crear uno nuevo que satisfaga su imaginación.

No solamente decide lo que hace con los animales domésticos sino que también le ayuda a crear sentimientos y al hacerlo vive emociones y expresa su satisfacción, es por ello que siempre busca que los animales domésticos de la granja este a buen recaudo y las herramientas de trabajo en sus respectivos lugares.

Con este material de juego, puede dejar su actividad cuando él quiera, no está obligado a mantenerla durante un tiempo mínimo o máximo como es el caso de armar un rompecabezas o un juego de construcción.

No tiene que esperar para ver los resultados de sus acción, decide lo que sea y los resultados son inmediatos lo mismo que la satisfacción, esta pequeña iniciativa le ayuda a tener una expresión de sí mismo y de placer inmediato, desarrollándose algunas dimensiones afectivas entre los participantes de este juego.

Con estos materiales el niño puede jugar solo, sin embargo cuando algún compañero participa en su actividad es la ocasión para el de compartir, comunicar, de tener en cuenta a los otros. Juntos imaginan un nuevo escenario de juego, inventan una historia y representan su papel, esta actividad le permite aprender a relacionarse con los otros e identificar las tres dimensiones del “yo”.

3.4. El juego en el referente curricular

La clave para el desarrollo de los infantes en los 36 primeros meses de vida y la mayor parte del desarrollo del cerebro humano ocurre antes de que el niño cumpla tres años, sin embargo, muchos padres de familia y profesores ignoran que esto depende de la conexión neuronal.

Además, en solo 36 meses los niños aprenden a pensar, hablar y establecen sus valores de vida. Para ello se elaboró en el país el Referente Curricular para la educación inicial. Esta es la primera propuesta elaborada y avalada mediante acuerdo interministerial, que propone desarrollar en el proceso del aprendizaje el afecto, el juego, el arte, el pensamiento creativo y lógico.

Se pretende reestructurar la educación inicial tomando como referencia de aprendizaje el juego, ya que se considera que la manera más apropiada de introducir el conocimiento y convertirlo en proceso de enseñanza aprendizaje es a través de actividades lúdicas y creativas, que permitan a los infantes potenciar cada una de las habilidades que traen consigo desde el momento mismo del nacimiento.

El referente curricular considera al juego y al arte como ejes transversales en las experiencias de aprendizaje, tomando en cuenta las características culturales de las familias y de las comunidades, es decir que el referente curricular llegara a los espacios concretos de aprendizaje cuando se haya adaptado a la cultura el beneficio del juego, respetando características fundamentales que permitan la unidad nacional

desde la diversidad. El juego permite desarrollar la intuición y la creatividad y representa un camino alternativo al científico para conocer la realidad.

Toda educación inicial intencional exige una forma de vivir las experiencias significativas, el niño aprende por medio del juego entendido como lo que es para él: lo comprometido, lo denso, lo serio, por ello el referente propone al juego como la metodología privilegiada de aprendizaje conjugada con las expresiones artísticas.

El referente curricular partió de las realidades actuales de la sociedad y de la niñez ecuatoriana, y se inspiró en los aportes científicos, técnicos y artísticos contemporáneos, se proyecta hacia una sociedad nueva y hacia un desarrollo integral e integrado de los niños, sus familias y de las instituciones que las atienden.

El referente curricular está abierto a los reajustes exigidos por las innovaciones de sus fuentes normativas y científicas por el dinamismo de la sociedad, de las comunidades, de las familias y del mismo niño.

El referente curricular tiene una cobertura nacional y define lineamientos educativos para todos los programas, modalidades, personas y sobre todo para niños/as de 3 a 5 años, por estas características permite la consecución de cierto talento nacional unificador de la diversidad.

Pero al mismo tiempo el referente posibilita y exige su adaptación y adecuación a las realidades específicas y diferenciales de cada modalidad educativa y a las necesidades culturales de los grupos de niños ubicados geográficamente.

El referente curricular promueve el juego en los niños y niñas para lograr una autonomía en las relaciones positivas con los demás y con la naturaleza, esta actividad lúdica permite simultáneamente integrar al niño en actividades de maduración y desarrollo cognitivo.

Podemos arribar a las siguientes conclusiones en base a los aportes del capítulo:

- Las definiciones realizadas por los diferentes Psicólogos nos ayudan a entender que el juego además de ayudar a desarrollar las destrezas y habilidades existentes en los niños, favorece las relaciones entre individuos y ayudan a comprender las diferentes formas de vida observadas en sus cortos años de interacción social.
- Las características y los tipos de juego permiten identificar las cualidades y determinar su campo de acción dentro del desarrollo infantil de los niños de cuatro a cinco años.
- La historia del juego ayuda a comprender la importancia de la existencia del mismo a través del tiempo, hasta convertirse en la actualidad en un recurso lúdico que favorece el aprendizaje significativo.
- Podemos concluir que el juego cumple una función específica que es la de divertir y entretener a los niños por lo que es el recurso que en la actualidad se emplea para la ejecución de las actividades dentro de la educación inicial.
- Cuando no encontremos la forma correcta de comunicarnos con un niño, o con un grupo de niños, no perdamos la calma y hagámoslo de la forma que ellos nos entiende de la mejor manera jugando o induciendo, actividades de aprendizaje a través del juego.
- En la actualidad las familias han descuidado mucho a sus hijos por estar preocupados de la situación económica y cumplir con sus labores cotidianas de trabajo, es por ello que en la actualidad se encuentra concienciando a las familias sobre la importancia del juego y la aplicación desde las familias, con la finalidad de que crezcan niños seguros de sí mismos y del medio en el que habitan.
- En cambio el juego aplicado como parte de la cultura favorece el rescate de valores perdidos y el conocimiento de otras formas de vida, validando de esta manera el principio de interculturalidad.

- El material didáctico más utilizado en la actualidad es el juego es por ello que dentro de las planificaciones diarias ya no se debe establecer actividades de trabajo, sino únicamente actividades lúdicas que son el estimulante más apropiado para poder aprender a aprender.
- Finalmente podemos manifestar como conclusión que el referente curricular es el instrumento que facilitará la labor del docente, a través de la división de áreas y de actividades destinadas a desarrollar cada una de ellas, sin dejar de lado el conocimiento previo que cada niño trae consigo desde el momento mismo del nacimiento.

CAPITULO IV

PRODUCTO EDUCATIVO

GUIA DIDACTICA DE JUEGOS INFANTILES

La Guía que se presenta adjunta a este trabajo, pretende ser una orientación didáctica para el docente, servirá para ayudar a determinar, seleccionar y aplicar juegos y actividades recreativas de aprendizaje de acuerdo a las características propias de cada niño, según su rango de edad y las áreas del desarrollo que se pretenden incentivar. Nos interesa aplicar cada uno de los juegos para potenciar el desarrollo infantil y especialmente para el conocimiento de sí mismo y la interrelación entre los niños y niñas, adaptándose a las posibilidades que se le ofrece el medio en el que vive y comparte con los adultos.

Esta guía también permitirá a los docentes y promotoras del Centro Desarrollo infantil “Dulce Travesura”, alentar en los niños sensaciones nuevas, desarrollar el lenguaje, las nociones lógico-matemáticas, ayudar a coordinar movimientos del cuerpo, con sus ojos, con sus pies, con sus manos, etc. Lo que al mismo tiempo estimulará la atención y la memoria, la imaginación y la creatividad.

Esta guía también orientará con objetivos específicos como es el de lograr la cooperación, el control del carácter y lo más importante lo ayuda a convivir con los demás de forma democrática y participativa.

La Guía didáctica servirá de apoyo a las promotoras comunitarias para decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué, aplicar los juegos infantiles de la mejor manera, a fin de mejorar las áreas de desarrollo de los niños, aprovechando el material y el tiempo disponible que permita potenciar el aprendizaje significativo.

En vista de que el proceso enseñanza-aprendizaje y estimulación adecuada, en los últimos años se han escolarizado, nos vemos en la necesidad de enfatizar que los juegos infantiles correctamente utilizados con objetivos pre establecidos facilitan el manejo de esta planificación detallada.

4.1. ¿Qué es una guía didáctica?

La guía didáctica es el instrumento digital o impreso con orientación técnica para el docente, donde se especifica cómo aplicar los contenidos que estimulen y potencien el objetivo propuesto. Es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza, porque promueve el aprendizaje íntegro e integral, en los niños, de ahí la necesidad de que la guía didáctica, impresa o en formato digital, se convierta en el andamiaje que posibilita al adulto avanzar con mayor seguridad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Debe ser instrumento idóneo para guiar y facilitar el aprendizaje, ayudar a comprender y, en su caso, aplicar, los diferentes conocimientos, así como para integrar todos los medios y recursos que se presentan al estudiante como apoyos para su aprendizaje. Ahí se marca el camino adecuado para el logro del éxito. Y todo ello planteado en forma de diálogo entre el autor y el estudiante.²²

4.2. Importancia de la guía

Por el contenido de juegos infantiles, ésta guía didáctica es importante, ya que facilitará el trabajo educativo a los docentes a través de la interacción con los niños y su espacio de desenvolvimiento, estableciendo normas de convivencia social y de desarrollo cognitivo.

Al mismo tiempo que evidenciará que la guía didáctica se constituye en la herramienta de apoyo que puede ser utilizada por el docente de acuerdo a los fines educativos, sin descuidar la participación y el bienestar de los niños en las actividades lúdicas de motivación.

Los niños que conforman el CDI “Dulce Travesura” se beneficiarán de la metodología de la guía y las ventajas que los juegos infantiles ofrecen diseñados para desarrollar cada una de las áreas como nociones básicas, con la finalidad de abrir camino a la educación general básica que actualmente se encuentra vigente.

²² GARCIA, Aretio Lorenzo, La Guía Didáctica, Editorial del BENED, Madrid-España, 2009, p. 8.

4.3. Descripción del producto

Este producto comprende cuatro bloques distribuidos para las áreas: lógico matemático, motriz, lenguaje y socio-afectivo, cada bloque contienen doce juegos enfocados a desarrollar actividades recreativas que faciliten el fortalecimiento de las habilidades y destrezas de los niños pre escolares, los mismos que tienen como objetivos:

- Fortalecer las áreas de desarrollo Lógico matemática, lenguaje, motriz y socio-afectiva de los niños de cuatro a cinco a través del juego como propuesta didáctica para el aprendizaje.
- Trabajar el juego dirigido como estrategia para el rescate de valores culturales desde la generación de experiencias de interacción social.
- Asumir los juegos infantiles como estrategia útil en el proceso de planeación didáctica en las áreas de desarrollo del pensamiento, motricidad y afectivo-social.
- Proponer acciones lúdicas y pedagógicas para potenciar el desarrollo de la creatividad y otras competencias docentes en el nivel de educación inicial.

La Guía también contiene los siguientes elementos:

- Portada
- Índice
- Introducción
- Orientaciones Generales
- Estructura de la Guía
- Objetivos
- Áreas de desarrollo
- Ficha de evaluación por área de desarrollo

Cada área de desarrollo consta de doce juegos estructurados de la siguiente manera:

- Nombre de juego
- Objetivo

- Recursos
- N° de participantes
- Espacio
- Descripción del juego
- Gráfico
- Sugerencias de actividades después del juego.
- Fuente

4.4. Metodología de la guía

La Guía didáctica de juegos infantiles propuesta, utiliza como metodología principal la participación ágil y dinámica de los niños y de los docentes, para su ejecución cuenta con la ventaja de ser libre, individual o grupal, el contenido de los diferentes juegos facilitarán el desarrollo de las nociones lógico matemática, la memorización y repetición mejorará el nivel del lenguaje, el vocabulario e integrará los movimientos corporales en beneficio de las nociones básicas.

Esta guía propone que los espacios y los ambientes para la ejecución de los juegos sean escogidos por los propios niños ya que las experiencias agradables o desagradables ellos lo vivirán, percibiendo a través de los sentidos lo más divertido y emocionante de la actividad lúdica.

En cuanto a los recursos son infinitos ya que los niños pueden utilizar e improvisar sus propios juguetes de acuerdo a las actividades propuestas antes de la ejecución. O también pueden ser adquiridos desde los más pequeños que se encuentran dentro de su medio, hasta los más sofisticados como los ofrece la tecnología actual.

Esta guía busca que se apliquen los juegos en los infantes como el mejor y más valioso de los recursos que la cultura y la historia nos ofrece para intermediar las actividades curriculares que a diario se propone en los diferentes centros infantiles, con la finalidad de lograr sentar las bases para la educación básica general.

Este producto está dirigido a facilitar el trabajo de los docentes en la aplicación diaria de los temas de enseñanza que corresponde a los niños de educación inicial, para lograr potenciar las nociones que nos interesa desarrollar en cada uno de ellos,

sin olvidarnos de que todo niño es un mundo diferente y por ende las actividades pedagógicas deben estar destinadas de acuerdo a su necesidad.

- Al final de este producto hemos llegado a la conclusión que es un material que puede ser utilizado y aplicado por todas las personas que se encuentren involucradas en las labores docente con niños menores de cinco años, cuyo objetivo principal sea el de potenciar sus habilidades y fortalecer su pensamiento, con la finalidad de que cada uno de ellos puedan emitir criterios propios.
- Como es conocido por todos la guía didáctica no es más que una planificación pedagógica en donde se encuentra específica las actividades de trabajo destinadas a la enseñanza y aprendizaje, pero esta guía contiene una planificación de actividades lúdicas destinadas a la recreación y gozo máximo de los infantes.
- La ventaja que ofrece este material es que está definido para cada área de desarrollo evolutivo, por lo que su aplicación sería simple y sencilla para los docentes empeñados en despertar el interés de los niños en aprender a esperar y construir un mundo como ellos lo perciben.
- Las actividades de trabajo destinadas a los niños, deben desprenderse de las experiencias obtenidas en el juego, de la libertad con el que se ejecutó, y de la cantidad de asombro e impresión que impactó en ellos.

DEFINICIÓN DE TÉRMINOS GENERALES

Abstracto.- dicho del arte o de un artista, que no pretende representar seres o cosas concretos y atiende solo elementos de forma, color, estructura, proporción, etc.

Actitud.- postura del cuerpo humano, especialmente cuando es determinada por los movimientos del ánimo, o expresa algo con eficacia.

Adaptación.- acomodarse o ajustar algo a otra cosa, circunstancias, condiciones de su entorno.

Adverbio.- palabra invariable cuya función consiste en completar la significación del verbo, de un adjetivo, de otro adverbio y de ciertas secuencias, ejemplos: aquí, delante, lejos (ad. de lugar), hoy, mientras, nunca (ad. de tiempo); bastante, mucho, poco (ad. de cantidad).

Afectiva.- perteneciente o relativo a afecto.

Análisis.- distinción y separación de las partes de un todo hasta llegar a conocer sus principios o elementos.

Aprendizaje.- es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos conductas o valores como resultado de estudio, la experiencia, la instrucción y la observación.

Asimilación.- es modificar o transformar la información nueva para incorporar a la ya existente, cuando esta es compatible con la que ya se conoce se alcanza un estado de equilibrio y asimilación.

Asociativo.- unir una persona con otras para desarrollar actividades, cargos, trabajos, etc., de forma asociada.

Autonomía.- condición de quien, para ciertas cosas, no depende de nadie.

Balbucear.- hablar o leer con pronunciación dificultosa, tarda y vacilante, trastocando a veces las letras y sílabas.

Centralizado.- reunir varias cosas en un centro común, depender de un poder central.

Cognitivo.- perteneciente o relativo al conocimiento.

Concebir.- formar idea, hacer concepto de algo.

Concertación.- componer, ordenar, arreglar las partes de una cosa, o varias cosas.

Contemporáneo.- existente en el mismo tiempo que otra persona o cosa.

Contexto.- entorno físico o de situación, ya sea político, histórico, cultural o de cualquier otra índole, en el cual se considera un hecho.

Contraste.- oposición, contraposición o diferencia notable que existe entre personas o cosas.

Convergente.- dicho de dictámenes, opiniones o ideas de dos o más personas que concurren en un mismo fin.

Coordinar.- disponer cosas metódicamente concertar medios, esfuerzos, etc., para llevar a cabo una acción en común.

Cultura.- conjunto de conocimientos, modos de vida y costumbres en una época que identifica un determinado grupo social.

Curricular.- conjunto de estudios y prácticas destinadas a que el niño desarrolle plenamente potencialidades.

Destreza.- habilidad, arte, primor o propiedad con que se hace algo.

Didáctico.- perteneciente o relativo a la enseñanza; propio, adecuado para enseñar o instruir.

Dimensión.- aspecto, faceta, longitud, área, volumen de una superficie o un cuerpo respectivamente.

Discriminación.- es el acto de separar o formar grupos de personas a partir de un criterio o criterios determinados, en su sentido más amplio, la discriminación es una manera de ordenar y clasificar, puede referirse a cualquier ámbito, y puede utilizar cualquier criterio.

Diversidad.- variedad, semejanza, diferencia; abundancia, gran cantidad de varias cosas distintas.

Divulgar.- publicar, extender, poner al alcance del público algo.

Educación inicial.- servicio educativo que se brinda a niñas y niños menores de seis años de edad, con el propósito de potencializar su desarrollo integral y armónico, en un ambiente rico en experiencias formativas, educativas y afectivas, lo que le permitirá adquirir habilidades, hábitos, valores, así como desarrollar su autonomía, creatividad y actitudes necesarias en su desempeño personal y social.

Egocentrismo.- exagerada exaltación de la propia personalidad hasta considerarla como centro de la atención y actividades generales.

Emoción.- alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa que va acompañada de cierta conmoción somática; interés expectante con que se participa en algo que está ocurriendo.

Enseñanza.- es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de 3 elementos: un profesor o docente, uno o varios alumnos o discentes y el objeto de conocimiento.

Equilibrio.- estado de un cuerpo, cuando fuerzas encontradas que obran en él se compensan destruyéndose mutuamente; situación de un cuerpo que a pesar de tener poca base de sustentación se mantiene.

Estadio.- o fase de un proceso, desarrollo o transformación.

Estimulación.- incitar, avivar, administrar el desarrollo de una actividad, operación o función dentro de su entorno.

Estrategia.- es un proceso regulable definido como reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento.

Evaluación.- es un conjunto de actividades programadas para recoger información sobre profesores y alumnos con el fin de tomar decisiones que permita corregir errores.

Guía didáctica.- es el instrumento para el apoyo pedagógico de las educadoras comunitarias, coordinadores técnicos.

Habilidad.- capacidad y disposición para algo; gracia y destreza en ejecutar algo.

Herramienta.- instrumento que se utiliza para alcanzar un objetivo común.

Holístico.- doctrina que propugna la concepción de cada realidad como un todo distinto de las sumas de las partes que lo componen.

Inherente.- que por su naturaleza esta de tal manera unido a algo que no se puede separar.

Inhibir.- impedir o reprimir el ejercicio de facultades o hábitos.

Intelectual.- perteneciente o relativo al entendimiento.

Integro.- que no carece de ninguna de sus partes.

Interacción.- acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc.

Interculturalidad.- intercambio de formas de vida, tradiciones adquiridas en determinados espacios.

Intrínseca.- íntimo esencial, consigo mismo.

Juego.- es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

Lenguaje.- capacidad de los seres humanos para comunicarse por medio de signos.

Léxico.- vocabulario, conjunto de las palabras de un idioma, o de las que pertenecen al uso de una región, a una actividad determinada, a un campo semántico dado, etc.

Lingüístico.- perteneciente o relativo al lenguaje que se ocupa de los problemas que se plantea en el medio social, especialmente de los que se refieren a la enseñanza de idiomas.

Lógico.- perteneciente o relativo a la lógica.

Lúdico.- perteneciente o relativo al juego.

Medición.- acción o efecto de medir.

Metodología.- conjunto de métodos que siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.

Moldear.- hacer molduras en algo, sacar el molde de una figura, dar forma a una materia echándole en un molde.

Monólogo.- especie de una obra dramática en el que habla un solo personaje.

Motivar.- disponer del ánimo de alguien para que proceda de un determinado modo.

Motricidad Fina.- comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación.

Motricidad gruesa.- comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices, es decir se refiere a todos aquellos movimientos de la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar, etc.

Músculos.- parte de un cuerpo muy abultado y visible.

Neuronal.- perteneciente a un neurona, célula nerviosa que generalmente consta de un cuerpo.

Noción.- conocimiento o idea que tiene de algo.

Objetivo.- lo que se pretende alcanzar de sí mismo, de un proyecto o de una actividad en particular.

Organizador.- que organiza o que tiene especial aptitud para organizar.

Preposición.- palabra invariable que introduce elementos nominales u oraciones subordinadas que dependen de una palabra anterior.

Psíquica.- perteneciente o relativo a las funciones y contenidos psicológicos.

Recurso.- medio de cualquier clase, que en caso de necesidad sirve para conseguir lo que se pretende.

Referente.- que refiere o que expresa relación a algo.

Seriación.- acción o efecto de seriar.

Sinónimo.- dicho de un vocablo o de una expresión, que tiene una misma o muy parecida significación.

Síntesis.- composición de un todo por la unión de sus partes.

Simbólico.- Representación sensorialmente perceptible de una realidad, en virtud de rasgos que se asocian con esta por una convención socialmente aceptada.

Social.- perteneciente o relativo a la sociedad.

Subordinado.- dicho de una persona, que está sujeta a otra o dependiente de ella.

Subyacente.- dicho de una cosa que está debajo de algo.

Sujeción.- acción de sujetar.

Transición.- acción y efecto de pasar de un modo de ser o estar a un modo distinto.

Transitividad.- que pasa y se transfiere de uno a otro (verbo).

BIBLIOGRAFÍA

- ANDRADE, Marco, *El juego, “animación” (05-05-2005)*, <animacionsociocultural.yolasite.com>,20-01-2010.
- BARROS SALA, Virginia, *Un juego para cada día*, Editorial CULTURAL S.A, Madrid-España, 2007.
- BELTRÁN, Francisco, *La iniciación a la actividad intelectual y motriz por los juegos educativos*, Madrid-España, 1995.
- BRUNELLE, Lucien, *La verdadera naturaleza del juego*, Editorial Kapelusz, Buenos Aires-Argentina, 1978.
- BRUZZO, Mariana y JACUBOVICH, Martha, *Escuela para Educadoras-1º. Edición*, Editorial LEXUS, Buenos Aires-Argentina, 2008
- CAÑEQUE, Hugo, *Juego y vida en un jardín de infantes*, Buenos Aires-Argentina, 1979.
- CHANICA, Mariana, *Juegos de Razonamiento*, Editorial Andrés Bello, Buenos Aires-Argentina, 1989.
- CONTRERAS, Lara, *Propuesta para la elaboración de guías didácticas en programas a distancia*, Editorial UAEM, México - México, 2005.
- COON, Dennis, *Psicología exploración y aplicaciones*, Editorial THOMSON, México-México, 1999
- CORRAL, Iñigo, *Consideraciones acerca de la realización de textos didácticos para enseñanza infantil*, Editorial UNED, Madrid –España, 2003.

- CORRAL, Iñigo, *Elaboración de guías didácticas infantiles*, Editorial UNED, Madrid –España, 2003.
- CRIOLLO, Pedro, *Modulo de Psicología General*, Universidad Técnica del Norte , Ibarra-Ecuador, 2008
- DORANTE, Silvia, *Juegos de estimulación para Menores de Cinco Años*, Santiago de Chile-Chile, 1989.
- DI CAUDO, Verónica, *Evaluación de la educación inicial*, Editorial Abyayala; Quito-Ecuador, 2010.
- FALIERES, Nancy, *Como mejorar el aprendizaje*, Editorial Circulo Latino S.A, Buenos Aires – Argentina, 2006.
- FISH Robert, *Juegos de los Animales*, Editorial DORANTTE, Mikchigan Estados Unidos,2008
- FODOR, Elizabeth, *Juegos para Niños Dinámicos*, Editorial Círculo Latino, Buenos Aires-Argentina, 2006.
- FODI; *Centro Integrado de Desarrollo Infantil*; Aheditorial, Quito-Ecuador, 2008.
- GARCIA, Aretio Lorenzo, *La Guía Didáctica*, Editorial del BENED, Madrid-España, 2009
- GASSO, Anna, *La educación infantil, métodos, técnicas, y organización*, Editorial EDIDE, Barcelona-España, 2004.
- GENERO, .M., *Actividades para crecer jugando*, Editorial Kapelusz, Buenos Aires, 1978.

- GESELL, Arnold, *Guía para el estudio del niño preescolar*, Editorial PAIDOS, Barcelona-España, 1997
- GESELL, María, *Psicología y educación del preescolar*, Editorial PAIDOS, Buenos Aires-Argentina, 1993.
- GROSSO, .J. y POGLIANO, Alberto, *Canciones y rimas para jugar*, BCP Biblioteca Cultural Pedagógica, Buenos Aires, 1981.
- GUTIÉRREZ, Raúl, *El juego de grupo como elemento educativo*, Editorial CCS, Madrid-España, 2001
- HILDERGARD, Hetzer, *El Juego y los juguetes*, Editorial Kapelusz, Buenos Aires, 1978.
- HUERTA, Daniel, *El juego como instrumento educativo*, <http://www.forodeeducacion.com/numero2/005.pdf>, 14 agosto 2010.
- HUGHES, F, P, *El Juego y su importancia en el desarrollo psicológico del niño*, Trillas, México-México, 2006.
- KLOPPE, Sofía, *Juegos para la educación infantil preescolar*, Editorial Parramón, Madrid-España, 2007.
- LEIF, .J. y Brunelle, .L., *La verdadera naturaleza del juego*, Editorial Kapelusz, Buenos Aires, 1973.
- LOGAN, Lillian, *Estrategias para una enseñanza creativa*, Editorial Oikos, Barcelona-España, 1980.
- LOOS, Sigrid, *Desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años*, Parramón, Madrid-España, 1999.

- MARIDUEÑA, Frank, “Juegos Nacionales”, *Mundo deportivo*-Nº. 30, Santo Domingo de los Tsáchilas, diciembre del 2010
- MARTINEZ, Irene, *El juego Jean Piaget*, “sepiensa.org.mx”, (22-09-2008), <www.sepiensa.org.mx/contenidos/2008/irene/eljuegojeanpiaget.html>, consulta 26-05-2011.
- MARTINEZ, Irene, *Breve historia del juego*, “sepiensa.org.mx”, (15-08-2004), <www.sepiensa.org.mx/contenidos/2008/irene/brevehistoria/breve.html>, consulta 23-05-2011
- MARTÍNEZ, Maite, *300 Juegos de Diversión*, Editorial Autoayala Espiritual, Quito-Ecuador, 2004
- MALAJOVICH, Ana, *Recorridos didácticas de la educación inicial*, PAIDOS, Buenos Aires-Argentina 2000.
- MEC, *Volemos alto (Referente curricular para la educación inicial)*, Editorial Voluntad, Quito-Ecuador, 2002.
- MEDINA, Miguel, *Como juegan los niños de todo el mundo*, Barcelona-España, 2010.
- MEECE, Judith, *Desarrollo del niño y del adolescente para educadores*, Editorial Mc Graw Hill, Madrid-España, 2002.
- MIRANDA, Albert, *Técnicas y tipos de juegos infantiles en niños de 4 a 5 años*, “Educación” (12-06-2008), <<http://Europa.eu.com/Education/life/memoen.pdf>>, 15-01-2011, pag 20.
- MOYLES, J.R, *El Juego en la educación infantil y primaria*, Editorial Morata, Madrid-España. 1998.

- ORDOÑEZ, Ma. Del Carmen y TINAJERO Alfredo, *Estimulación Temprana*, Editorial CULTURAL, S.A, Madrid-España, 2005
- ORTEGA, R, *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*, Editorial Alfar, Sevilla-España, 1992
- PAPALIA, Diane, *Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia*, Editorial MC GRAW-HILL, México-México, 1992
- PAUSE, WANG .E., *Juegos didácticos (2 a 5 años)*, Editorial Kapelusz, Buenos Aires, 1979.
- PZELLINSKY DE REICHMAN, Mónica, *La metodología juego trabajo en el jardín de infantes*, Ediciones PAE, Buenos Aires –Argentina, 1982.
- REYNAUD, Frank, *Juegos al Aire Libre*, Editorial VIRZALA, Madrid-España, 1966
- RIVADENEIRA, Juan, *El juego infantil y construcción social del conocimiento*, Madrid- España, 2001.
- ROMERO, Roberto, *Psicología Evolutiva*, Editorial CODEU, Quito-Ecuador, 2002
- RUBÍN, Silvia, *Juguemos en el kínder*, Editorial Grupo Dasa, Buenos Aires-Argentina; 2000.
- STRAUSS Patricio, *Los Juegos Modernos*, “portalplanetasedna”, (10-11-2004), www.portalplanetasedna.com.ar/juegosolimpicos.htm, consulta 07-05-2011.
- TAMBA, Fernando y QUINALOA Manuel, “*YuyayPakari*”, Editorial IBIS, Quito-Ecuador, 2010

- TORRES, Saturnino, *Manual de creatividad*, Editorial Vincens Vives. Barcelona. 1991
- WALLON, Henry, *La evolución Psicológica del niño*, Editorial ARES Y MARES, Barcelona-España, 2007
- YADUD, *Métodos creativos de juego*, “monografías, (10/02/2002), <www.monografias.com/trabajos15/metodos-creativos/metodos-creativos.shtml>, 15/12/2010.
- ZALDUMBIDE, Eduardo, *El juego em el desarrollo de los niños*, “Wikipedia enciclopedia libre”, (22/04/2009), <<http://www.psicopedagogia.com/eljuego/definicion/publ/wer/index1.htm>>, 27/12/ 2010.